

### Comment déplacer un lutin ?

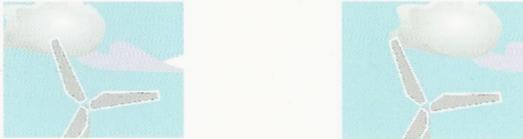
Mouvement

```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -150 y: 123
  répéter indéfiniment
    avancer de 2
    
```

Ce bloc permet de positionner un lutin sur la scène.

Ce bloc permet de déplacer un lutin sur la scène.



### Comment observer le mouvement d'un lutin ?

Contrôle

```

quand [drapeau] est cliqué
  répéter indéfiniment
    attendre 1 secondes
    tourner de 5 degrés
    
```

Ce bloc permet de ralentir le mouvement du lutin pour mieux l'observer.



## Les scripts

Un script est associé soit à l'arrière-plan soit à un lutin qu'il convient de sélectionner dans la zone objets.

Les blocs sont classés par catégories. Cliquez sur la catégorie choisie.

Les blocs de la catégorie sélectionnée apparaissent ici. Les valeurs peuvent être adaptées si besoin.



```

quand [drapeau] est cliqué
  répéter 10 fois
    avancer de 5
    
```

Par glisser/déposer, les blocs du script sont placés dans la zone de droite.

Pour modifier la valeur, cliquez dans la zone blanche et remplacez la valeur.

### Comment changer l'apparence d'un lutin ?

L'exemple est ici réalisé avec deux lutins identiques mais pour lesquels le costume de départ est différent.

Apparence

```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -60 y: 0
  basculer sur le costume éteint
  répéter indéfiniment
    attendre 0.5 secondes
    costume suivant
    
```

Ce bloc permet de préciser le costume que doit porter le lutin.

Ce bloc permet de changer le costume du lutin en prenant le suivant.



### Comment faire interagir un lutin avec son environnement ?

Capteurs

```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -110 y: -45
  répéter jusqu'à [couleur touchée?]
    avancer de 1
    
```

Ce bloc permet l'interaction du lutin et de la couleur noire.

