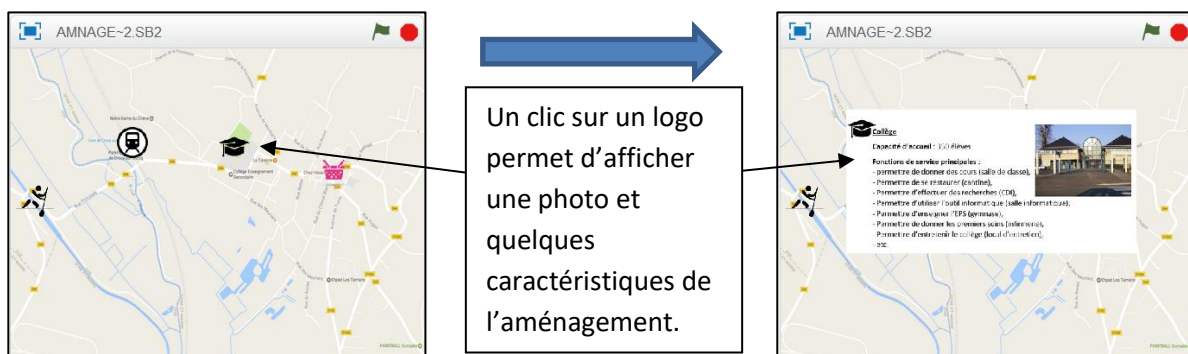


Doc.2 : Réaliser une carte interactive avec SCRATCH

L'exemple d'application proposé ci-après permet de visualiser des aménagements existants de Crouy-Sur-Ourcq en cliquant sur des logotypes (logos).



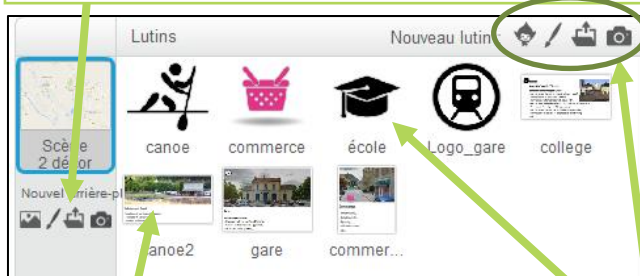
Avant de commencer, il est recommandé de créer des dossiers afin de ranger les fichiers créés ou téléchargés par catégories de documents pour bien organiser son travail.

1

EPI_Amenagement_du_territoire
Carte
Descriptions_des_aménagements
Logos
Photos_des_aménagements

Après avoir réalisé et enregistré une capture d'écran du territoire à aménager sur Google Maps, l'insérer en arrière-plan.

2



Insérer les logos représentant les nouveaux aménagements aux endroits souhaités sur la carte du territoire.

Vous pouvez :

- Créer vos propres logos avec la commande « Dessiner un nouveau lutin (objet) »,
- ajouter des logos téléchargés et enregistré dans votre espace personnel avec la commande « importer un lutin (objet) » depuis un fichier,
- Choisir des logos dans la bibliothèque avec la commande « Importer un lutin (objet) dans la bibliothèque ».

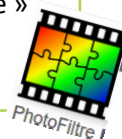
Ajuster la taille des logos ajoutés avec les commandes « agrandir » ou « rétrécir ».

4

A l'aide de LibreOffice, élaborer les textes **décrivant et justifiant** les aménagements insérés à l'étape 3. Vous pouvez illustrer vos explications à l'aide d'une image, photo, croquis réalisé avec Google Sketchup... Réaliser ensuite une capture d'écran de ces textes puis les enregistrer, les insérer et les redimensionner comme aux étapes 3 et 4.

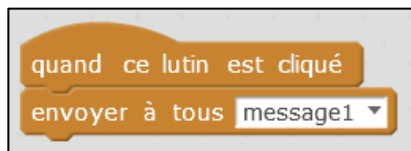
5

Utile : pour rendre des couleurs transparentes sur une image, utiliser la commande « couleur de transparence » de Photofiltre.



Il faut maintenant réaliser le code qui permettra de faire apparaître le texte décrivant un aménagement lorsque l'on clique sur le logo associé.

6



Au niveau d'un logo :
(Si logo cliqué)

Alors un message (exemple : message1) est envoyé à tous les autres objets... (lutins...) du programme.



Au niveau d'un texte de description des aménagements :

(Quand l'application est lancée)

Alors le texte de description ne doit pas être visible.

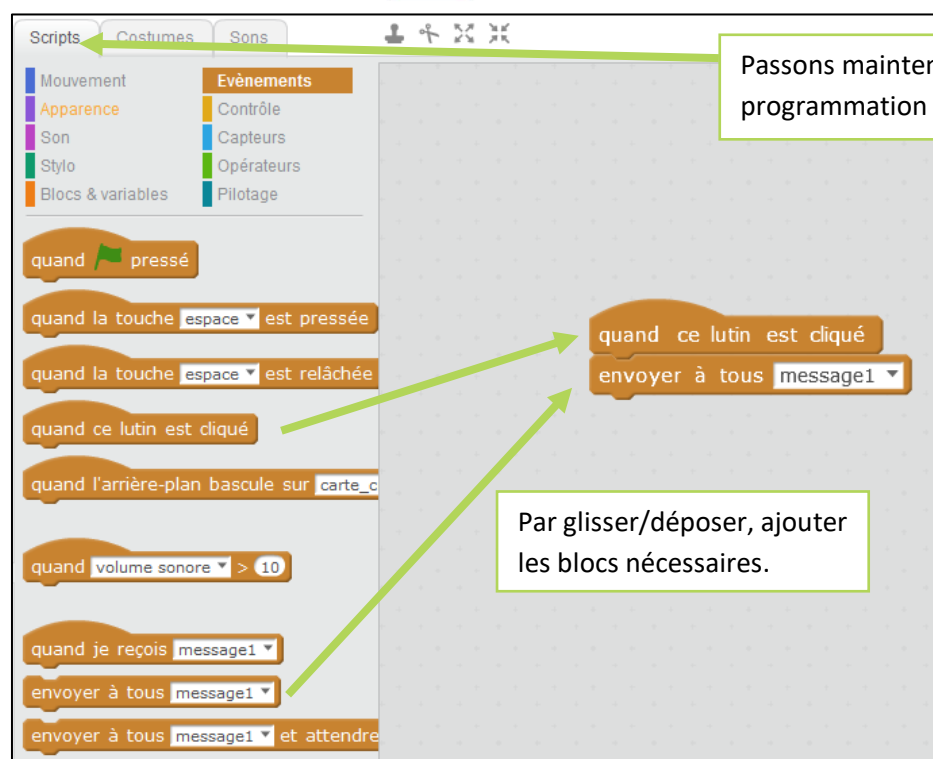
(Quand le texte de description reçoit le message correspondant à son logo (exemple : message1))

Le texte de description est affiché au premier plan.

(Quand le texte de description est cliqué)

Alors le texte de description disparaît.

Important : Le message envoyé par chaque logo doit être différent (exemple : message1, message2,)
Un texte de description ne doit s'afficher que lorsqu'il reçoit le message envoyé par le logo qui lui correspond.

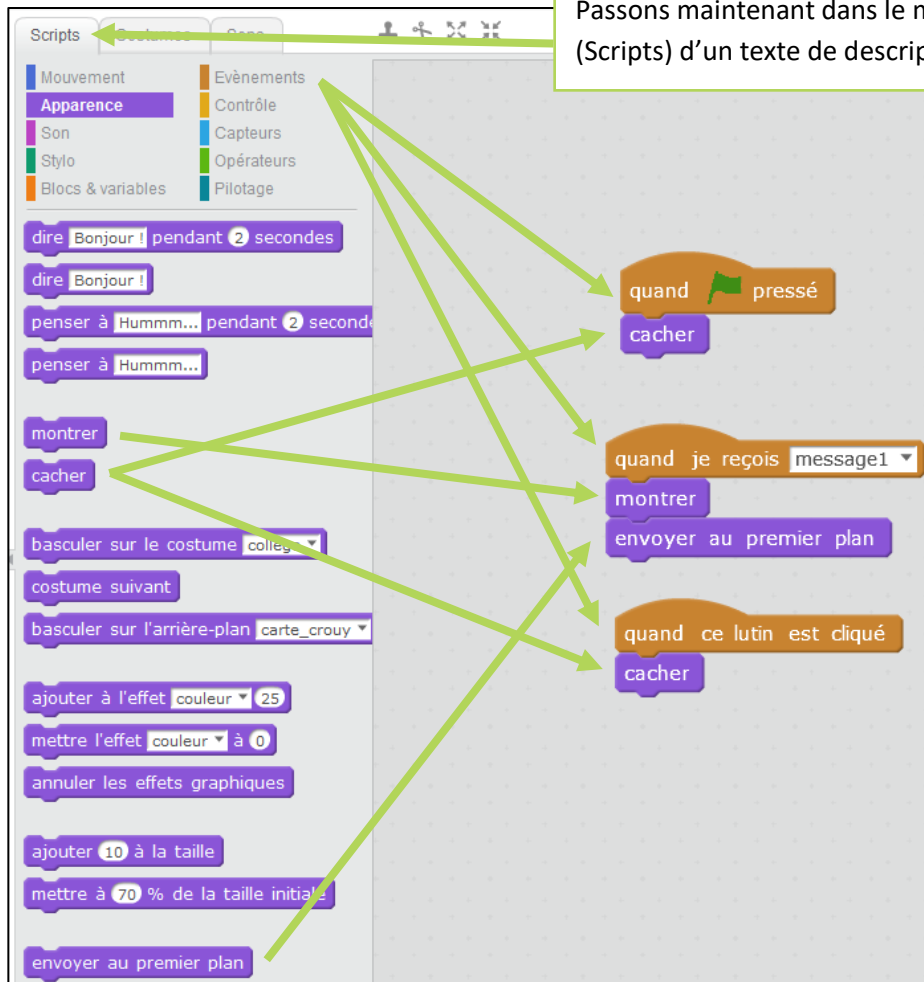


Passons maintenant dans le menu programmation (Scripts) d'un logo.

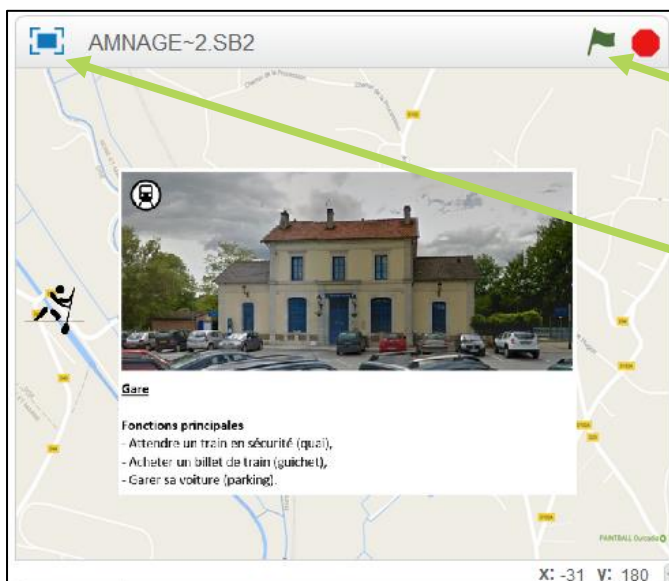
7

Par glisser/déposer, ajouter les blocs nécessaires.

Passons maintenant dans le menu programmation (Scripts) d'un texte de description.



Notre application est terminée. Il ne reste plus qu'à la tester.



Cliquez sur le drapeau pour exécuter l'application.

Cette commande permet de tester l'application en mode plein écran.