

## Introduction

Dans ce projet, vous apprendrez à coder vos propres instruments de musique !

## Objectifs d'apprentissage

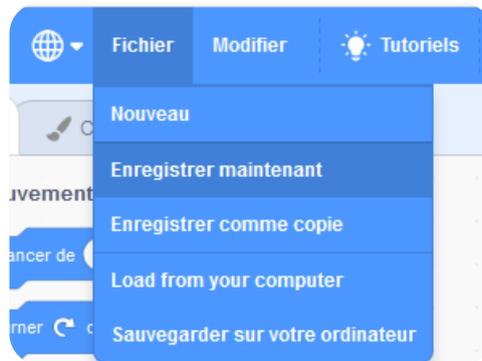
- Costumes ;
- Plus d'événements (les touches appuient et des clics de lutin) ;
- Son et musique.



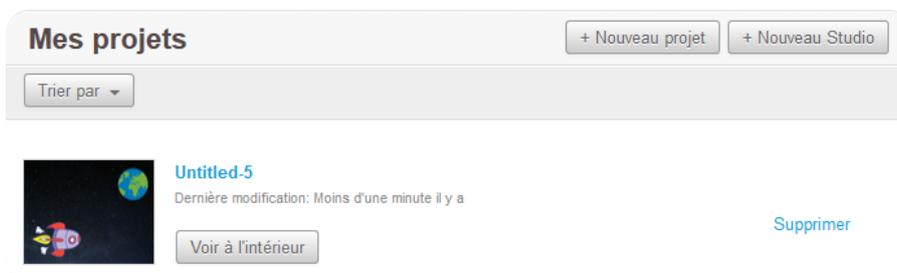


## Enregistrer votre Projet :

Vous devriez sauvegarder votre travail régulièrement afin qu'il ne se perde pas. Donnez d'abord un titre à votre programme en tapant un nom dans le champ de texte au-dessus de la scène. Ensuite, vous pouvez cliquer sur « Fichier », puis sur "Enregistrer maintenant".



Si vous utilisez Scratch en ligne, votre travail sera ajouté au dossier « Mes projets » lorsque vous cliquez sur « Enregistrer ». Il s'agit d'un dossier en ligne auquel vous pouvez accéder de n'importe où, même à la maison. Vous pouvez accéder à vos « affaires » en cliquant à droite sur votre nom puis sur « Mes affaires ».

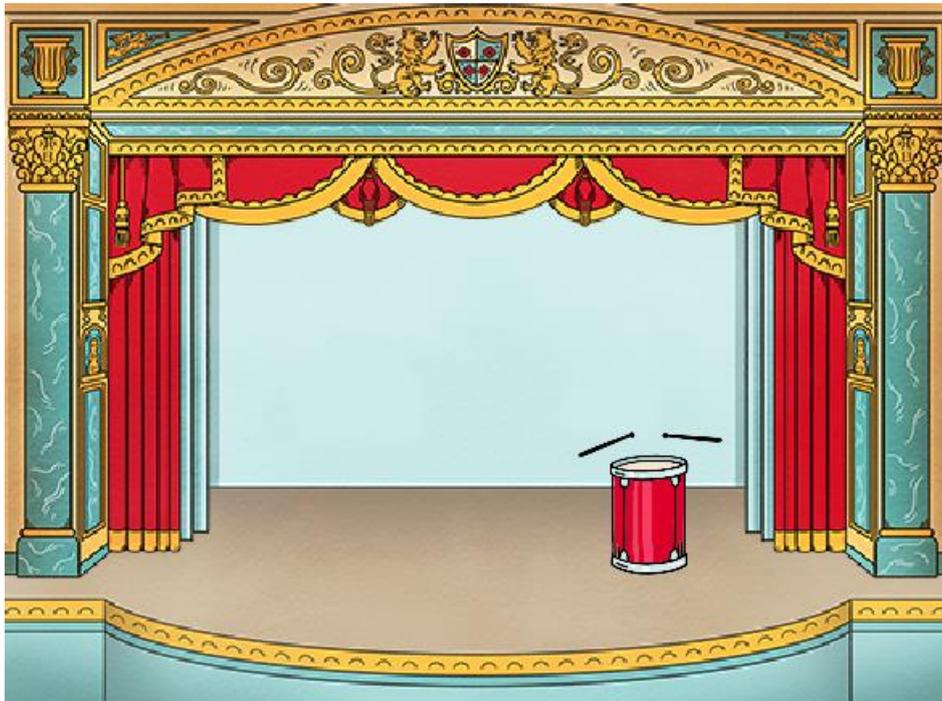


Voici une liste de tous vos projets. Cliquez sur « Voir à l'intérieur » pour continuer à éditer votre animation. Si vous utilisez Scratch en ligne mais que vous n'avez pas de nom d'utilisateur, vous pouvez cliquer sur « Télécharger sur votre ordinateur » pour y enregistrer votre projet.

## Etape 1 : Fabrication d'un tambour

Tout d'abord, créons un tambour qui produit un son lorsqu'il est frappé.

- Commencez un nouveau projet de Scratch et supprimez le lutin du chat pour que votre projet soit vide. Vous pouvez trouver l'éditeur de scratch en ligne à [jumpo.cc/scratch-new](https://jumpo.cc/scratch-new).
- Ajoutez un lutin de tambour à votre projet et vous pouvez aussi ajoutez une image de fond appropriée à l'étape.



Si vous n'êtes pas sûr de comment faire cela, le projet « Lost in space » vous aidera !

- Pour ajouter des musique il faut ajouter la librairie pour celà il faut suivre les 2 étapes :
  - Cliquez sur ajout une extension



- Puis ajoute la musique

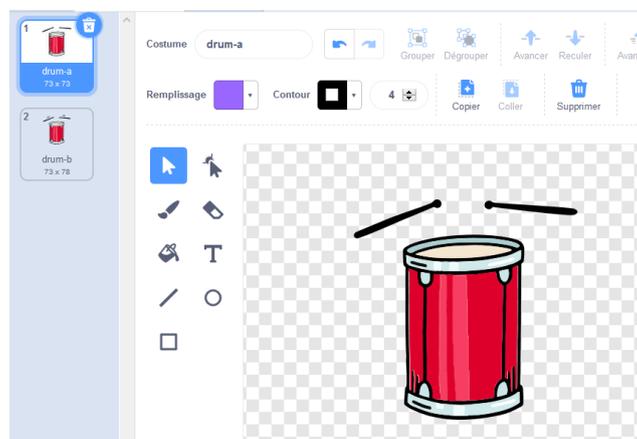


- Programmons le tambour pour qu'il joue un son lorsqu'il est cliqué. Assurez-vous que le lutin de tambour soit sélectionné et ajoutez ce code :



- Cliquez sur le tambour pour essayer votre nouvel instrument!

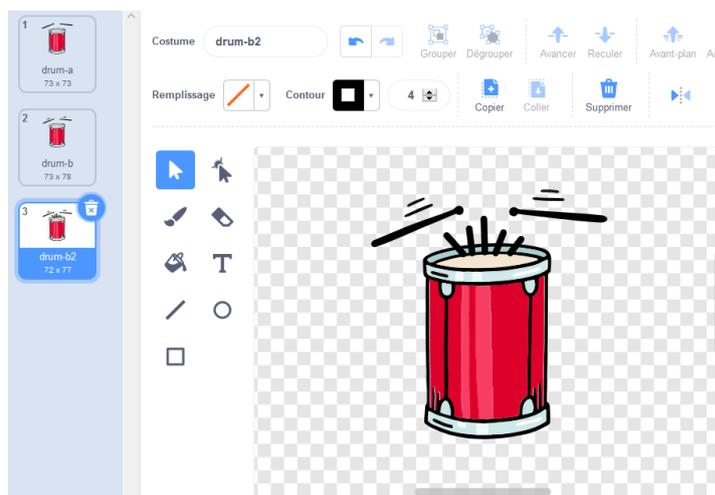
- Vous pouvez aussi changer l'aspect du tambour lorsqu'il est cliqué en créant un nouveau costume. Cliquez sur l'onglet 'Costumes' et vous verrez l'image du tambour.



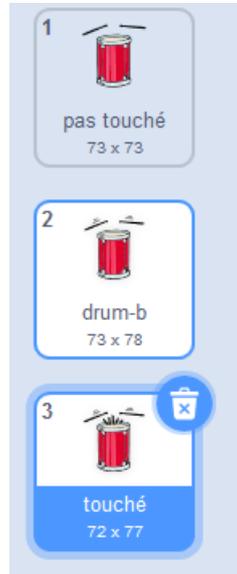
- Faites un clic droit sur le costume et cliquez sur « dupliquer » afin de créer une copie du costume.



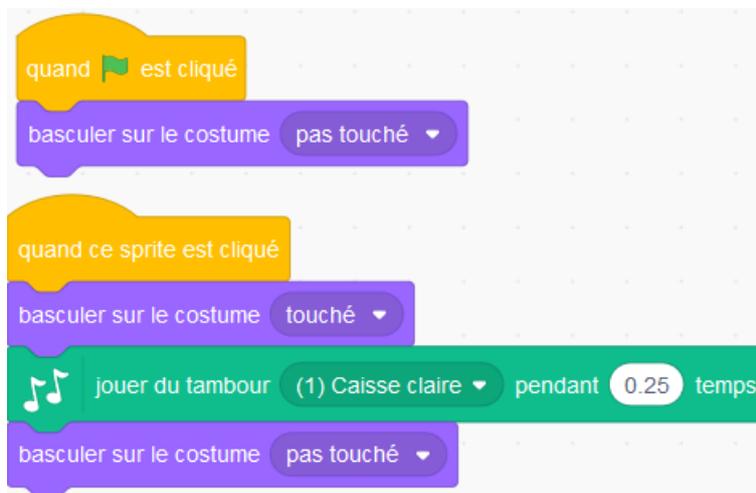
- Cliquez sur le nouveau costume (appelé « drum-b2 ») et sélectionnez l'outil de ligne. Ensuite, vous devez tracer des lignes pour donner l'impression que le tambour joue un son.



- Les noms des costumes ne sont pas très utiles à l'heure actuelle. Renommez les 2 costumes « pas touché » et « touché » en écrivant le nouveau nom de chaque costume dans la boîte de texte.



- Maintenant que vous avez 2 costumes différents pour votre tambour, vous pouvez choisir quel costume est affiché! Ajoutez ce code à votre tambour :



Le bloc de code pour changer le costume est dans la section « Apparence ».

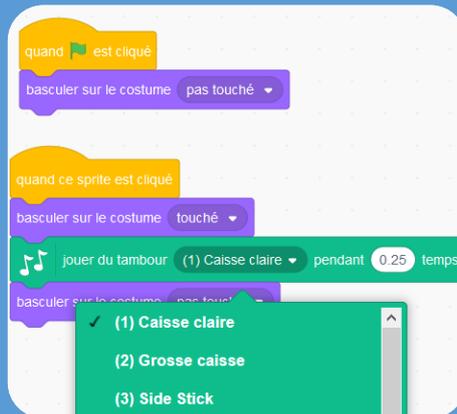
- Testez votre tambour. Lorsque le tambour est cliqué, il devrait maintenant changer de costume afin de montrer qu'il a été frappé.



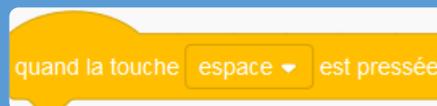
## Enregistrer votre projet

### Défi : Amélioration de votre tambour

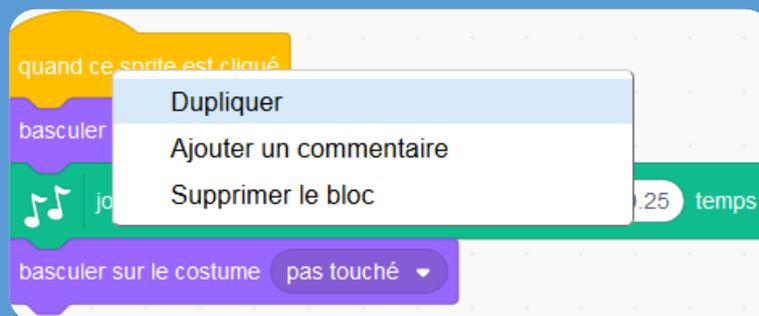
Pouvez-vous changer le son de votre tambour lorsqu'il est cliqué ?



Pouvez-vous aussi faire un son quand la barre d'espace est appuyée ? Vous devrez utiliser les blocs « Événement » :



Vous pouvez copier votre code existant en y faisant un clic droit et en cliquant sur 'dupliquer'.

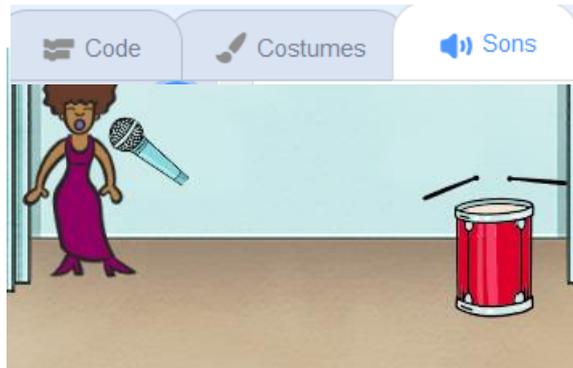


## Enregistrer votre projet

## Etape 2 : Création d'un Chanteur

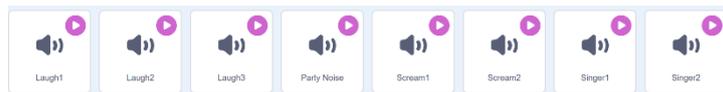
Ajoutons un chanteur à votre orchestre !

- Ajoutez 2 autres sprites, un chanteur et un micro à votre étape.



- Avant que vous ne puissiez faire chanter votre chanteur, vous devez ajouter un son à votre lutin. Assurez-vous que vous avez bien sélectionné votre chanteur, cliquez sur l'onglet « Sons » et cliquez sur « Choisir un son dans la bibliothèque » :

- Si vous cliquez sur « voix » du côté gauche, vous pourrez alors choisir un son approprié pour votre lutin.



- Maintenant que le son a bien été installé, vous pouvez ajouter ce code à votre chanteur :



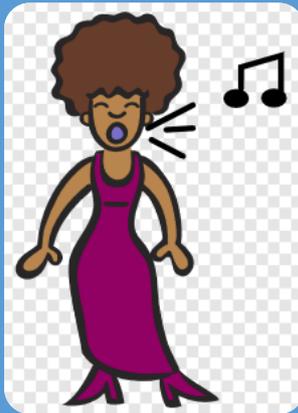
- Cliquez sur votre chanteur pour vous assurer qu'il chante.



## Enregistrer votre projet

## Défi : Changement du costume de votre chanteur

Pouvez-vous faire semblant que votre chanteur chante lorsque vous cliqué ? Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez utiliser les instructions pour créer un tambour ci-dessus.



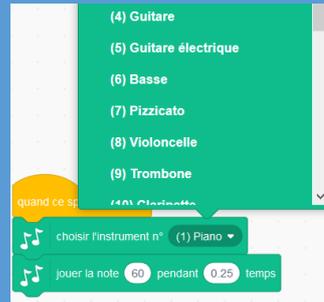
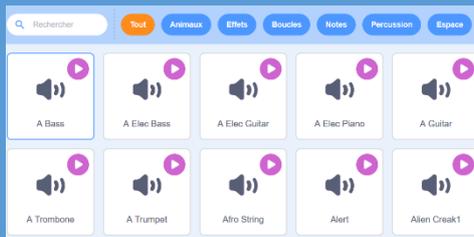
N'oubliez pas de tester votre nouveau code !



### Enregistrer votre projet

## Défi : Faites votre propre orchestre

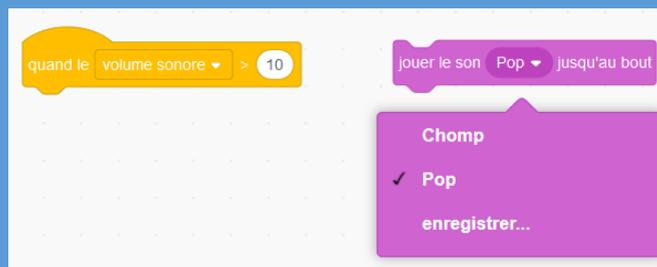
L'utilisation que vous avez appris dans ce projet de faire votre propre orchestre ! Vous pouvez maintenant créer n'importe quel instrument que vous aimez, mais vérifiez les sons qui sont disponibles afin d'obtenir quelques idées pour votre création.



Vos instruments peuvent être farfelus et créatifs. Par exemple, vous pourriez faire un piano fait de muffins !



Si vous avez un microphone, vous pouvez enregistrer vos propres sons, ou même utiliser une web cam pour taper sur vos instruments !



## Enregistrer votre projet