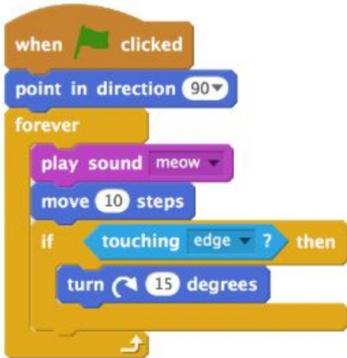
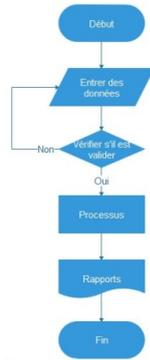


Auto-correction

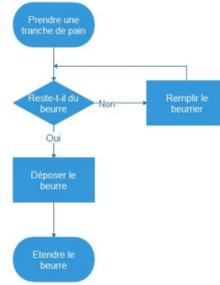
1 - Nommer chacun de ces 2 dessins : (Écrire en dessous "Algorithme littéral" ou "algorithme" ou "Représentation graphique avec scratch")



a) Représentation graphique avec Scratch



b) Algorithme



c) Algorithme littéral
 "Quand le programme est exécuté, si on appuie sur la touche A, répéter 3 fois : avancer de 10 cm, puis tourner de 90° à droite, puis avancer de 10 cm, puis s'arrêter 10 secondes. Emettre le son C pendant 3 secondes. Arrêter le programme."

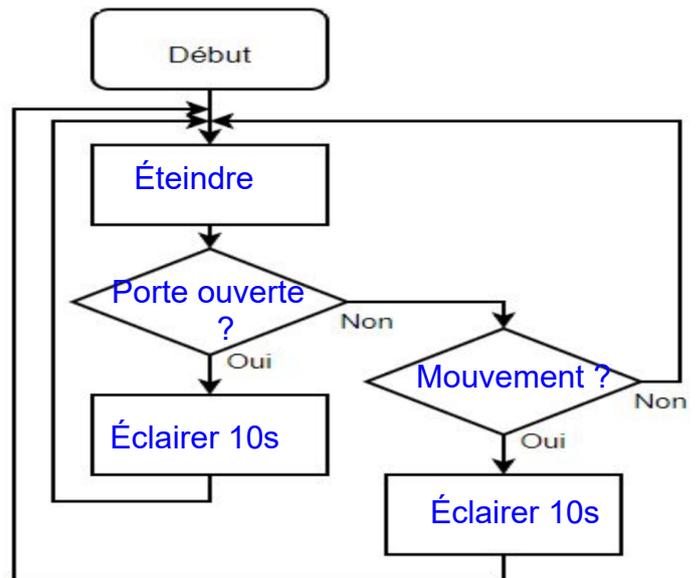
2 - Traduire le problème posé en réalisant un algorithme

a) A partir de l'algorithme littéral du système d'éclairage de garage, compléter l'algorithme :

Si la porte du garage est ouverte (elle se referme automatiquement), éclairer le garage pendant 10s. S'il y a du mouvement à l'intérieur du garage, éclairer le garage pendant 10s. Le reste du temps, la lumière du garage est éteinte.

Utiliser les phrases suivantes :

- Éclairer 10s
- Éteindre
- Porte ouverte ?
- Mouvement ?
- Éclairer 10s



b) A partir de l'algorithme littéral du système d'éclairage de garage suivant, compléter la représentation graphique de Scratch :

Si la porte du garage est ouverte (elle se referme automatiquement), éclairer le garage pendant 10s. S'il y a du mouvement à l'intérieur du garage, éclairer le garage pendant 10s. Le reste du temps, la lumière du garage est éteinte.

Utiliser les phrases suivantes :

- Éclairer le garage
- Éteindre le garage
- Capteur de mouvement
- Capteur de porte
- Ouverte
- Mouvement
- 10 s
- 10 s

