

octostudio

Guide de référence



↓ Télécharger gratuitement



DISPONIBLE SUR
Google Play



Télécharger dans
l'App Store

octostudio.org

Introduction	2
Interface	3
Éditeur	3
Outils et boutons	4
Sprites	5
Fonds d'écran	6
Sons	7
Écran d'accueil	8
Blocs de codage	9
Catégories de Blocs	9
Quand commencer ?	10
Mouvement	11
Mots et sons	12
Scène	13
Couleurs et lumière	14
Contrôle	14
Plus de Blocs	16
Paramètres et informations Système	18



Ce guide de référence a été créé sous la
licence Creative Commons Attribution-ShareAlike.

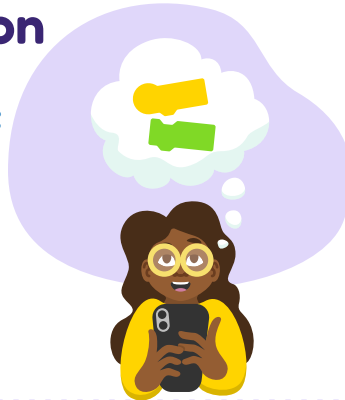
En cas d'adaptation, nous vous demandons d'inclure ce crédit :
"OctoStudio a été créé par le groupe Lifelong Kindergarten du MIT
Media Lab. Pour en savoir plus, consultez octostudio.org."



À propos

OctoStudio est une application mobile de codage qui vous permet de créer des animations, des jeux et d'autres projets interactifs à l'aide de photos, de dessins et de sons du monde qui vous entoure. OctoStudio est développé par le groupe Lifelong Kindergarten, l'équipe du MIT Media Lab qui a créé le langage de codage Scratch.

**La meilleure façon
d'apprendre
OctoStudio est
d'explorer et de
bricoler**



Ce guide de référence fournit des informations supplémentaires sur l'application OctoStudio pour ceux qui souhaitent en savoir plus. Si vous débutez sur OctoStudio, veuillez consulter nos ressources répertoriées ci-dessous.

Ce guide comprend une liste complète des blocs de codage et des conseils sur d'autres fonctionnalités. Nous espérons que ce guide pourra être utile lorsque vous créerez ou aiderez d'autres personnes à réaliser des projets avec OctoStudio.

Ressources dans l'application OctoStudio

L'application OctoStudio contient plusieurs ressources.

Editeur de projet

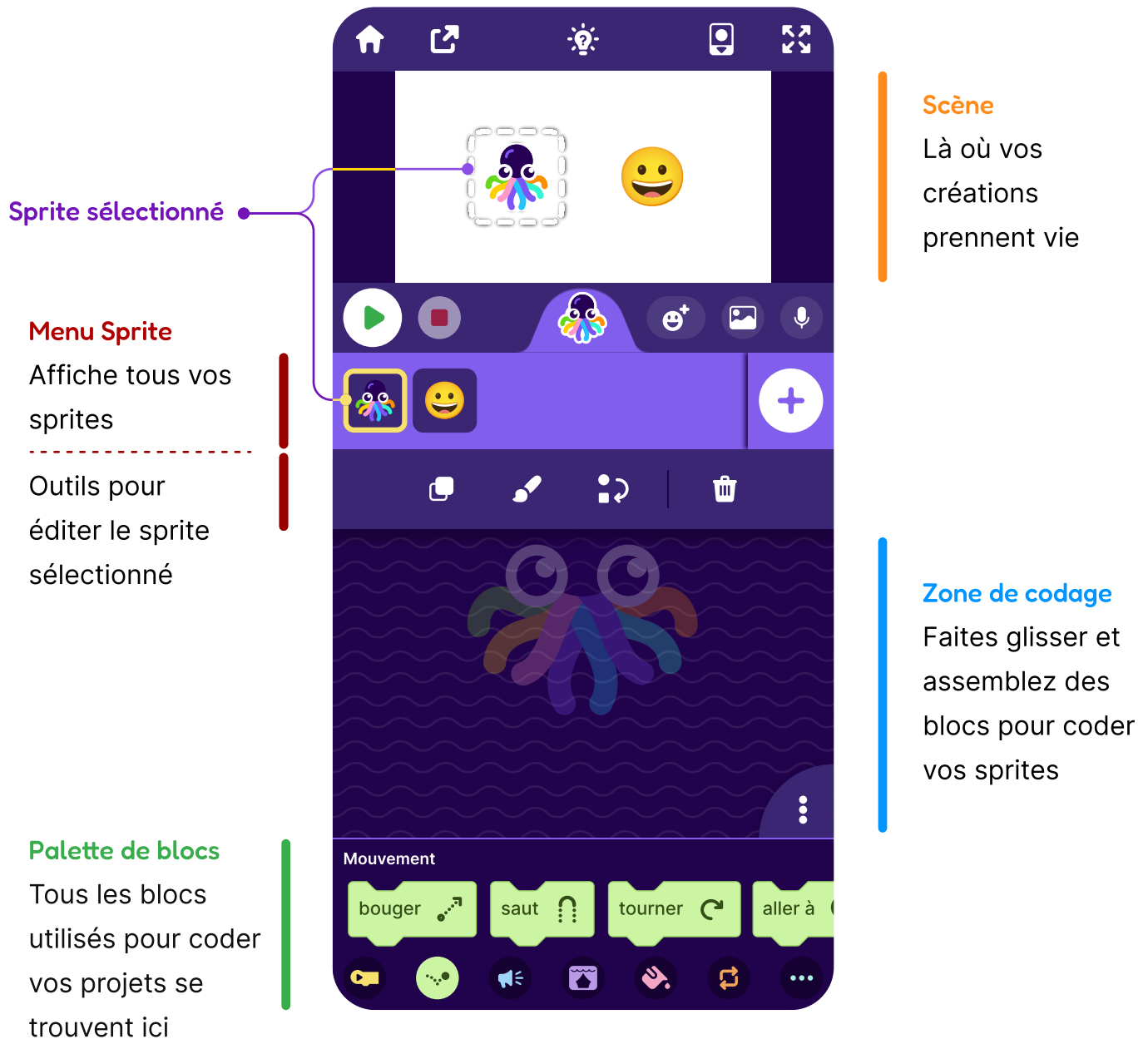
💡 Idées à essayer : Explorez des fonctionnalités cool d'OctoStudio et incorporez des exemples de blocs de codage.

Page Explorer

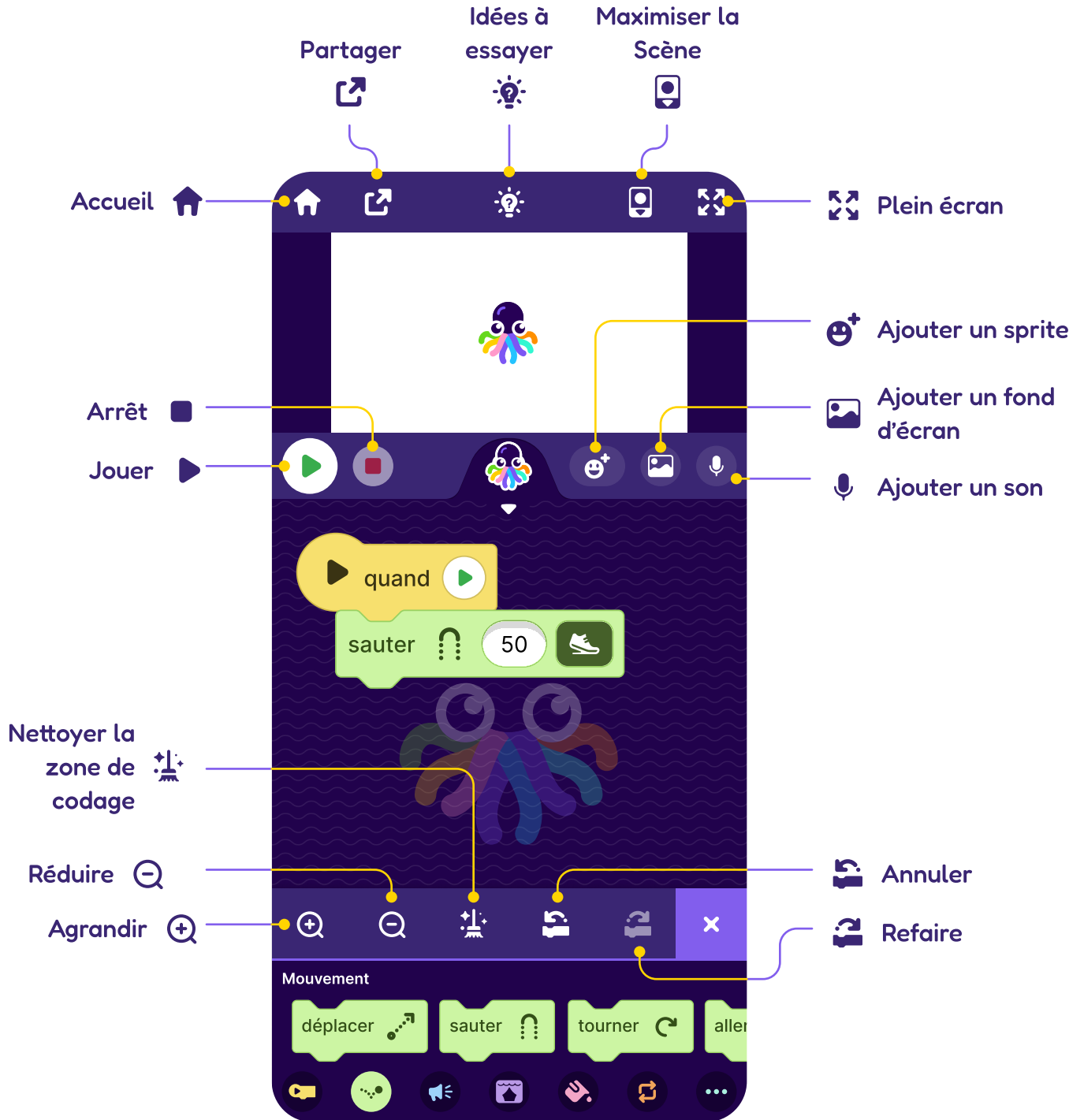
- ▶ Vidéo pour commencer :** Montre les étapes de base pour créer un projet.
- 📁 Exemples de projets :** Essayez des exemples de projets et personnalisez-les.

? Si vous avez d'autres questions, merci de consulter la partie Assistance de notre site Web octostudio.org

Éditeur



Outils et boutons

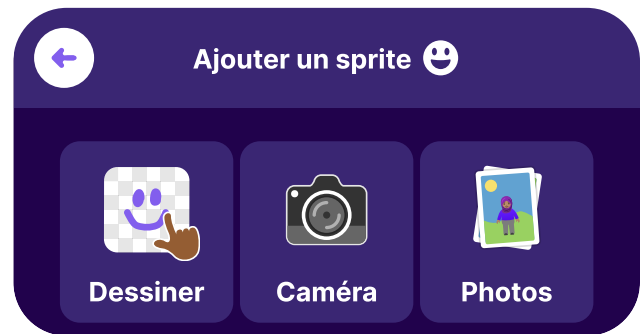


Sprites

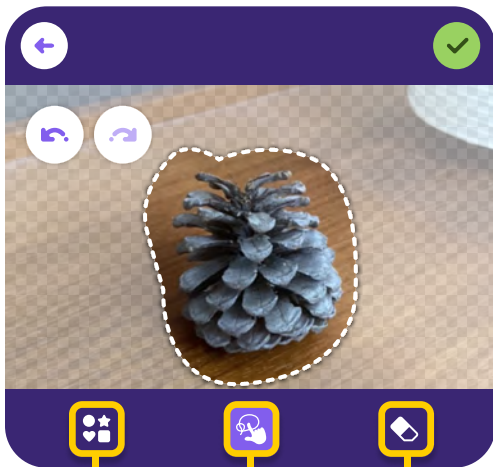
Commencez avec un **sprite** ! Un sprite est un personnage, un objet ou une image auquel vous souhaitez donner vie.

Créer un sprite

Il existe quatre manières différentes pour ajouter un sprite : dessiner dans l'éditeur d'image, prendre ou choisir une photo, ou choisir dans la bibliothèque d'emojis.



Ajouter une photo sprite

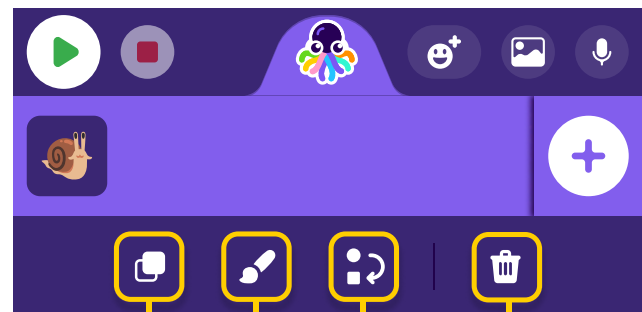


Recadrez votre photo en entourant : tracez un cercle, un cœur, un carré ou une étoile

Tracez et recadrez votre image

Effacer la zone que vous avez tracée" Dans la traduction automatique un

Options de sprite dans l'éditeur



Dupliquer
Créer une copie de votre sprite

Remplacer
Remplacer votre image de sprite actuelle

Modifier
Personnalisez et dessinez sur votre sprite

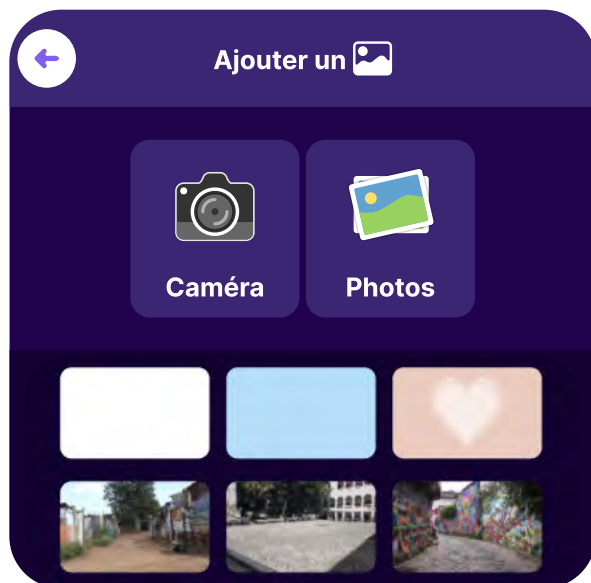
Supprimer
Supprimer le sprite du projet

Arrière-plans





La **Scène** mesure 320 unités de largeur et 180 unités de hauteur, formant une grille x-y. Le sprite sera automatiquement positionné au centre (160, 90).

Ajoutez un **arrière-plan** en prenant une photo ou en choisissant une dans la bibliothèque !



Possibilités

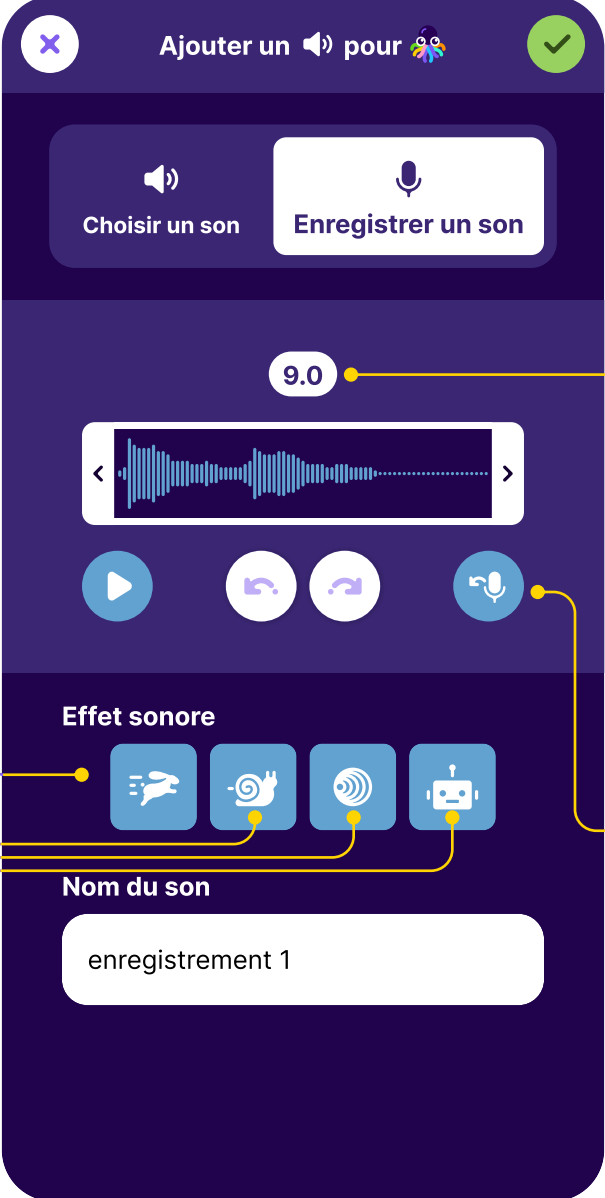
-  Prendre une photo
-  Choisissez parmi votre album photo

Bibliothèque de arrière-plans

Faites votre choix parmi notre collection de arrière-plans, y compris des photos de nos partenaires éducatifs internationaux !





Sons

Enregistrez vos propres sons ou sélectionnez-en un dans la bibliothèque de sons à utiliser dans vos projets OctoStudio.




The screenshot shows the 'Ajouter un son' (Add sound) screen in OctoStudio. At the top, there are two buttons: 'Choisir un son' (Choose a sound) and 'Enregistrer un son' (Record a sound). Below these is a waveform display showing a recording of 9.0 seconds. Underneath the waveform are four circular icons: a play button, a undo button, a redo button, and a microphone icon. Below the icons is the 'Effet sonore' (Sound effect) section with four buttons: a hand icon (Accelerate), a snail icon (Slow down), a speaker icon (Echo), and a robot icon (Robot). At the bottom, there is a text field for the 'Nom du son' (Sound name) containing 'enregistrement 1'.

Effets


- Accélérer** 
 - Rendez votre enregistrement plus rapide
- Ralentir** 
 - Ralentissez votre enregistrement
- Écho** 
 - Ajoutez un effet d'écho à votre enregistrement
- Robot** 
 - Ajoutez un son de robot à votre enregistrement

9.0 **Durée d'enregistrement**

- Affiche la durée de l'enregistrement en secondes

Remplacer 

- Recommencer l'enregistrement en cours

Sélectionnez une section de l'enregistrement en faisant glisser les deux flèches de chaque côté de la zone d'enregistrement. Tous les effets ne seront appliqués qu'à la section sélectionnée. Si vous souhaitez recadrer votre son à la longueur sélectionnée, appuyez sur  **Rogner**

Écran d'accueil

Tous vos projets sont répertoriés dans l'écran d'accueil. Vous pouvez également accéder aux paramètres et à la page Explorer depuis l'écran d'accueil.






Vous pouvez filtrer les projets répertoriés.


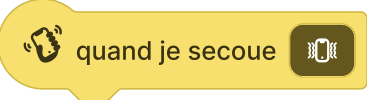



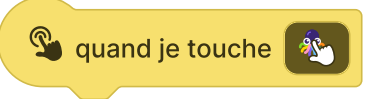



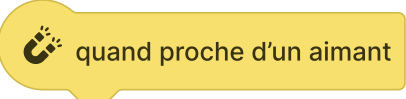
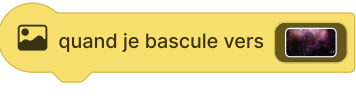
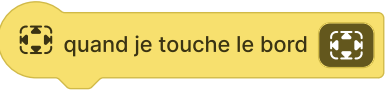
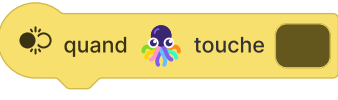
- ★ Favoris : répertorie uniquement les projets que vous avez mis en favoris (avec une étoile)
- 🎁 Partagé avec moi : répertorie uniquement les projets qui ont été partagés avec vous.

Catégories de blocs

Il existe sept catégories de blocs dans OctoStudio.

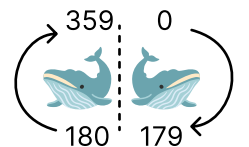
Nom	Description
 Quand commencer ?	Placez l'un de ces blocs au-dessus de chaque script de code pour lui indiquer quand l'exécuter.
 Mouvement	Dites à vos sprites comment se déplacer.
 Mots et Sons	Dites à votre sprite de jouer des sons, d'afficher du texte et bien plus encore.
 Scène	Apportez des modifications visuelles telles que le redimensionnement de vos sprites et la modification de l'arrière-plan.
 Couleurs et Lumière	Changez la couleur de votre sprite et d'autres paramètres d'éclairage.
 Contrôle	Contrôle le flux de votre code.
 Plus de Blocs	Comprend divers blocs tels que des variables, « inclinaison » et des blocs personnalisés .

Quand commencer ?

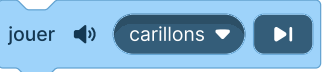

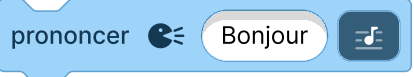
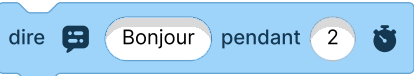

Bloc	Description	Conseils et options
	Lorsque vous appuyez sur le bouton de lecture, exécute le script ci-dessous	
	Démarre le script lorsque vous secouez le téléphone (ou la tablette)	Choisissez l'intensité de secousse nécessaire pour commencer : faible  moyenne  et élevée 
	Démarre le script lorsque vous appuyez sur le sprite sélectionné ou une autre option	Choisissez d'appuyer sur  sprite  arrière-plan  n'importe où
	Démarre le script lorsqu'un aimant est placé près du téléphone (ou de la tablette)	Voir la chaîne OctoStudio sur YouTube pour des exemples. (Attention : Cette fonctionnalité peut ne pas être prise en charge sur certains appareils Android.)
	Démarre le script lorsque vous définissez la scène sur la toile de fond sélectionnée.	
	Démarre les scripts lorsque le sprite atteint le bord sélectionné de la scène	Ne démarre que si le sprite atteint le bord depuis l'intérieur de la scène (pas lorsque le sprite passe de l'autre côté).
	Démarre le script lorsque le sprite actuel touche le sprite sélectionné	Choisissez un sprite à détecter. Au moins deux sprites sont nécessaires pour que ce bloc s'exécute.

Mouvement





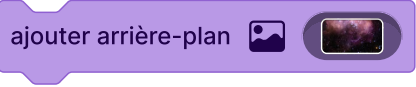



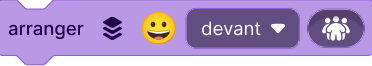

Bloc	Description	Conseils et options
	Déplace le sprite selon la distance indiquée.	Choisissez la direction avec la flèche, réglez la vitesse : 🐢 lent 🐌 moyen 🏃 rapide ⚡ instantané
	Fait monter et descendre un sprite	Tapez un nombre plus grand pour des sauts plus élevés, négatif pour sauter vers le bas.
	Fait pivoter le sprite d'un certain nombre de degrés	Tapez un angle de 1 à 360. Définir la direction ↻ vers dans le sens des aiguilles d'une montre ↺ dans le sens inverse des aiguilles d'une montre 🎲 aléatoire
	Indique à un sprite où aller sur la scène	Choisissez une destination en appuyant sur 📍. Vous pouvez faire glisser le sprite dans la fenêtre, saisir des nombres ou utiliser des 🎲
	Fait aller ce sprite à la position d'un autre sprite	Ce sprite ira au point de rotation de l'autre sprite. (Vous pouvez déplacer le point de rotation d'un sprite dans Dessiner.)
	Définit la direction vers laquelle un sprite fait face	Ce bloc retournera un sprite. Utilisez le bloc tournant pour une rotation complète.
	Avance dans la direction actuelle	





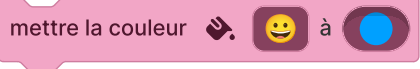

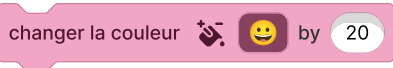
Mots et sons

Bloc	Description	Conseils et options
	<p>Lit une bibliothèque ou un son enregistré</p>	<p>Appuyez pour choisir ou enregistrer un son. Sélectionnez « jusqu'à la fin » si vous souhaitez que ce son se termine avant l'exécution du bloc suivant. Sélectionnez « et continuer » si vous souhaitez que le son soit joué en même temps que le bloc suivant.</p>
	<p>Fait vibrer le téléphone</p>	<p>Seuls les téléphones dotés d'un retour haptique vibreront.</p>
	<p>Fait parler votre sprite à voix haute</p>	<p>Pour changer la prononciation de la langue, changez la langue dans les paramètres d'OctoStudio.</p>
	<p>Affiche les mots dans une bulle</p>	<p>Tapez pendant combien de secondes vous souhaitez que les mots apparaissent.</p>
	<p>Fait apparaître le texte sur la scène sous forme de titre ou de légende</p>	<p>Modifiez, redimensionnez, changez la couleur et repositionnez le texte en appuyant sur le texte. Chaque sprite peut afficher une zone de texte : utilisez des sprites supplémentaires pour plus de texte simultanément.</p>

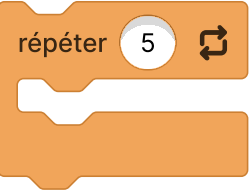
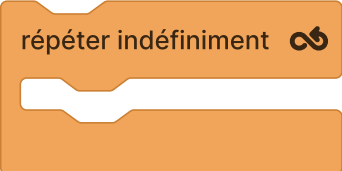
Scène

Bloc	Description	Conseils et options
	Définit la taille du sprite au % spécifié de la taille d'origine	
	Modifie la taille du sprite d'un montant spécifié	
	Fait disparaître le sprite de la scène	Pour masquer un sprite au début d'un projet, utilisez cacher avec ⚡. Les sprites cachés n'interagissent pas avec les autres sprites.
	Fait apparaître le sprite sur la scène	Modifiez la transparence d'un sprite en entrant un nombre inférieur à 100. A 0, le sprite est invisible mais toujours interactif.
	Définit l'arrière-plan sur la partie sélectionnée	Choisissez une toile de fond spécifique ou précédente  suivante  ou aléatoire 
	Superpose un sprite devant ou derrière un autre sprite	Possibilité de superposer devant ou derrière tous les sprites 

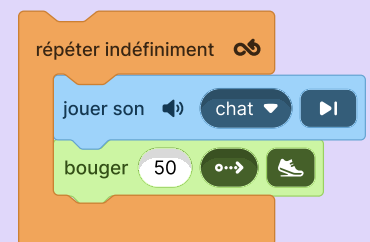
Couleurs et lumière

Bloc	Description	Conseils et options
	Crée une lueur colorée autour du sprite	Choisissez la couleur de la lueur.
	Allume ou éteint la lampe de poche de votre appareil	
	Définit la couleur du sprite ou de la toile de fond	Options : définir la couleur du sprite ou de la toile de fond. Pour réinitialiser, réglez la couleur sur 
	Change la couleur du sprite ou de la toile de fond	Reviendra à sa couleur d'origine toutes les 360 unités.

Contrôle

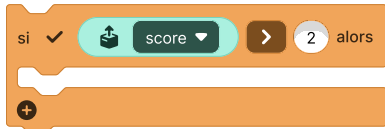
Bloc	Description	Conseils et options
	Exécute le script le nombre de fois spécifié	Emboîtez les blocs à l'intérieur du bloc répété ou en boucle.
	Exécute le script à l'intérieur encore et encore jusqu'à ce que le projet s'arrête	

Exemple:





Contrôle

Bloc	Description	Conseils et options
------	-------------	---------------------



Vérifie une fois si une condition est vraie. Si c'est le cas, il exécute les blocs à l'intérieur.




Pour ajouter un « sinon » au bloc, appuyez sur  une fois. Pour le segment « sinon si », appuyez plusieurs fois sur . Vous pouvez insérer un nombre, une variable ou un autre rapporteur tel que :



Attend un nombre de secondes spécifié avant de continuer



Attend qu'un capteur soit détecté, puis continue d'exécuter le bloc suivant.

Options d'attente : secouer , appuyer sur  ou lorsqu'un aimant se trouve à proximité du téléphone 



Arrêter les scripts ou les sons en cours d'exécution

Les options sont d'arrêter ce script, tous les sons, les autres scripts de ce sprite ou tous les scripts du projet.



Envoie un message que tous les sprites peuvent recevoir

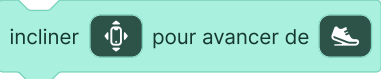



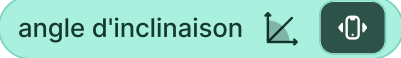








Démarre ce script lorsque le message sélectionné est reçu



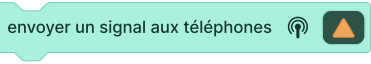
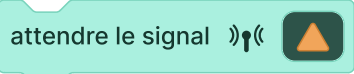

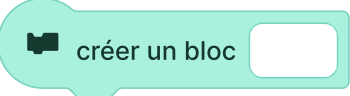
Exemples:




Plus de Blocs

Bloc	Description	Conseils et options
	Inclinez votre téléphone pour déplacer le sprite	Tenez le téléphone à l'angle souhaité avant d'appuyer sur Lecture. Fonctionne mieux dans un bloc éternel. Choisissez si vous souhaitez vous déplacer en l'inclinant horizontalement  , verticalement  ou dans les quatre directions  .
	Indique l'angle d'inclinaison de votre téléphone, horizontal ou vertical	La valeur d'angle renvoyée par ce bloc est réduite à 1/4.
	Définit la variable sélectionnée sur un nombre spécifié	Pour créer une nouvelle variable, appuyez sur +. Les noms de variables ne peuvent actuellement pas être supprimés.
	Modifie la variable sélectionnée d'un montant donné	
	Affiche ou masque le moniteur variable sur la scène	Pour masquer la variable,  désactivez. Les variables sont affichées par défaut sur la scène.
	Renvoie la valeur numérique actuelle d'une variable	Vous pouvez insérer ce bloc dans n'importe quel emplacement arrondi à l'intérieur d'un autre bloc.
	Rapporte la taille ou d'autres informations sur le sprite	Options pour signaler la direction, la taille, la position x ou la position y d'un sprite.

Plus de Blocs

Bloc	Description	Conseils et options
	Sélectionne un nombre aléatoire dans la plage spécifiée	
	Effectue une certaine opération mathématique sur deux valeurs.	Choisissez l'addition + , la soustraction - , la multiplication x , ou la division ÷
	Envoie un message via Bluetooth à d'autres appareils à proximité en utilisant OctoStudio	Activez le Bluetooth pour ce bloc afin de diffuser un message à tous les appareils à proximité à l'aide d'OctoStudio
	Exécute le script ci-dessous lorsqu'il reçoit le message de faisceau spécifié	Il existe cinq messages différents que vous pouvez transmettre : 
	Créez un bloc personnalisé Nommez votre bloc, puis alignez les blocs ci-dessous pour définir ce que fera votre nouveau bloc.	La portée du signal est d'environ 10 mètres. Les blocs personnalisés peuvent rendre votre code plus organisé. Tous les blocs personnalisés apparaîtront dans « Plus de Blocs » à la fin de la palette des blocs. Les blocs personnalisés sont spécifiques à un sprite.

Où trouver les paramètres ?

Appuyer sur la roue crantée  en haut à droite de l'écran d'accueil

Langues

OctoStudio est proposé dans plus de 20 langues. Vous pouvez changer de langue à tout moment dans les paramètres.

Pour Commencer

Si vous souhaitez voir les écrans de bienvenue à chaque fois que vous ouvrez l'application, accédez à Paramètres et sélectionnez «Introduction OctoStudio».

Les conseils au démarrage sont accessibles via icônes de main animées qui vous montrent comment utiliser OctoStudio. Activez-les dans les Paramètres à tout moment.

Accessibilité

Pour utiliser OctoStudio avec un lecteur d'écran, activez le lecteur d'écran intégré sur votre appareil (VoiceOver sous iOS et TalkBack sous Android).

Vous pouvez également activer « Effets sonores » pour entendre les blocs de code.

● Configuration requise

OctoStudio est compatible avec Android et iOS.

Sur un téléphone ou une tablette Android, la version 8 ou ultérieure est requise.

Sur un iPhone ou un iPad, la version 15 d'iOS ou ultérieure est requise.

Informations complémentaires

Pour plus d'informations sur l'installation et les mises à jour, veuillez consulter nos pages d'assistance OctoStudio sur octostudio.org