

LYNN

TM



RÉCIT INTERACTIF GUIDE DES CODEURS



Introduction

Objectif du projet

Raconter des histoires est très important afin de développer sa communication orale et écrite, que ce soit pour le plaisir, pour faire passer un message ou pour convaincre son auditoire. Dans ce projet, tu raconteras une histoire à propos d'un voyage ou d'une aventure personnelle, dans un autre pays, une autre ville ou une autre demeure. En cours de route, tu apprendras comment ajouter des éléments multimédias qui suscitent l'intérêt et invitent à l'interaction.

Plan

Avant de commencer :

- Choisis un voyage ou une aventure pour ton récit. Qui était présent? Qu'as-tu fait de particulièrement plaisant ou mémorable? Quels sont les détails importants que tu pourrais inclure dans ton récit?
- Si tu as des photos de l'endroit visité, assure-toi d'y avoir accès, tu pourrais les utiliser en arrière-plan. Si tu n'en as pas, pense à des sites, sur le web, où tu pourrais en trouver. N'oublie pas de respecter les droits d'auteur!
- Pense à comment tu peux utiliser Lynx pour partager ton récit de voyage: éléments graphiques, animation, sons, musique ou texte. Comment donneras-tu vie à ton histoire?
- Regarde l'exemple de projet Terry Fox, il peut te donner des idées pour commencer ton projet.
- Important: **Lynx n'enregistre pas ton travail automatiquement**, alors tu dois te rappeler **d'enregistrer ton travail fréquemment!** L'étape 5 de l'activité 1 décrit comment enregistrer ton travail.

Résultats d'apprentissage :

- Tu apprendras les commandes de base de Lynx pour contrôler la tortue et créer tes propres procédures.
- Tu apprendras comment ajouter des objets interactifs comme des boutons et des tortues interactives pour déclencher des actions et pour créer un système de navigation.
- Tu créeras de multiples tortues pour ajouter de l'action et des animations plus complexes.
- Tu ajouteras du texte, de la musique et du son pour créer une expérience multimédia.

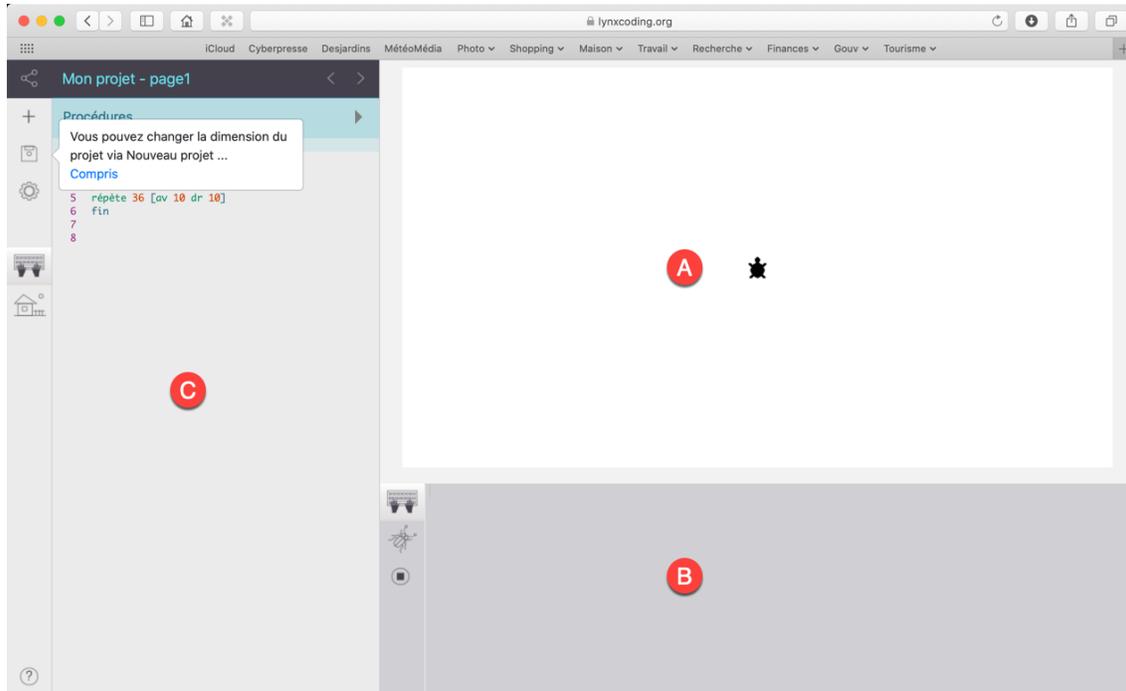
Activité 1 – Commence ton récit

Étape 1 : Voici Lynx

Tu dois avoir créé un compte Lynx (si ce n'est pas le cas, parles-en à ton enseignant et utilise document [Comment créer un compte Lynx](#) dans la section [Aide / Guides d'utilisation](#) du site www.lynxcoding.org.

Clique sur le bouton [Créer un projet Lynx](#) sur la page d'accueil de lynx (www.lynxcoding.com).

L'écran aura l'air de ceci :



La plus grande partie est la **zone de travail (A)** ou la **page**. C'est l'endroit où tu travailleras (surprise!). Une tortue se trouve en plein centre.

La zone juste en dessous est le **centre de commande (B)** où tu tapes du code pour le tester.

La zone sur la gauche est le **panneau de procédures (C)** où tu crées tes propres procédures (il contient une procédure donnée en exemple). Cette zone comporte aussi la barre des boutons et le **panneau de cliparts**.

Les présentations sont faites, au travail maintenant!

Activité 1 – Commence ton récit

Étape 2 : Crée un arrière-plan

Dans le monde de Lynx, les objets animés sont des tortues. Elles ressemblent à des tortues, avant de se transformer en... n'importe quoi. Elles ont plusieurs utilités, dont la création d'un arrière-plan pour la page.

Choisis [Exemple formes](#) dans le menu « + ». Ceci ouvre le panneau de cliparts qui contient une cinquantaine d'exemples. Tu y trouveras de petits cliparts qui peuvent servir de formes pour les tortues, et de grands cliparts que tu peux utiliser comme arrière-plan. Il y a aussi des cases vides pour accueillir les cliparts que tu vas importer.

Il y a deux façons de trouver un arrière-plan qui conviendra pour le début de ton récit.

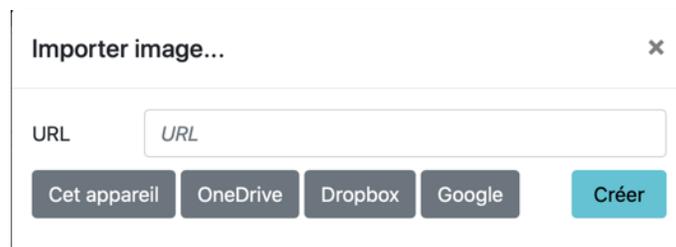
1. Méthode 1 : Utilise un clipart fourni en exemple

2. Méthode 2 : Ajoute et utilise ton propre clipart

- Utilise n'importe quel programme de dessin et crée ton propre arrière-plan. Enregistre ton dessin au format JPG ou PNG (PNG permet d'avoir des zones transparentes au besoin).
- Télécharge des images de n'importe quel site web, ou utilise une photo que tu as prise. N'oublie pas de respecter les droits d'auteur!
- Utilise l'appareil photo de ton téléphone ou de ta tablette.

Il y a aussi deux méthodes pour ajouter tes images dans le panneau de cliparts :

- Copie l'image. Puis, clique sur l'icône de [maison](#) pour ouvrir le panneau de cliparts. Clique sur une case vide pour faire apparaître un « + ». Finalement, appuie sur **Commande-V** sur un Mac, ou **Ctrl-V** sur les autres types d'ordis pour coller l'image dans la case.
- Clique sur une case vide du panneau de cliparts et clique sur le « + » qui apparaît. Puis, utilise la boîte de dialogue pour naviguer jusqu'à l'image désirée sur ton appareil ou en ligne. Clique sur [Créer](#) pour terminer.



Activité 1 – Commence ton récit

Peu importe la méthode choisie, suis ces instructions pour créer ton arrière-plan :

1. Laisse le pointeur de souris sur le clipart pour voir son numéro.
2. Dans le centre de commande, tape :

`fixeforme 18` Utilise le numéro de forme que tu as obtenu. Appuie sur **Entrée** pour exécuter l'instruction.

La tortue prend la forme que tu viens d'indiquer.

3. Dans le centre de commande, tape :

`estampe` Appuie sur **Entrée**. Cette instruction estampe la tortue sur l'arrière-plan de la page.



On dirait qu'il ne s'est rien produit, mais en fait, ce que tu vois, c'est une tortue avec la forme 18, par dessus un « image estampée » qui est identique. Une fois estampée, l'image de l'arrière-plan ne peut plus bouger, mais la tortue le peut! Clique sur la tortue et déplace-la un peu. Tu vois la « vraie » tortue bouger, mais l'arrière-plan reste figé.



Voici une autre commande pratique au cas où tu aurais changé d'idée concernant l'arrière-plan :

`vg` ou `videgraphiques`

L'arrière-plan estampé disparaît, mais la tortue possède toujours la forme que tu lui as donnée.

Pour redonner à la tortue sa forme originale, tape ceci dans le centre de commande :

`fixeforme 0` 0 est le numéro de la forme originale de la tortue.

Étape 3 : Ajoute des éléments décoratifs

Tu peux estamper d'autres tortues plus petites pour ajouter des détails sur l'arrière-plan. Par exemple, pour ajouter des arbres, tu dois trouver un clipart d'arbre (ou en importer un), donner cette forme à la tortue, ajuster sa taille, puis l'estamper.

Par exemple :

`fforme 35` `fforme` est l'abréviation de `fixeforme`
`fixetaille 20`
`estampe`

Une fois estampée, l'image fait partie de l'arrière-plan et elle devient fixe (la vraie tortue, sur le calque supérieur, peut toujours bouger).

Ajoute des éléments graphiques sur ton arrière-plan.

Activité 1 – Commence ton récit

Étape 4 : Ajoute du texte

Pour ajouter du texte à ton histoire, tu dois d'abord ajouter une boîte de texte.

Choisis **Texte** dans le menu « + ». Une boîte de texte nommée `texte1` apparaît dans la zone de travail.



Si tu ne vois pas tout ton texte, clique et tire sur le coin inférieur droit de la boîte pour l'agrandir. Si tu ne vois pas les outils de formatage, clique sur le nom de la boîte et traîne-le vers le centre de la page.

Clique dans la boîte de texte et tape du texte. Un ensemble d'outils de formatage apparaît au-dessus de la boîte. Si tu as sélectionné du texte, les outils de formatage modifient la sélection. Si tu n'as pas sélectionné de texte, les commandes de formatage s'appliqueront à partir du point d'insertion dans la boîte de texte.

Tu peux placer la boîte de texte où tu le désires sur la page.

Fais un clic droit sur la boîte pour ouvrir sa boîte de dialogue qui te permettra de cacher le nom de la boîte ou de la rendre transparente. Si tu dois déplacer la boîte de texte, rends-la opaque, déplace-la, puis redonne-lui sa transparence.

Si tu rends la boîte invisible par erreur, tape ceci dans le centre de commande :
`montretexte`

Étape 5 : Enregistre ton projet!

Lynx n'enregistre pas les projets automatiquement, tu dois te rappeler de l'enregistrer périodiquement. Dans le coin supérieur gauche de la fenêtre, tu vois le nom du projet suivi du nom de la page courante.



Clique sur ce champ et donne un nom significatif à ton projet, comme : **Récit 2019**.

Puis, choisis la commande **Enregistrer** dans le menu **Fichier (disque)**.

Lynx enregistre ton projet (les pages), le panneau de procédures et le panneau de cliparts. Il n'enregistre pas le centre de commande.

Enregistre souvent! Tu ne veux surtout pas perdre ton travail!

Activité 2 - Ajoute des détails

Étape 1 : La tortue

Comme les tortues sont très importantes pour donner vie à ton récit, il faut apprendre à les contrôler. Tu les regardes toujours « vu d'en haut ».

Il y a deux façons de contrôler les tortues :

- Tu peux les traîner à l'aide de la souris.
- Tu peux les déplacer à l'aide d'instructions.

Traîner une tortue peut être convenable lorsque tu veux simplement tester quelque chose ou estamper sa forme. Mais tu as besoin de commandes pour contrôler avec précision sa position, sa direction et sa vitesse.

Tape ceci dans le centre de commande :

`avance 100` Appuie sur **Entrée** après chaque commande.

Note : Si tu as activé la saisie automatique, Lynx suggère des primitives qui correspondent aux premières lettres que tu tapes.

La tortue avance de 100 pixels.

Il y a beaucoup d'autres commandes à essayer. Essaie celles-ci. Chacune de ces commandes exige une **donnée**. Dans ce cas, la donnée est un nombre. Essaie d'autres valeurs.

`droite 80`
`RECULE 150` Les commandes ne sont pas sensibles à la case.
`gauche 145`

Rappelle-toi d'appuyer sur **Entrée** pour chaque instruction. La tortue s'est déplacée ou elle a changé de cap?

La donnée de `droite` et `gauche` est en degrés. Un tour complet représente 360 degrés. Ainsi, si tu tapes :

`droite 360`

... on dirait qu'il ne s'est rien passé.

Il existe une abréviation pour chacune de ces commandes : `av`, `re`, `dr`, `ga`.

`av 100`
`dr 30`
`re 50 ga 50` Tu peux taper plusieurs commandes sur la même ligne.

Tu peux faire pas mal de chemin avec juste ces quatre commandes. Essaie différentes données et vois ce qui se passe. Que se passe-t-il si le nombre est très grand? Juste un pixel, ça fait combien? Quelle est la largeur ou la hauteur de la zone de travail (la page)?

Activité 2 - Ajoute des détails

Étape 2 : Tu vois le motif?

La reconnaissance des motifs est une compétence importante en programmation. Par exemple, un mouvement peut être répétitif :

```
av 1
av 1
av 1
av 1
```

La reconnaissance des motifs te permet de coder plus efficacement. Lorsque tu observes un motif, utilise la commande `répète` au lieu de taper des commandes encore et encore.

```
répète 50 [av 1 attends 1]      Attends crée une pause en dixièmes de secondes.
```

La tortue se déplace trop rapidement? Trop lentement? Essaie différentes données pour `avance` et `attends` jusqu'à obtenir le résultat désiré.

Ou essaie ceci :

```
glisse 300 2                    Glisse prend deux données: la
                                distance et la vitesse.
```

`Répète` requiert deux données. La première est un nombre et la seconde est une liste d'instructions comprises entre des crochets.

Étape 3 : Automatise le processus

Lorsqu'une ou plusieurs instructions donnent un résultat intéressant, tu aimerais probablement pouvoir les exécuter avec un seul mot... `déplace` par exemple. Essaie ceci :

```
déplace
```

Tu obtiendras le message suivant :

```
Je ne sais pas comment déplace
```

`Déplace` n'est pas dans le vocabulaire de Lynx, mais tu peux l'y ajouter en créant une procédure.

Tape ceci dans le [panneau de procédures](#) (à gauche de la zone de travail) :

```
pour déplace                    La ligne titre: POUR, suivi du nom de la procédure.
glisse 300 1                     Tes instructions.
fin                               Le mot FIN, seul sur sa ligne.
```

Tu verras que le panneau de procédure contient déjà une procédure `carré`. Ajoute ta procédure `déplace` juste après.

Les procédures sont des programmes que tu crées. Chaque procédure est une nouvelle commande que tu ajoutes au projet. Elles doivent porter un nom d'un seul mot qui n'existe pas déjà dans le vocabulaire de Lynx. Une procédure ne fonctionne que dans le projet dans lequel elle se trouve.

Activité 2 - Ajoute des détails

Place la tortue sur la page, à son point de départ.

Tape maintenant ceci dans le centre de commande :

déplace Appuie sur **Entrée**.

Est-elle allée assez loin? Trop rapide ou trop lente? Ajuste la procédure jusqu'à ce que le résultat soit satisfaisant.

L'ajout de commentaires avant, après ou dans tes procédures est une excellente habitude à prendre. Les commentaires décrivent l'utilisation ou le fonctionnement des procédures. Pour créer un commentaire, commence la ligne avec un **point-virgule** (;).

```
8 ; Dans cette procédure, 300 pas, c'est la
   moitié de la longueur de la route.
9 pour déplace
10 glisse 300 1
11 fin
```



Est-ce qu'on a déjà mentionné qu'il faut enregistrer **souvent**?

Activité 3 – Animation

Étape 1 : Animation à une image

Au lieu d'une tortue, tu voudras probablement voir un personnage, un autre animal ou un autre objet traverser l'écran, comme une voiture, un train ou un nuage. Ouvre le panneau de cliparts pour trouver une image qui te convient. Trouve et mémorise son numéro de forme. Puis, donne cette forme à la tortue :

`fforme 11` ...ou le numéro de forme que tu veux.

Déplace la tortue vers une bonne position de départ.

C'est le temps de bouger. Tape ceci dans le centre de commande :

`déplace`

Tu peux aussi ajouter tes propres cliparts. Suis les instructions de *l'activité 1*. Pour les cliparts plus petits, utilise des fichiers au format PNG (pour la transparence autour des objets).

Étape 2 : Débogage

La tortue ne se déplace pas nécessairement dans le sens où pointe la forme!

Les bogues existent dans tous les projets de programmation en développement, et même dans les premières versions de logiciels. Le débogage est une habileté essentielle et pour certains programmeurs, c'est même la partie la plus intéressante de leur travail.

Si la tortue ne se déplace pas dans la direction désirée, tape ceci :

`fforme 0`

Corrige le cap de la tortue à l'aide de commandes comme celle-ci :

`dr 180`

Ou, utilise `fixecap` (ou l'abréviation `fcap`). `Fixecap` fixe une orientation précise et absolue, alors que `droite` et `gauche` font pivoter la tortue à partir de son orientation actuelle.

La donnée de `fixecap` correspond aux degrés d'une boussole. Ainsi :

- `fixecap 90` pointe toujours vers l'est.
- `fixecap 180` pointe toujours vers le sud.
- `fixecap 270` pointe toujours vers l'ouest.

Essaie ton animation de nouveau.

Ajoute l'instruction `fixecap` à la procédure `déplace`, dans le panneau de procédures.

Activité 3 – Animation

Étape 3 : De multiples tortues

Tu pourrais vouloir créer une animation avec plusieurs tortues pour ton récit, et avoir par exemple deux voitures qui filent sur la route.

Une page peut comporter plusieurs tortues. Choisis **Tortue** dans le menu « + ». Une seconde tortue apparaît au centre de la page. Si elle aboutit directement par dessus une tortue existante, tu n'as qu'à la déplacer.

Chaque tortue a un nom unique. Fais un clic droit sur une tortue pour ouvrir sa boîte de dialogue et obtenir de l'information sur cette tortue, incluant son nom. Note bien les noms - tu peux aussi les modifier, mais utilise toujours un seul mot, sans espace.

Tu pourrais vouloir créer une procédure **roule** pour ta voiture (ou utiliser ta procédure **déplace**), par exemple :

```
pour roule
répète 30 [av 3 attends 1]
fin
```

Pour faire en sorte que toutes les tortues de la page exécutent les mêmes instructions, tape ceci dans le centre de commande :

```
unàun [roule]          Utilise le nom de ta procédure.
```

La **tortue1** exécute l'instruction **roule**, puis c'est le tour de la **tortue2**.

Dans d'autres cas, tu voudras que les différentes tortues exécutent des instructions différentes. Par exemple, tu pourrais vouloir une voiture rapide et une lente.

Ajoute un commentaire dans la procédure roule pour indiquer la vitesse. Par ex. :	Crée une autre procédure roulevite :
<pre>pour roulelent ;pour les voitures lentes répète 30 [av 3 attends 1] fin</pre>	<pre>pour roulevite ;pour les voitures rapides répète 30 [av 9 attends 1] fin</pre>

Pour parler à une tortue à la fois, utilise son nom suivi d'une virgule. Par exemple :

```
t1, roulelent          La virgule signifie que tu « parles à » une tortue en particulier.
t2, roulevite
```

Teste toujours tes procédures. Fais les ajustements nécessaires selon ton récit!



Est-ce qu'on a déjà mentionné qu'il faut enregistrer **souvent**?

Activité 4 – Construis ton récit

Étape 1 : Ajoute des pages

Ouvre ton projet [Récit 2019](#).

Ton projet peut comporter plusieurs pages.

Choisis [Page](#) dans le menu « + »



Une nouvelle page vide apparaît. Pour revenir à la [page1](#), clique sur les flèches en haut du panneau de procédures. Tu verras le nom du projet suivi de celui de la page courante :

Clique sur les flèches de nouveau pour revenir à la [page2](#). [Page1](#) et [page2](#) ne sont pas seulement des noms de pages, ce sont aussi des commandes qui permettent d'aller à la page désirée pendant la lecture de ton récit.

Pendant que tu es sur la [page2](#) de ton projet, tape ceci dans le centre de commande :

```
page1
```

Ceci devrait te ramener à la première page.

Reviens à la [page2](#). Ajoute un arrière-plan, des détails estampés et du texte pour continuer ton récit.

S'il n'y a pas de tortue sur la [page2](#), choisis **Tortue** dans le menu « + ».

Étape 2 : Navigation

Tu peux utiliser les flèches au-dessus du panneau de procédures pour changer de page pendant la construction de ton récit. Cependant, il faudra prévoir quelque chose de plus convivial pour ton projet final.

Il existe deux façons d'ajouter des boutons de navigation pour changer de page.

Dans les deux cas, commence par créer deux procédures comme celles-ci :

```
pour pagedeux  
page2  
fin
```

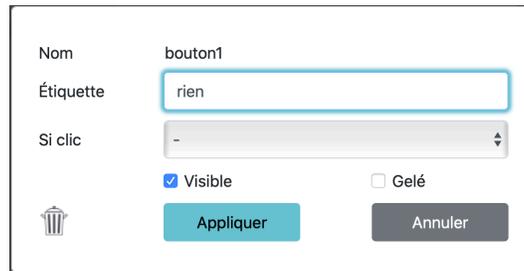
```
pour pageun  
page1  
fin
```

Activité 4 – Construis ton récit

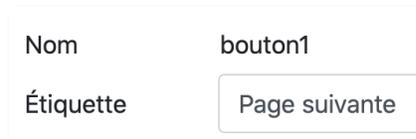
Méthode 1: Boutons

Les boutons constituent une façon facile de déclencher des événements. Pour créer un bouton :

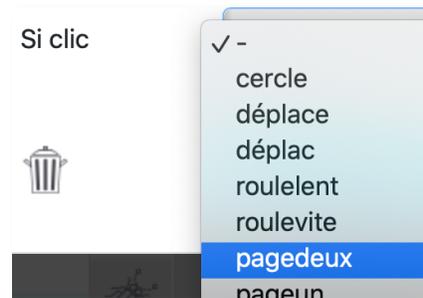
1. Choisis **Bouton** dans le menu « + ». Tu verras ceci : 
2. Fais un clic droit sur le bouton pour ouvrir sa boîte de dialogue :



3. Ajoute une étiquette. Cela peut être n'importe quoi, en un ou plusieurs mots. L'étiquette n'est pas une instruction, c'est juste le texte qui apparaîtra sur le bouton. Écris quelque chose que tout le monde comprendra. Cet exemple représente un bouton sur la première page.



4. Clique sur le menu à côté de la mention **Si clic** et choisis la procédure appropriée, dans ce cas **pagedeux**.



5. Clique sur **Appliquer**.

Si l'étiquette n'est pas totalement visible, tire sur le coin inférieur droit pour agrandir le bouton. Déplace le bouton où tu désires, et teste-le. Il devrait te mener à la [page2](#).

C'est le premier élément de ton système de navigation.

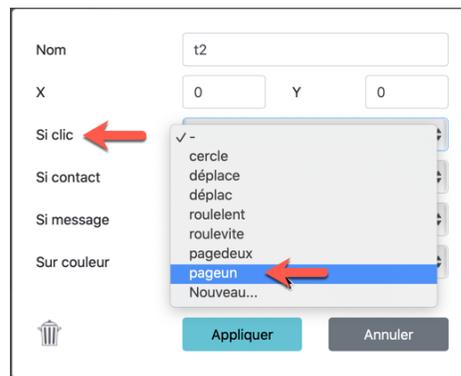
Activité 4 – Construis ton récit

Méthode 2: Des tortues en guise de boutons

Les tortues peuvent aussi se comporter comme des boutons (réagir à un clic de souris).

Ajoute une tortue « de navigation » sur la page2. Donne-lui une forme appropriée, comme une flèche vers la gauche que tu trouveras dans les exemples de clipart.

1. Fais un clic droit sur la tortue pour ouvrir sa boîte de dialogue.
2. Clique sur le menu à côté de **Si clic** et choisis la procédure appropriée, c'est-à-dire **pageun**.



3. Clique sur **Appliquer**.

Clique sur la tortue pour l'essayer. Elle devrait te ramener à la **page1**.

Maintenant crée un bouton « dans l'autre direction » sur la **page1** de ton récit.

Les boutons et les tortues cliquables peuvent servir à exécuter n'importe quelle procédure que tu as créée. Sois créatif!

Étape 3 : D'autres tortues en guise de boutons

Utilise des tortues pour déclencher des événements dans ton récit.

Par exemple,

- Fais un clic droit sur la tortue « véhicule » de la **page1**.
- Clique sur le menu à côté de **Si clic** et choisis la procédure **roule**.
- Clique sur **Appliquer**.
- Clique sur la tortue pour la tester. Est-ce que le véhicule roule?

Tu devrais ajouter des instructions pour que les utilisateurs de ton projet sachent quoi faire.

Activité 4 – Construis ton récit



Est-ce qu'on a déjà mentionné qu'il faut enregistrer **souvent**?

Lynx offre quelques outils de débogage utiles. Par exemple, tu peux lire des messages d'erreur comme :

```
Je ne sais pas comment ____ OU ____ n'aime pas recevoir ____ comme donnée.
```

Lis bien ces messages. Ils t'indiquent quelle instruction pause problème.

Des outils de débogage t'aident aussi à repérer les erreurs dans tes procédures. Les lignes du panneau de procédures sont numérotées. Ce type de message d'erreur est très précis quant à l'endroit où se trouve le problème:

```
Je ne sais pas comment ____ dans _____ (nom de la procédure) sur la ligne ____.
```

Évidemment, il arrive qu'un problème ne soit pas dû à une faute de frappe ou à un type de donnée. Il arrive que le problème en soit un de logique. Prends le temps de vérifier tes procédures pas à pas et exécute le code dans ta tête pour voir s'il correspond bien à ce que tu as l'intention d'accomplir.

Activité 5 – Ajoute d'autres éléments amusants!

Étape 1 : Animation à plusieurs images et processus parallèles

Tu peux créer des animations plus complexes en utilisant plusieurs formes qui changent rapidement pour créer un effet d'animation, par exemple un oiseau qui vole ou un animal qui court.

Par exemple, crée un lynx qui court à l'aide des exemples de cliparts fournis.

Tape ceci dans le centre de commande :

<code>fforme [1 2 3 4]</code>	Ceci crée un processus qui effectuera un changement de forme chaque fois que la tortue bougera.
<code>roule</code>	Utilise le nom de ta procédure. Ceci active un autre processus. Les deux processus surviennent en même temps.

Lorsque tu utilises plusieurs formes, place les numéros de forme entre des crochets (parenthèses carrées) avec une espace entre chaque numéro. Tu peux modifier la procédure `roule` ou créer une autre procédure pour obtenir une vitesse de déplacement différente.

Étape 2 : Ajoute du son ou de la musique

Pour ajouter un son WAV ou MP3 à ton projet, choisis **Son** dans le menu « + ». Ceci fait apparaître la boîte de dialogue d'importation de son. Choisis un fichier audio sur ton appareil ou en ligne, et clique sur **Créer**.

Une icône apparaît sur la page pour représenter le son importé.

Ajoute ta musique ou un effet sonore dans une de tes procédures. Par exemple, ajoute un son de klaxon dans une de tes procédures.

Modifie ta procédure `roule`.

```
pour roule
  répète 30 [av 3 attends 1]
  ;klaxon est le nom d'un son importé dans le projet
  klaxon
fin
```

Teste-la.

Est-ce que le son survient au bon moment? Modifie ta procédure jusqu'à ce qu'elle soit à ton goût.

Ajoute d'autres effets sonores dans ton récit, ou enregistre un effet sonore ou une très brève narration à l'aide d'un microphone. Enregistre le son au format WAV ou MP3 et utilise-le dans une de tes procédures.



Est-ce qu'on a déjà mentionné qu'il faut enregistrer **souvent**?

Tu peux faire un clic droit sur une icône de son pour modifier son nom. Utilise un seul mot, sans espace, car son nom est aussi une commande pour faire jouer le son. Tu peux aussi cacher cette icône en décochant la case **Visible**.

Activité 6 – Complète et partage ton récit

C'est le moment d'ajouter d'autres pages dans ton récit, et de t'assurer que ton système de navigation fonctionne bien. Teste et corrige toutes tes procédures.

Tu peux ajouter une page titre ou une table des matières à ton projet. Inclus des boutons ou des tortues cliquables pour accéder à chaque page.

Lorsque tu as terminé ton récit et que tu es prêt à le rendre public, tu pourras le partager. Discute avec l'enseignant de la meilleure manière de partager ton projet.

1. À partir de l'éditeur Lynx

- À partir de l'éditeur Lynx, clique simplement sur le bouton **Partager** dans le coin supérieur gauche de l'éditeur.
- Dans la boîte de dialogue qui apparaît alors, choisis un fichier image qui servira d'aperçu (utilise les boutons pour trouver un tel fichier sur ton appareil, sur OneDrive, sur Dropbox ou GoogleDrive).
- Inscris un titre et une description, puis clique sur un des sites de partage (Twitter, Facebook) ou copie le lien et colle-le dans un courriel.

2. À partir de ton espace personnel Lynx dans le nuage

- À partir de ton espace personnel Lynx dans le nuage, clique sur un projet pour l'ouvrir en mode **Jeu**.
- Puis, clique sur **Partager** et sur le symbole « + » dans le champ de l'URL afin d'obtenir un lien que tu pourras copier et coller dans un courriel ou ailleurs

Il y a aussi un bouton pour afficher ton projet dans ton compte Facebook.

3. Regarde (et modifie) mon projet

Tu peux inviter des amis à regarder et même modifier ton projet.

- Avant de partager un projet, ouvre sa page **Propriétés** dans ton espace personnel Lynx dans le nuage.
- Décoche la case **Privé**.
- Clique sur le bouton **Partager** puis dans le champ URL et copie le lien.
- Envoie le lien à un ami. À l'aide de ce lien, il ou elle pourra voir ton projet, le modifier et enregistrer les modifications.



Est-ce qu'on a déjà mentionné qu'il faut enregistrer **souvent**?