

Comment créer un décor qui défile dans mon programme Scratch ?

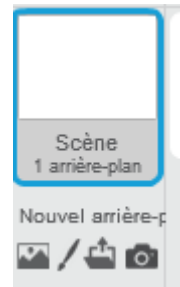
Créer un décor qui défile peut paraître compliqué à première vue, mais pas de panique.

Pour commencer, nous devons **donner l'impression** que notre personnage principal avance, sans qu'il ne bouge : il **gardera toujours la même position en x**.

Nous allons commencer par créer 4 lutins : 1 lutin personnage et 3 lutins décors.

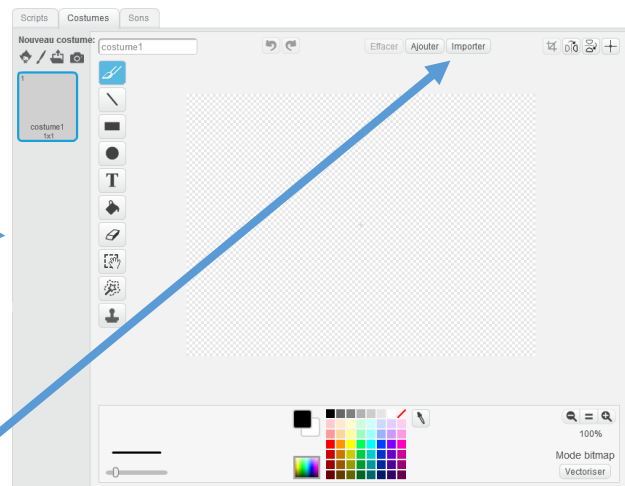
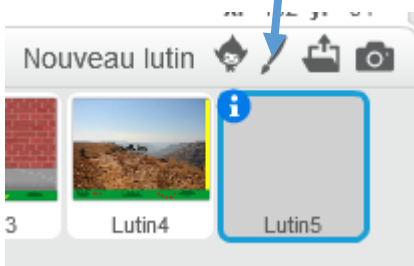


Nous n'utiliserons pas d'arrière-plan :



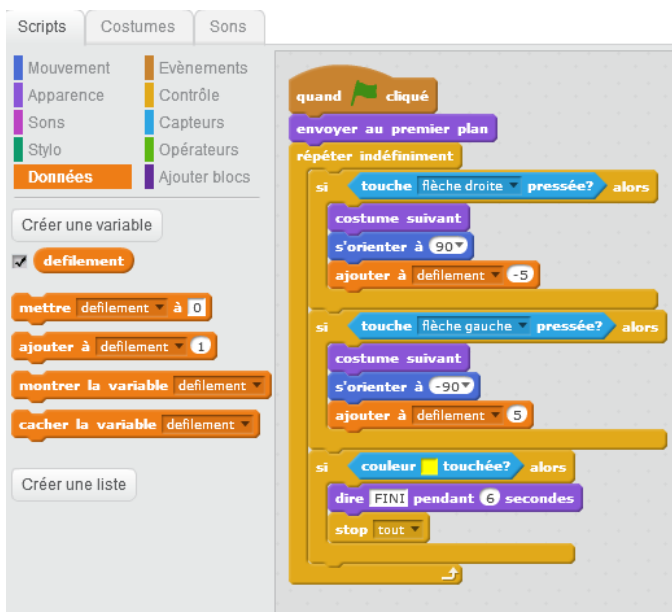
Les lutins 2, 3, 4 serviront donc d'arrière-plan.

Pour créer un lutin arrière-plan :

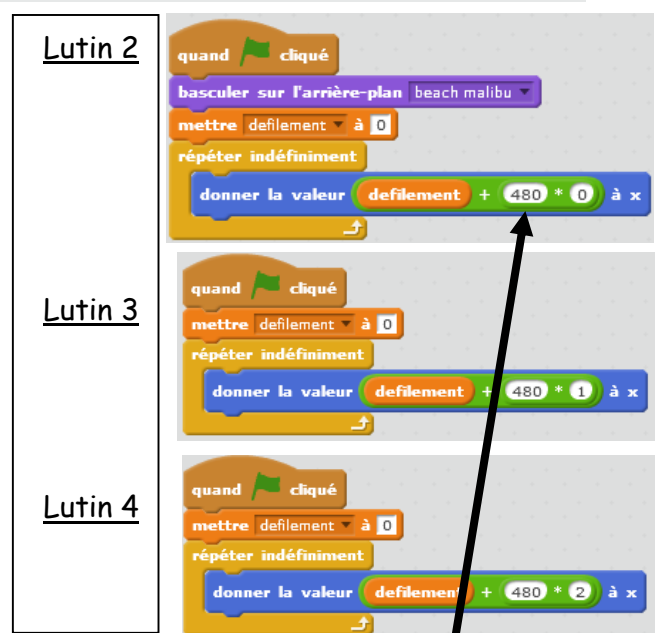


On peut le dessiner à l'aide des outils intégrés ou Importer une image par la fonction « importer »

Les différents scripts :



Lutin 1



Pourquoi 480 ? Car cela correspond à la largeur en pixels de l'écran de Scratch. Donc pour « évacuer » un lutin de l'écran, il faut lui programmer un déplacement de 480 en x.