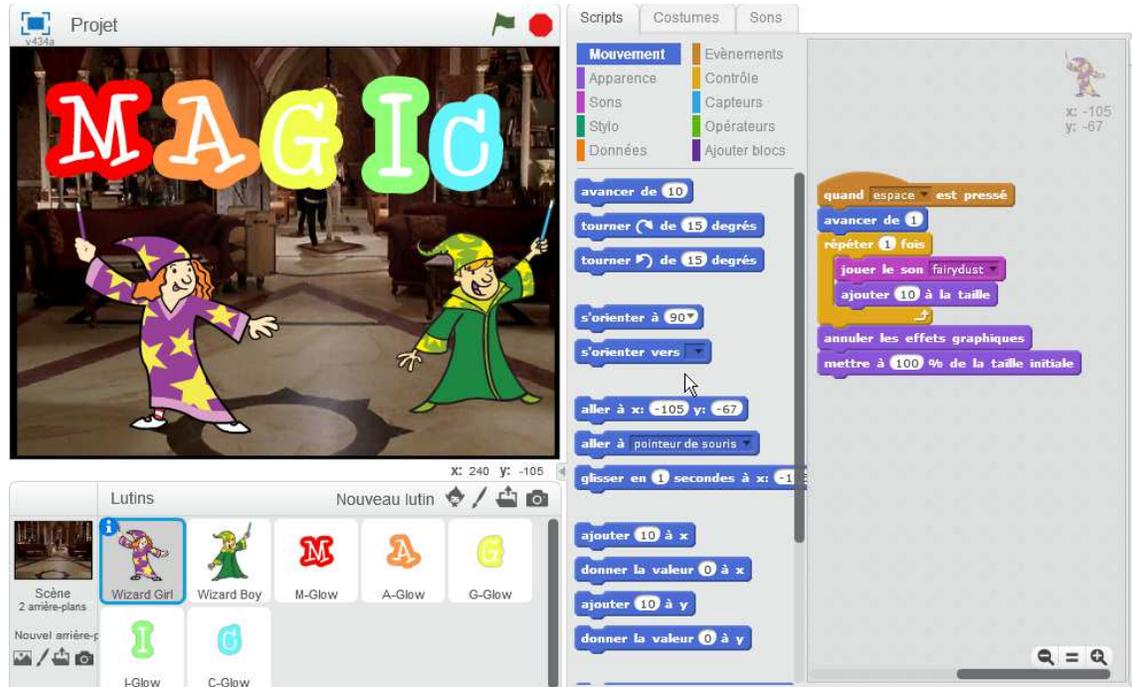
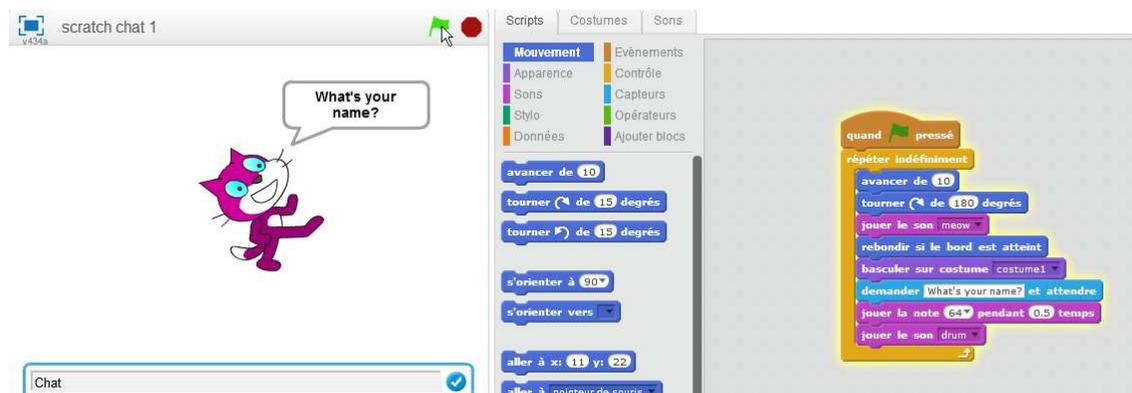


## Projet de Lola :



Les personnages lancent des sorts de changement de couleurs, accompagnés d'un son de baguette magique. Chaque personnage et chaque lettre ont des actions simultanées.

## Projet de Cécile :



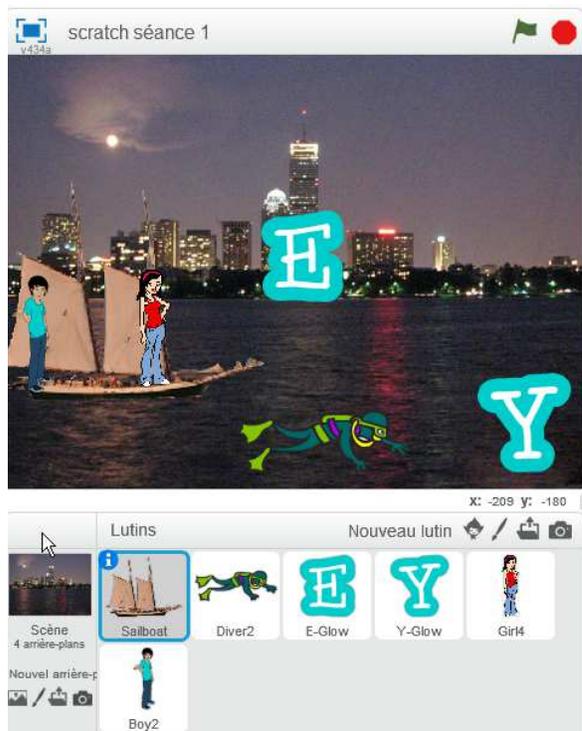
Le chat avance, tourne, pose une question et joue de la musique, en boucle.

## Projet de Mathieu



Le chat et l'ours se parlent et dansent, en musique.

## Projet d'Anaëlle



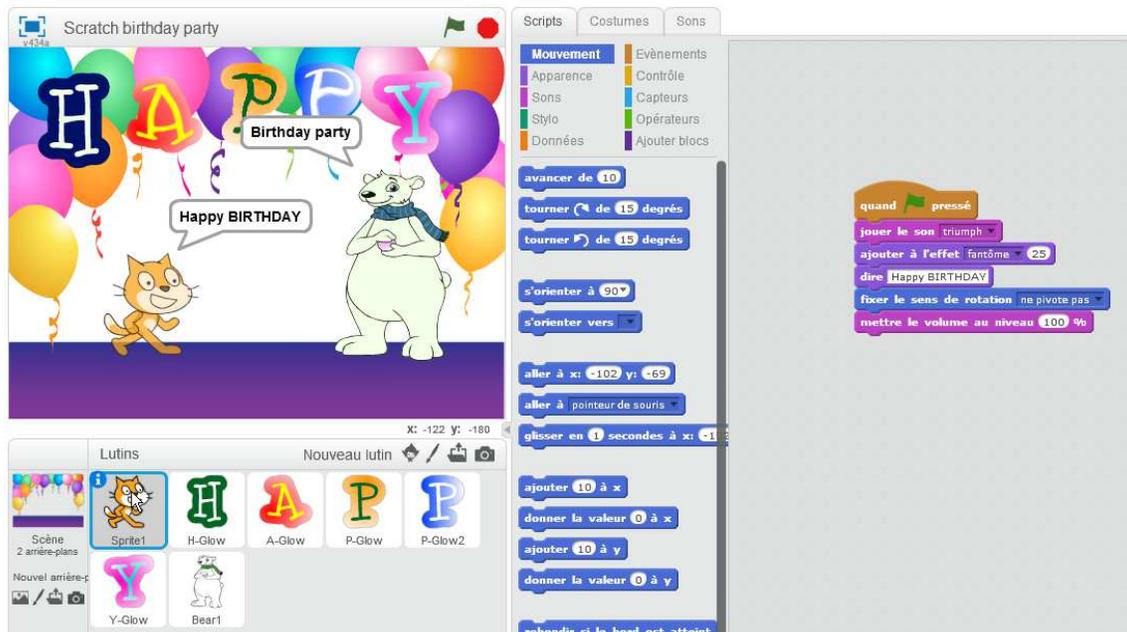
Belle mise en scène de différents personnages.

## Projet d'Aurelie



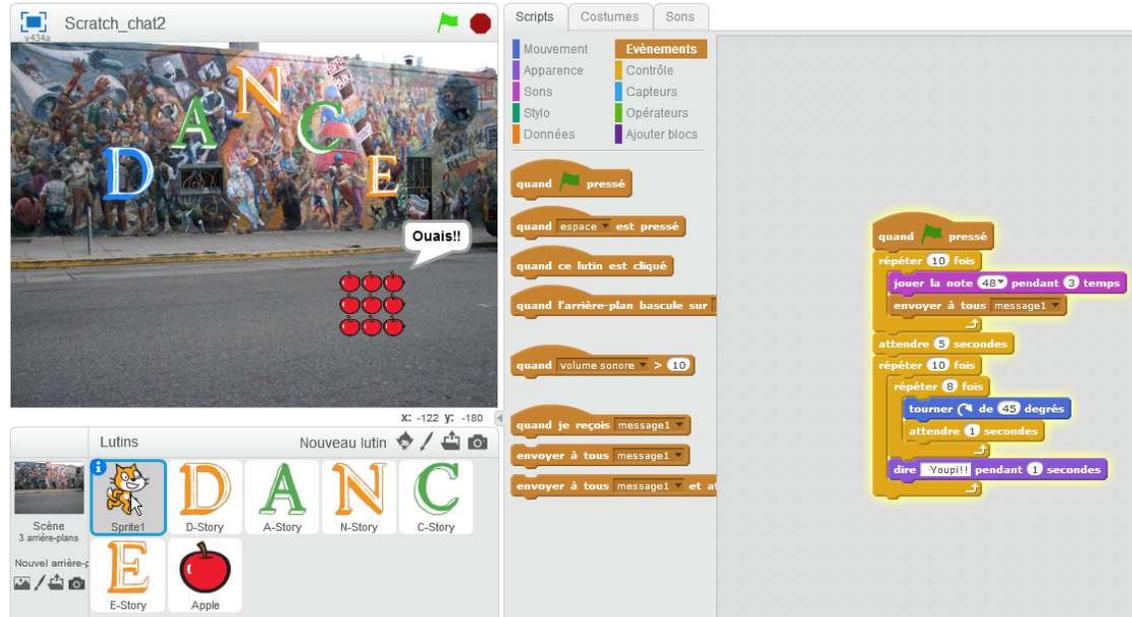
Le cheval galope (son de Galop), s'exprime et mange la pomme.

## Projet d'Eric



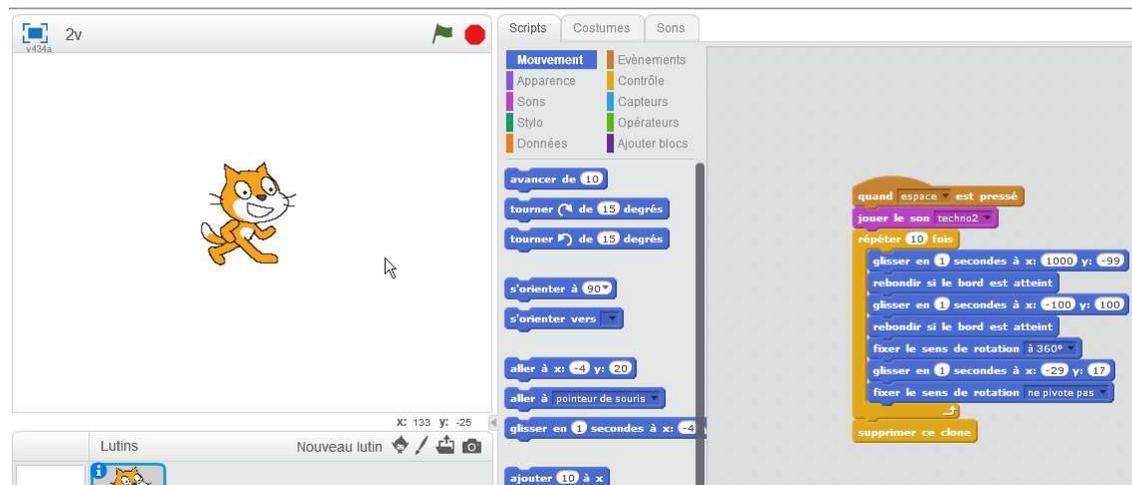
Animation des personnages, effets spéciaux sur les lettres.

## Projet de Samantha :



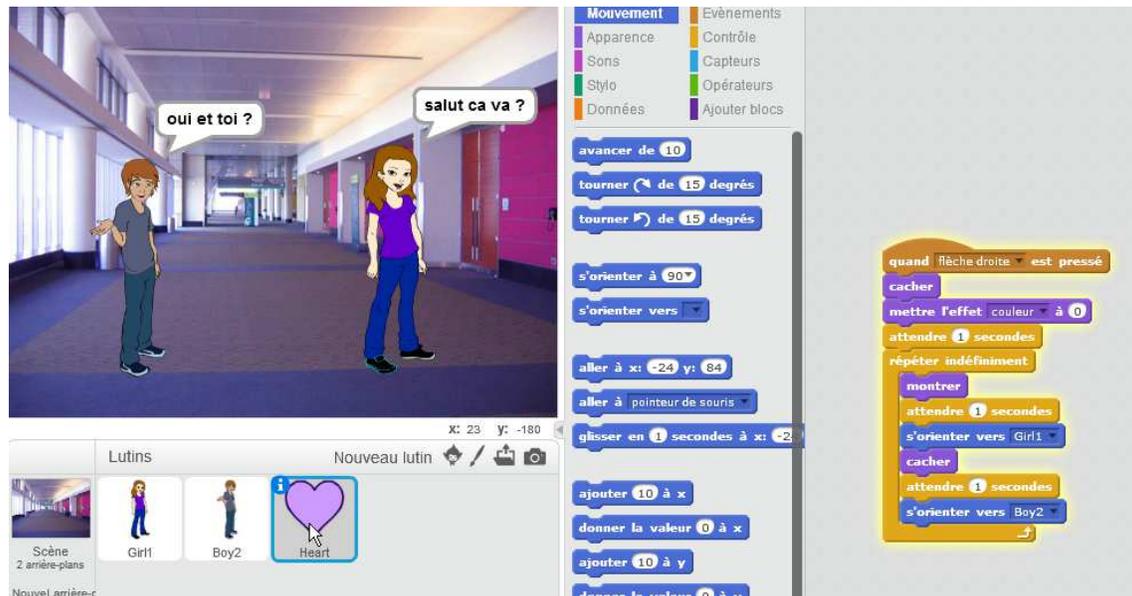
Animations et effets spéciaux sur les lettres.

## Projet de Vivant



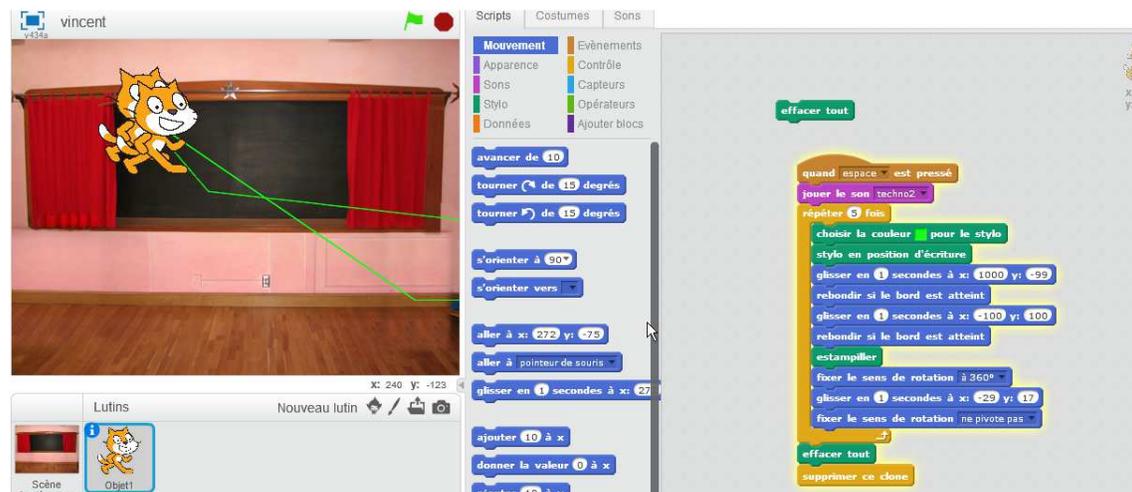
Utilisation des tous les mouvements.

## Projet d'Audrey



Dialogue entre les personnages, effets spéciaux

## Projet de Vincent



Utilisations des boucles et des mouvements, en musique

## Projet d'Adèle

The screenshot shows a Scratch project window titled "scratch adèle". The main stage displays a background image of several muffins with the word "MUFFIN" written in large, stylized letters. A small blue character with a red mouth and a yellow hat is positioned on one of the muffins. The "Scripts" menu is open, showing a sequence of blocks for an animation:

- when space key is pressed
- wait 2 seconds
- go to x: 0 y: 0
- next costume
- wait 3 seconds
- next costume
- show
- wait 1 second
- hide
- show

The "Costumes" menu is also visible, showing a grid of costumes including "Tera", "Muffin", "M-Story", "U-Story", "F-Story", "F-Story2", "I-Story", "N-Story", and "Sprite1". The "Scripts" menu is open, showing a sequence of blocks for an animation:

- avancer de 10
- tourner de 15 degrés
- tourner de 15 degrés
- s'orienter à 90
- s'orienter vers
- aller à x: -126 y: 15
- aller à pointeur de souris
- glisser en 1 secondes à x: -1
- ajouter 10 à x
- donner la valeur 0 à x
- ajouter 10 à y
- donner la valeur 0 à y
- rebondir si le bord est atteint

Animation de personnage, effets spéciaux