

“ Power Point”

Qu’est ce qu c’est “ Power Point”?

1. Power Point est un logiciel de présentation multimédia créé par Microsoft.
2. Il permet de personnaliser une présentation avec des diapositives (Slides)
3. Les diapositives peuvent avoir du texte, des tableaux, des images, des graphiques, des vidéos, et du son.
4. Il permet de personnaliser l’apparition des diapositives à l’écran, leur agrandissement et leur disparition.
5. Le format des fichiers associés avec PowerPoint est par défaut **.pptx**

Quelques Notions De Base:

- Une fois que Powerpoint est affiché sur l’écran, vous constatez que le document contient **une seule diapositive**.
- Pour **insérer une nouvelle diapositive**, cliquez sur [**New Slide**]
- Pour **adapter le mise en page de la diapositive**, cliquez sur [**home – Layout**]
- Pour **supprimer une diapositive**, cliquez sur le bouton [**Delete slide**]
- Pour **changer la couleur d’une diapositive**, cliquez sur [**Design – Format background**].
- Pour appliquer **une couleur unie** à votre diapositive, Sélectionnez [**Solid Fill**]
- Pour appliquer **un mélange de couleur** à votre diapositive, Sélectionnez [**Gradient Fill**].
- Pour utiliser une image **comme arrière-plan**, cliquez sur [**Design – Format background – Picture or Texture Fill**] et insérez l’image.
- Pour **insérer des images**, cliquez sur [**Insert**] pour choisir entre [**Picture**] ou [**ClipArt**]
- Pour ajouter au projet **5 diapositives**, cliquez sur [**New Slide**] cinq fois.
- Pour **dupliquer la même diapositive**, cliquez sur [**New Slide – Duplicate Selected Slide**] ou [**Right Click On The Slide – Duplicate Slide**]
- Pour **démarrer la présentation**, appuyez sur (F5) ou [**Slide Show**] → **from the beginning**
- Pour **terminer la présentation**, appuyer sur [**Esc**]

Pour animer les éléments de la diapositive:

1. **Sélectionner** l’élément (texte – image -) à animer
2. **Cliquez** sur l’onglet **Animations** au menu principal.
3. **Choisissez** le type d’animations parmi la liste proposée.

Une fois que le modèle de l’animation est choisi, vous pouvez maîtriser:

- **Comment lancer l’animation?** [on click] – [with previous] – [after previous]
- **La direction de l’animation:** [IN ou Out].
- **La vitesse de l’animation:** [lente ou rapide]

Pour ajouter une transition pour la diapositive

C'est la façon avec laquelle on passe d'une diapositive à une autre.

1. Cliquez sur [**Transition**] pour choisir le modèle de passage entre les diapositives
2. Sélectionnez le **Type de Transition**
3. Cliquez sur [**Apply To All**] si vous voulez appliquer les effets à toutes les diapositives.

Comment lancer la transition? [On Mouse Click] ou [Automatically After]

Pour Créer Un Hyperlink: (lien qui emmène d'un endroit à un autre)

1. Sélectionnez le texte ou l'image que vous souhaitez utiliser en tant que lien **hyperlink**
2. Sélectionnez [**Insert**] – [**hyperlink**].
3. Sélectionnez [**place in this document**] pour lier à une diapositive spécifique dans votre présentation
4. Sélectionnez [**Existing file or web page**] pour lier à une adresse d'une site web.

Scratch

Scratch est un logiciel qui sert à apprendre la logique de la programmation.

L'écran d'accueil de scratch contient:



1. La palette des blocs

Au centre de l'Interface, dans la Palette des Blocs. Il apparaît alors une liste de noms avec des rectangles colorés. Ce sont les **dix** catégories de Blocs disponible, chacune d'une couleur différente.

Les catégories des blocs les plus importants sont:

- a) Blocs bleus: ce sont ceux de **Mouvement**
- b) Blocs verts: ce sont ceux du **Stylo**
- c) Blocs oranges: ce sont ceux du **Contrôle**
- d) Blocs marron: ce sont ceux d'**Evènements**


2. L'écran des scripts (Espace à droite de l'écran)

L'Aire des scripts est la partie de l'interface de Scratch où l'utilisateur fait son travail

3. La scène.

La scène est l'endroit où les objets s'animent

Comment changer la langue du Scratch en Français?

En haut à gauche de l'écran, il suffit de cliquer sur cet icône  qui ressemble à l'icône de globe.

Quelques exemples

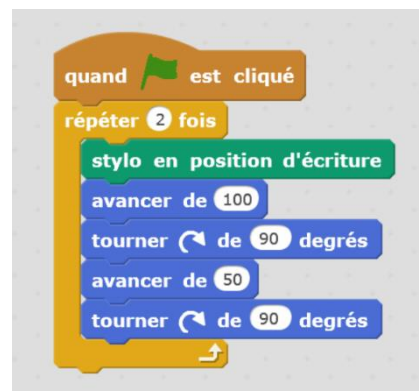
1- Comment Construire les blocs pour dessiner un carré de (100 pas) de dimensions?

1. Quand le drapeau est cliqué
2. Répéter (4) fois
3. Stylo en position d'écriture.
4. Avancer de (100) pas
5. Tourner (90) degrés



2- Comment Construire les blocs pour dessiner un rectangle de longueur (100 pas) et de largeur de (50 pas)?

1. Quand le drapeau est cliqué
2. Répéter (2) fois
3. Stylo en position d'écriture.
4. Avancer de (100) pas
5. Tourner → (90) degrés
6. Avancer de (50) pas
7. Tourner→(90) degrés



3- Comment Construire les blocs pour dessiner un cercle?

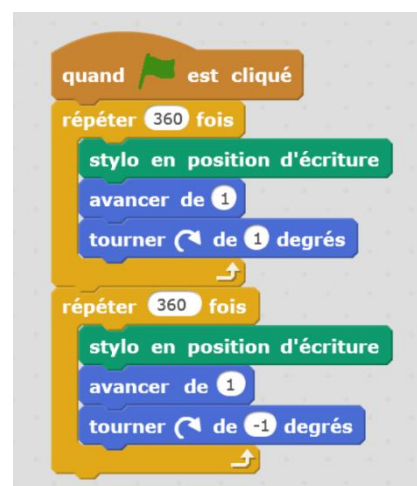
1. Quand le drapeau est cliqué
2. Répéter (360) fois
3. Stylo en position d'écriture.
4. Avancer de (1) pas
5. Tourner→ (1) degré



6.

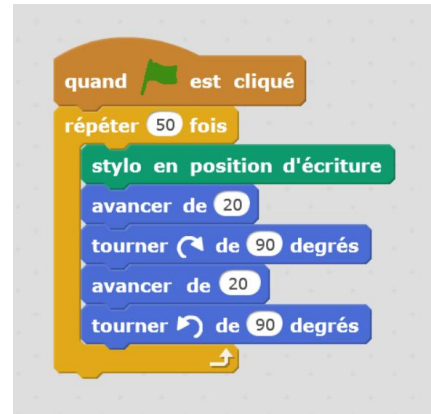
4- Comment Construire les blocs pour dessiner un (8)?

1. Quand le drapeau est cliqué
2. Répéter (360) fois
3. Stylo en position d'écriture.
4. Avancer de (1) pas
5. Tourner→ (1)
6. Répéter (360) fois
7. Avancer de (1) pas
8. Tourner→ (-1) degré **ou**
 Tourner ← (1) degré



5- Comment Construire les blocs pour dessiner des escaliers?

1. Quand le drapeau est cliqué
2. Répéter (50) fois
3. Stylo en position
d'écriture.
4. Avancer de (20) pas
5. Tourner → (90) degrés
6. Avancer de (20) pas
7. Tourner ← (90) degrés



6- Comment Construire les blocs pour dessiner un triangle?

1. Stylo en position d'écriture.
2. Répéter (3)
3. Avancer de (100) pas
4. Tourner ← (120) degrés



le rôle de quelques blocs importants:

1. Le bloc à droite ordonne au lutin de changer de position à 90 degré
2. Le bloc à droite ordonne au lutin de tourner 15 degré dans le sens des aiguilles d'une montre
3. Le bloc à droite ordonne au lutin d'effacer tout les dessins et de relever le stylo pour ne rien écrire en allant au point x:0 et y:0
4. Le bloc à droite ordonne au lutin de commencer un travail
5. Le bloc à droite ordonne au lutin d'avancer 10 pas

