

# Les blocs Thymio Scratch

Au lancement de Scratch, Thymio Suite ajoute une série importante (52 blocs!) de blocs traitant spécifiquement les échanges de données entre Thymio et Scratch.



Ils sont accessibles dans la zone des blocs à gauche en bas. Comme pour les autres blocs de Scratch, on identifie 4 familles grâce à leur forme :



## LES BLOCS ACTIONNEURS

Ils transmettent une commande d'action que Thymio doit exécuter.

Les actionneurs sont de 3 types : **mouvement, lumière, son.**



## LES BLOCS CAPTEUR

Avec des **bouts arrondis** qui leur permet d'être **insérés dans d'autre blocs** ils retournent les mesures effectuées par le robot grâce à ses capteurs.



## LES BLOCS CAPTEUR LOGIQUES

Il retournent soit la valeur **VRAI** soit la valeur **FAUX**.



## LES BLOCS ÉVÉNEMENTS

Qui possède un **chapeau**. Ils sont toujours au début d'un script et sont actifs dès qu'ils figurent dans la zone de script de Scratch.

**Pour une documentation complète, se référer à la documentation à la fin de ce livret (page 66)**