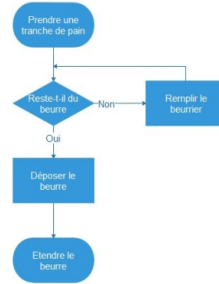
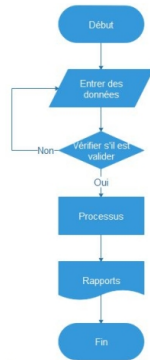
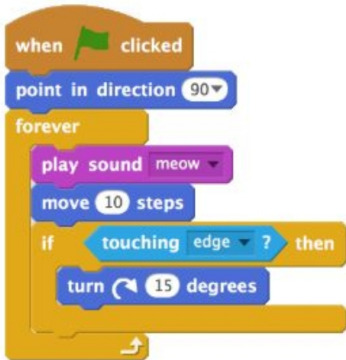


# Exercices auto-correctifs

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



"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."

a).....  
.....

b).....  
.....

c).....  
.....

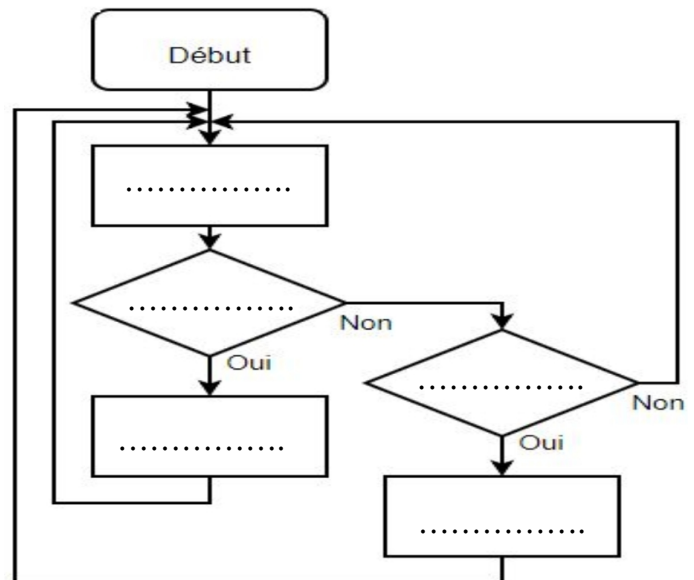
## 2 - Traduire le problème posé en réalisant un algorithme

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

