

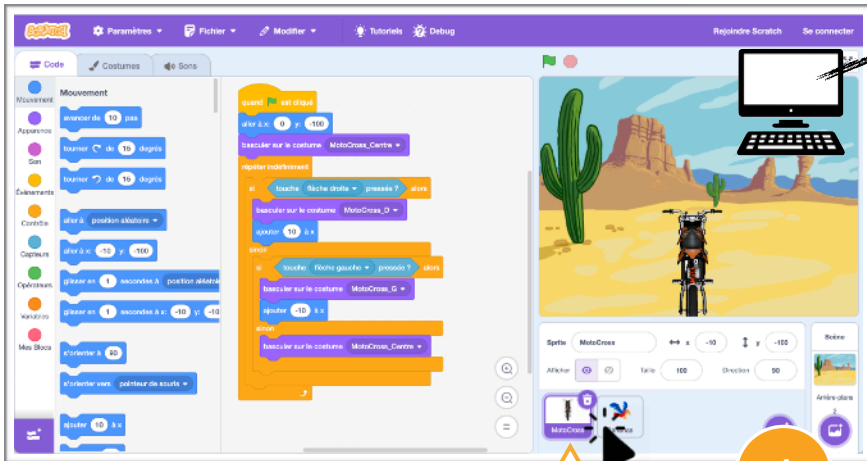
EXPORTER / IMPORTER UN LUTIN



Comment partager un lutin ?



L'idée est de récupérer une partie d'un fichier Scratch 3 pour l'importer sur un autre fichier Scratch 3.

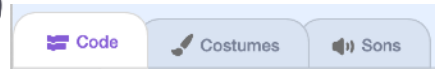


Sélectionner le lutin

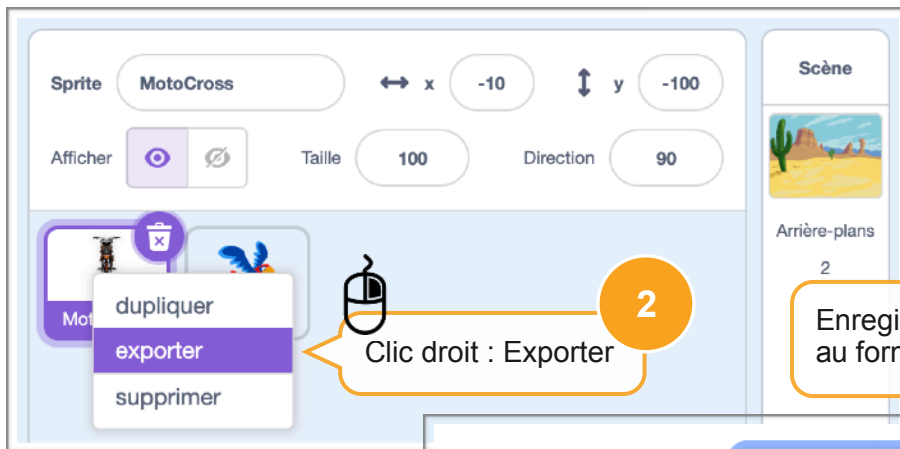
1



Autre ordinateur

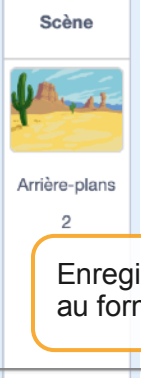


Un lutin = Du code
Des costumes
Des sons



Clic droit : Exporter

2



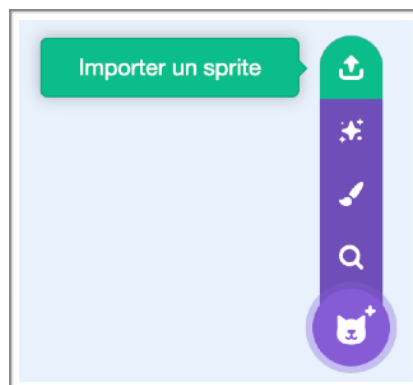
Enregistrer le fichier au format .sprite3

3

Enregistrer sous : **MotoCross.sprite3**



Autre ordinateur



Sur l'autre ordinateur, importer un sprite.

4