Veille Technologique

Scratch



Par Joux Arthur

14 Mai 2026

BTS SIO SLAM

Présentation de Scratch :

Scratch est un langage de programmation visuel et gratuit, conçu principalement pour les jeunes et les débutants souhaitant découvrir le code. Il permet d'apprendre à coder sans avoir à taper de lignes de texte ordinaire.

Pourquoi j'ai choisi Scratch :

La simplicité de Scratch est pour moi le point fort pour débuter la programmation, et un évènement presque obligatoire pour tout développeur, il permet aussi d'apprendre la logique de programmation simplement, et peut permettre l'automatisation d'outil extérieur sans connaitre le codage.

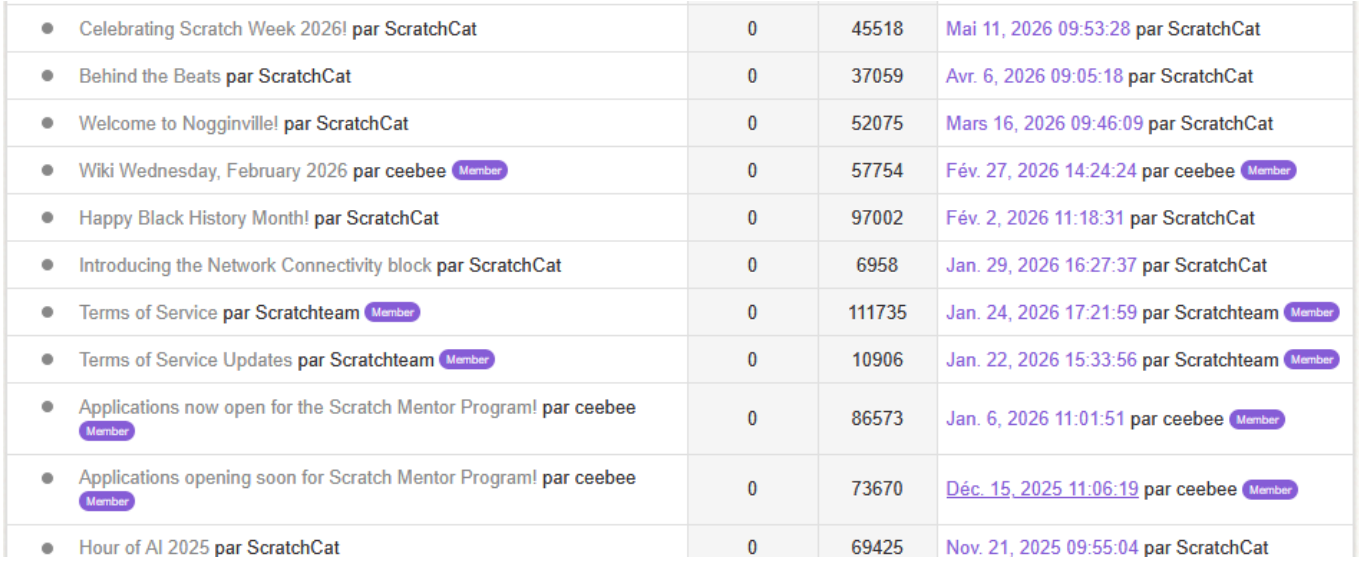
Sa communauté est extrêmement soudés et cela rendre ce langage encore plus intéressant.

L'évolution de Scratch (hors veille) :

Pour comprendre l'état actuel de Scratch, il faut regarder comment la plateforme s'est adaptée aux technologies de son temps :

- **Scratch 1.0 (2007) :** À ses débuts, Scratch était un logiciel de bureau lourd qu'il fallait installer sur l'ordinateur. Développé en Squeak (un dialecte de Smalltalk), il fonctionnait entièrement hors-ligne. Le partage des projets se faisait manuellement en s'échangeant des fichiers .sb.
- **Scratch 2.0 (2013) :** C'est la première vraie révolution. Scratch devient une application web basée sur Adobe Flash. L'éditeur est accessible depuis le navigateur, ce qui permet la collaboration mondiale instantanée. C'est aussi l'apparition des fameuses Variables Cloud, permettant de stocker des données sur les serveurs du MIT (utile pour les scores en ligne).
- **Scratch 3.0 (2019) :** Suite à la mort de Flash, Scratch est entièrement réécrit en JavaScript avec une interface en React et le rendu en WebGL. Cette version permet enfin de coder sur tablettes et smartphones. Elle introduit aussi un système de connexion au matériel physique comme Lego Mindstorms, Micro:bit, ou aux API comme Google Translate.

Scratch possède plus de 3500 mises à jours parut, donc durant cette veille, je m'attarderait au annonce publié dans leurs pages dédier, depuis décembre 2025 : *https://scratch.mit.edu/discuss/5/*



Celebrating Scratch Week 2026! par ScratchCat	0	45518	Mai 11, 2026 09:53:28 par ScratchCat
Behind the Beats par ScratchCat	0	37059	Avr. 6, 2026 09:05:18 par ScratchCat
Welcome to Nogginville! par ScratchCat	0	52075	Mars 16, 2026 09:46:09 par ScratchCat
Wiki Wednesday, February 2026 par ceebee Member	0	57754	Fév. 27, 2026 14:24:24 par ceebee Member
Happy Black History Month! par ScratchCat	0	97002	Fév. 2, 2026 11:18:31 par ScratchCat
Introducing the Network Connectivity block par ScratchCat	0	6958	Jan. 29, 2026 16:27:37 par ScratchCat
Terms of Service par Scratchteam Member	0	111735	Jan. 24, 2026 17:21:59 par Scratchteam Member
Terms of Service Updates par Scratchteam Member	0	10906	Jan. 22, 2026 15:33:56 par Scratchteam Member
Applications now open for the Scratch Mentor Program! par ceebee Member	0	86573	Jan. 6, 2026 11:01:51 par ceebee Member
Applications opening soon for Scratch Mentor Program! par ceebee Member	0	73670	Déc. 15, 2025 11:06:19 par ceebee Member
Hour of AI 2025 par ScratchCat	0	69425	Nov. 21, 2025 09:55:04 par ScratchCat

Source : Scratch

Chronologie de la Veille depuis Décembre :

D'après le forum officiel des annonces (la *Scratch Team*), le début de l'année 2026 a été très actif. Voici les événements marquants :

- **Décembre 2025 / Janvier 2026 :** Lancement du programme *Scratch Mentor*, visant à structurer l'entraide communautaire.
- **22 & 24 Janvier 2026 :** Mise à jour importante des Conditions d'Utilisation (Terms of Service) pour s'adapter aux nouvelles normes de protection de la vie privée.
- **29 Janvier 2026 :** Introduction du "Network Connectivity Block" (La nouveauté technique majeure).
- **Février à Mai 2026 :** Séries d'événements communautaires thématiques (Mois de l'histoire des Noirs, studios de création musicale "Behind the Beats") jusqu'à la célébration annuelle de la *Scratch Week* en mai.

Focus sur le Network Connectivity Block :

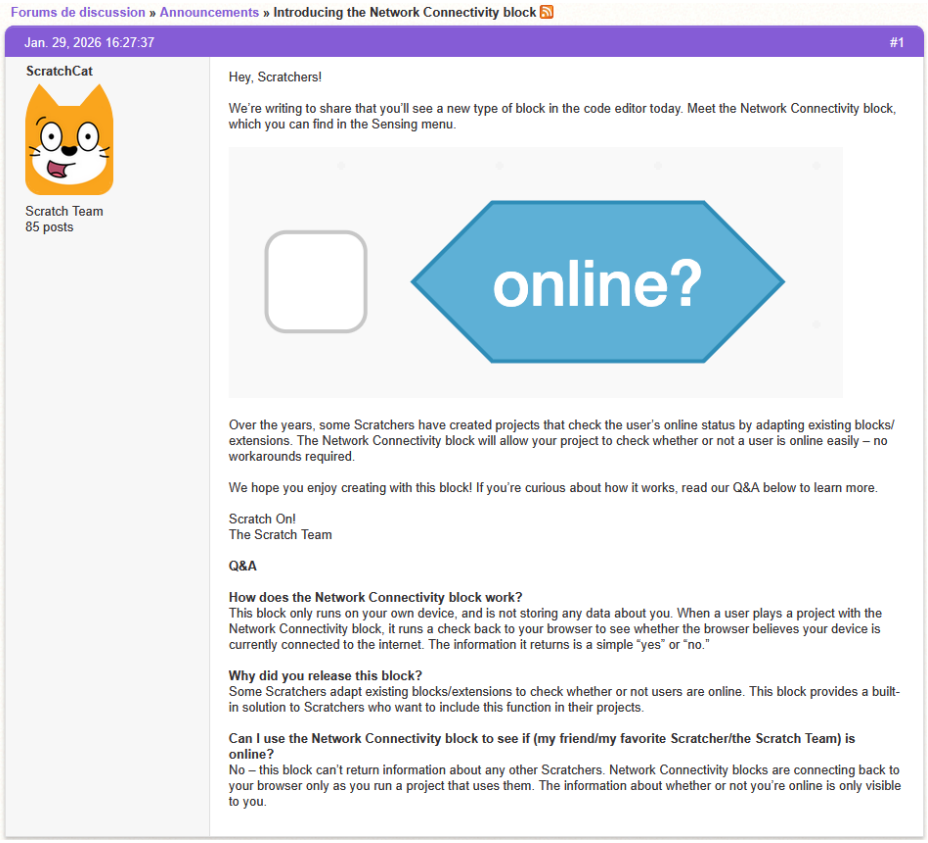
L'annonce du 29 janvier 2026 apporte une technologie importante pour les développeur. L'équipe de Scratch a introduit un nouveau bloc : le bloc **[online?].**

Pourquoi c'est important d'un point de vue développement ?

Jusqu'à présent, Scratch était un environnement relativement fermé. Si un créateur voulait savoir si son joueur avait une connexion internet active (pour charger un classement ou un mode multijoueur), il devait utiliser des "workarounds" (des bidouilles) complexes avec les Variables Cloud, ce qui causait des latences énormes.

Avec le **Network Connectivity Block** :

- **Détection native :** Le programme interroge directement et de manière sécurisée l'API du navigateur (navigator.onLine en JavaScript) pour vérifier l'état du réseau en temps réel.
- **Fiabilité et UX :** Les développeurs sur Scratch peuvent maintenant créer des écrans de chargement ou des messages d'erreur propres ("*Veuillez vérifier votre connexion internet*") si le réseau saute pendant un jeu.
- **Sécurité ("Privacy by design") :** Conçu pour un public jeune, ce bloc est strictement local. Il indique seulement si *l'ordinateur actuel* est connecté au réseau. Il ne permet pas de "pister" le statut de connexion d'un autre utilisateur, respectant ainsi les normes de sécurité du MIT.



Forums de discussion » Announcements » Introducing the Network Connectivity block

Jan. 29, 2026 16:27:37 #1

ScratchCat

Scratch Team
85 posts

Hey, Scratchers!

We're writing to share that you'll see a new type of block in the code editor today. Meet the Network Connectivity block, which you can find in the Sensing menu.

Over the years, some Scratchers have created projects that check the user's online status by adapting existing blocks/extensions. The Network Connectivity block will allow your project to check whether or not a user is online easily – no workarounds required.

We hope you enjoy creating with this block! If you're curious about how it works, read our Q&A below to learn more.

Scratch On!
The Scratch Team

Q&A

How does the Network Connectivity block work?
This block only runs on your own device, and is not storing any data about you. When a user plays a project with the Network Connectivity block, it runs a check back to your browser to see whether the browser believes your device is currently connected to the internet. The information it returns is a simple "yes" or "no."

Why did you release this block?
Some Scratchers adapt existing blocks/extensions to check whether or not users are online. This block provides a built-in solution to Scratchers who want to include this function in their projects.

Can I use the Network Connectivity block to see if (my friend/my favorite Scratcher/the Scratch Team) is online?
No – this block can't return information about any other Scratchers. Network Connectivity blocks are connecting back to your browser only as you run a project that uses them. The information about whether or not you're online is only visible to you.

Source : Scratch