

Reproduisez maintenant le programme utilisé dans la vidéo. Testez-le pour vous familiariser avec celui-ci.

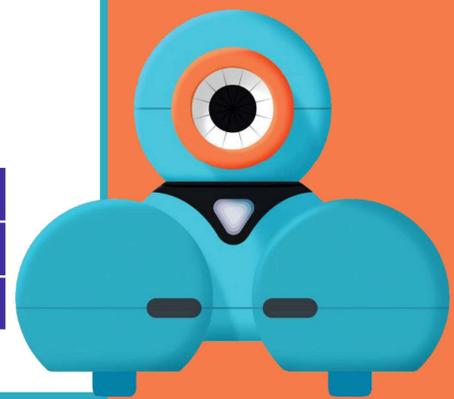
Par la suite, supprimez la troisième section puis créez votre propre fonction. Par exemple, vous pourriez créer une fonction pour regarder avant de traverser. Placer les blocs *Regarder* dont vous avez besoin puis nommez la fonction en cliquant dans le titre. Vous constaterez que le bloc *Appeler* s'est modifié par lui-même.

Défi 12 Démarrer

```
Quand Démarrer
  Répéter sans cesse
    Vers l'avant 40 lentement
    Toutes les lumières
    Course Dash Hors de contrôle
    Étrange Dash Aïe aïe aïe

Quand Dash Bouton du haut
  Dire Dash Salut
  Appeler F clin d'oeil

Fonction F clin d'oeil
  Motif de l'oeil Personnalisé
  Motif de l'oeil Personnalisé
  Motif de l'oeil Personnalisé
  Aller vers Démarrer
```



The screenshot shows the Scratch programming environment. On the left is a sidebar with categories: Démarrer, Conduire, Regarder, Lumière, Son, Animations, Contrôle, Variables, and Accessoire. The main workspace contains several code blocks:

- A 'Quand Démarrer' block followed by a 'Répéter sans cesse' loop containing:
 - 'Vers l'avant 40 lentement'
 - 'Toutes les lumières'
 - 'Course Dash Hors de contrôle'
 - 'Étrange Dash Aïe aïe aïe'
- A 'Quand Dash Bouton du haut' block followed by:
 - 'Dire Dash Salut'
 - 'Appeler F clin d'oeil'
- A 'Fonction F clin d'oeil' block with three 'Motif de l'oeil Personnalisé' blocks and an 'Aller vers Démarrer' block. This block is crossed out with a large red 'X'.
- A 'Quand Dash Bouton du haut' block followed by:
 - 'Dire Dash Salut'
 - 'Appeler F regardertraverser'
- A 'Fonction F regardertraverser' block with three 'Regarder gauche 90' blocks.

Red arrows point from the 'Appeler F regardertraverser' block to the 'Appeler F clin d'oeil' block and from the 'Fonction F regardertraverser' block to the 'Fonction F clin d'oeil' block, illustrating the automatic renaming of the function call.