

Fiche Guide : Anatomie de l'Environnement Scratch 3.0

Repérage des 4 zones de l'écran et routine de sauvegarde des fichiers .sb3

Niveau : Cycle 3 (CM1, CM2, 6e) | **Durée :** Fiche mémo | **Type :** Fiche Technique Logicielle

1. Les 4 Zones Essentielles de l'Interface

- 1. La Palette de Blocs (à gauche) : Les 9 catégories colorées avec leurs fonctions.
- 2. La Zone des Scripts (au milieu) : L'espace de travail où l'on assemble les briques.
- 3. La Scène de Jeu (en haut à droite) : L'écran de rendu 480 x 360 px où s'anime le projet.
- 4. Le Gestionnaire de Lutins et Arrière-plans (en bas à droite) : Liste des acteurs et décors.

2. Routine de Sauvegarde Obligatoire

Pour ne jamais perdre son travail : Menu Fichier -> Sauvegarder sur votre ordinateur. Le fichier obtenu se nomme 'projet.sb3' et s'ouvre via Fichier -> Importer depuis votre ordinateur.

