

L'objectif de ce document est d'expliquer comment pouvoir travailler avec *Scratch* sur une tablette *Android*. Ce document présente les aspects techniques généraux. Suivants la version d'*Android* et le type de tablette, les options et menus ne se trouvent pas dans les mêmes menus et nécessiteront un peu de recherche.

## 1. Les besoins techniques

Pour pouvoir utiliser normalement *Scratch*, il est nécessaire de disposer :

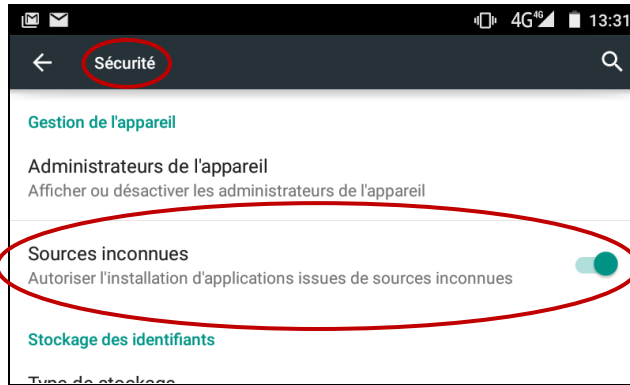
- de l'application *Scratch*,
- éventuellement d'un clavier.

## 2. Configurer la tablette et installer le logiciel

### 2.1. Autoriser l'utilisation d'applications issues de sources inconnues

Le logiciel *Scratch* n'étant pas disponible dans *Play store*, il est nécessaire d'autoriser l'installation (et l'utilisation !) de contenus provenant de sources inconnues :

Avec *Android* 5.0 ceci s'effectue depuis : Paramètres > Sécurité > Sources inconnues qu'il faut autoriser.

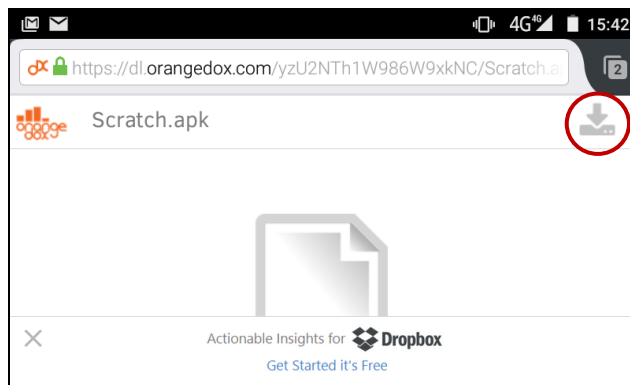


Il ne faudra pas décocher cette option par la suite sinon l'ouverture de *Scratch* risque d'être bloquée...

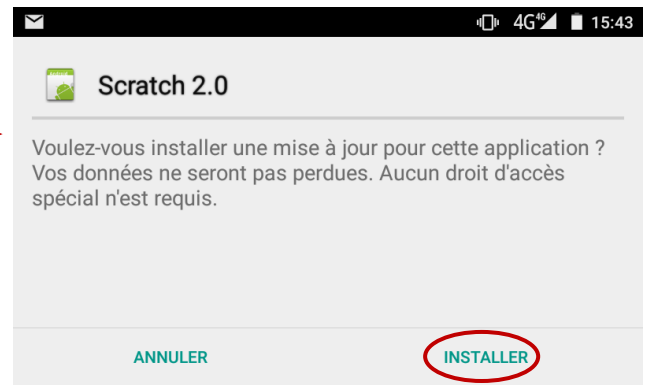
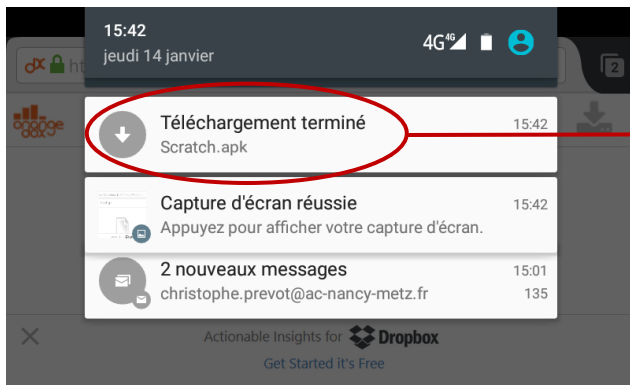
### 2.2. Télécharger et installer l'application Scratch

Ceci fait, il faut télécharger l'application *Scratch*. Au 14 janvier 2016 c'est une sous version 426 malheureusement **non francisée** développée par un usager (fichier APK) depuis un navigateur internet :

<http://db.orangedox.com/yzU2NTh1W986W9xkNC/Scratch.apk>



Après avoir téléchargé le fichier, l'indicateur de téléchargement (↓) reste fixe : il faut alors étirer vers le bas pour apercevoir le fichier téléchargé puis cliquer dessus et accepter l'installation :



## 2.2. Ajouter un clavier à la tablette

Il peut être utile d'ajouter un clavier à la tablette, car le clavier virtuel Android prend une place particulièrement importante lors des saisies...

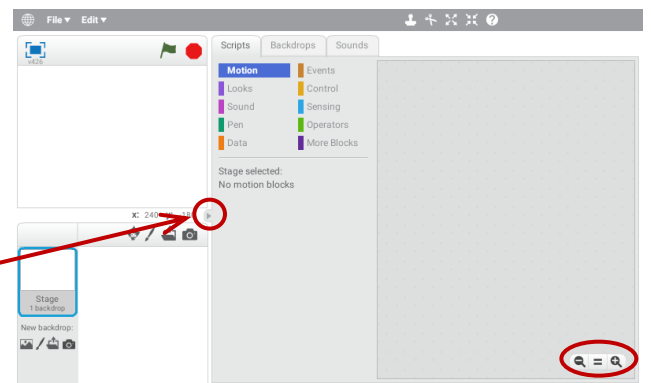
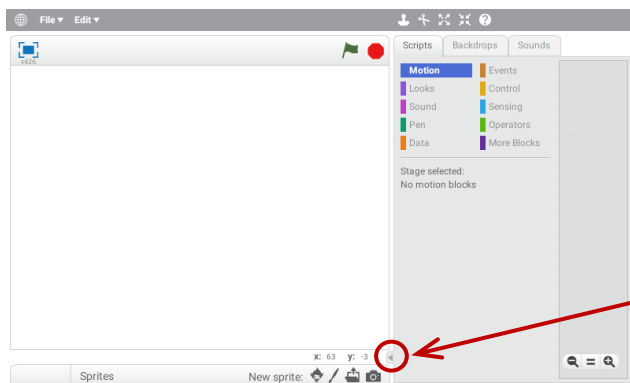
Afin de laisser le port micro-USB disponible pour le chargeur ou une clé, ce clavier sera connecté de préférence en *Bluetooth* à la tablette. Pour associer le clavier à la tablette il est nécessaire d'activer le *Bluetooth* de la tablette puis de connecter le clavier à la tablette. Pour achever la phase d'association la tablette donne un code PIN à saisir au clavier.

La tablette est maintenant configurée pour faire fonctionner *Scratch*, mais il n'est pas possible d'enregistrer un programme (plantage systématique).

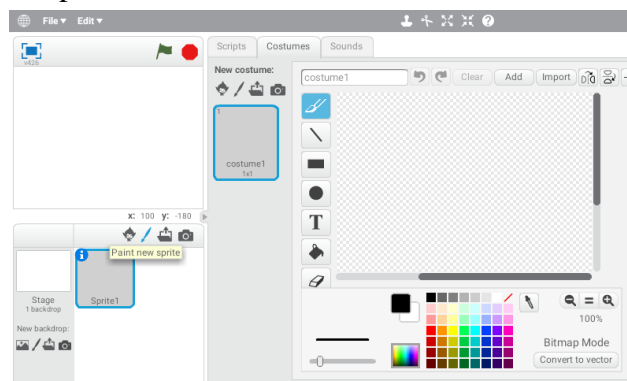
## 2.3. Premiers pas sur cette version tablette

Quelques différences de manipulations (et donc d'habitudes) sont observables avec cette version pour tablette :

1. Il n'est pas possible d'effectuer des « réglages de taille à deux doigts » de l'écran lorsque *Scratch* est ouvert. Au vu de la petitesse de l'écran, il faut maîtriser la réduction et l'agrandissement de la fenêtre d'exécution (petite flèche dans la barre verticale) ainsi que le zoom de la partie programmation (les trois boutons situés en bas à droite) et les ascenseurs.



2. L'application étant livrée sans lutin et sans bibliothèque, il n'est pas possible de démarrer directement. Il est donc nécessaire de commencer par créer (par exemple avec le pinceau en faisant un simple point, ou en prenant une photo) ou importer un lutin.



3. La saisie dans les champs (noms des variables, valeurs et textes dans les « briques » *Scratch*, etc.) s'obtient avec un double clic sur le champ de saisie : le premier clic ne faisant que mettre en surbrillance le champ de saisie, c'est au deuxième clic qu'apparaît le clavier Android.