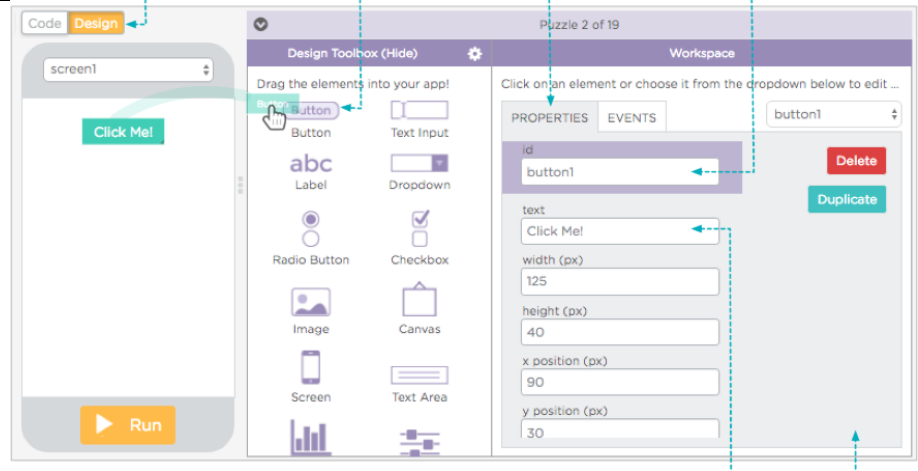
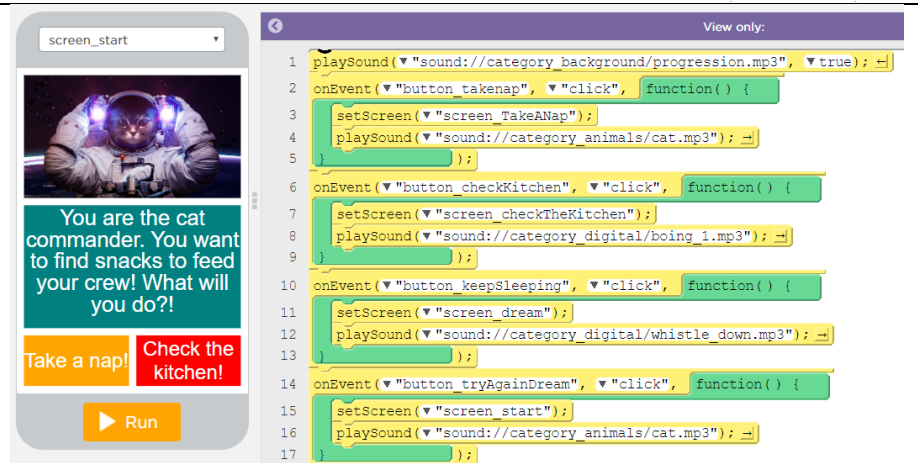


Pour faire les exercices associés à cette fiche, aller sur :
https://studio.code.org/s/csp5-2019?section_id=2233139

Les 2 modes

	<p>Mode « Design » : conception Permet de créer de nouveaux écrans et d'ajouter les éléments de l'interface utilisateur</p>
	<p>Mode « Code » : programmation Permet d'écrire le programme qui détermine ce qui se passe lorsque l'on clique sur des éléments de l'interface utilisateur</p>

Modifier des paramètres si un bouton est cliqué

```
onEvent(▼ "bigButton", ▼ "click", function() {
  setProperty(▼ "screen1", ▼ "background-color", ▼ "green");
  setProperty(▼ "bigButton", ▼ "text", ▼ "It worked!");
});
```

Lorsque le bouton appelé « bigButton » est cliqué :

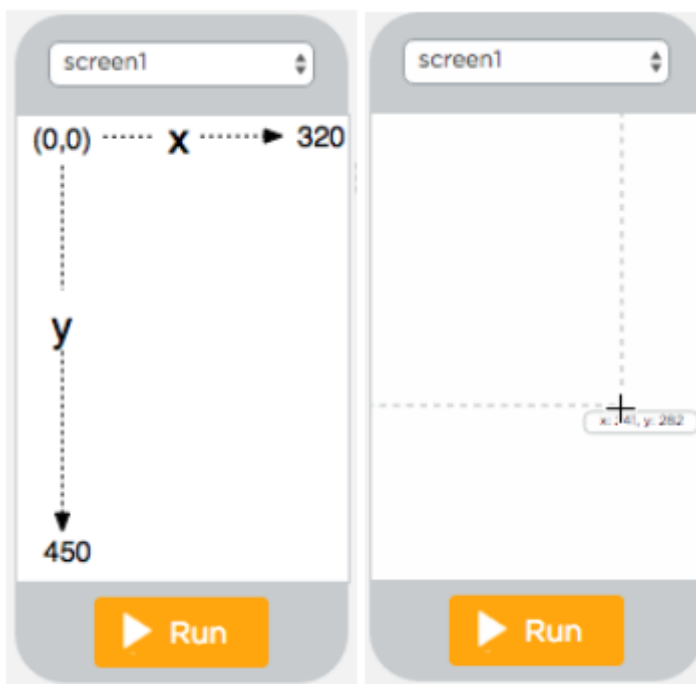
- Changer les propriétés de l'écran appelé « screen1 » en mettant le fond en vert
- Changer les propriétés du bouton appelé « bigButton » en remplaçant le texte existant par « It worked ! »

Programmation en blocks et/ou programmation en texte

```
onEvent (▼ "button_keepSleeping", ▼ "click", function() {
  setScreen (▼ "screen_dream");
  playSound (▼ "sound://category_digital/whistle_down.mp3");
});
```

```
onEvent("button_keepSleeping", "click", function() {
  setScreen("screen_dream");
  playSound("sound://category_digital/whistle_down.mp3");
});
```

Positionner des éléments sur l'écran



```
setPosition (▼ "id", x, y, width, height);
```