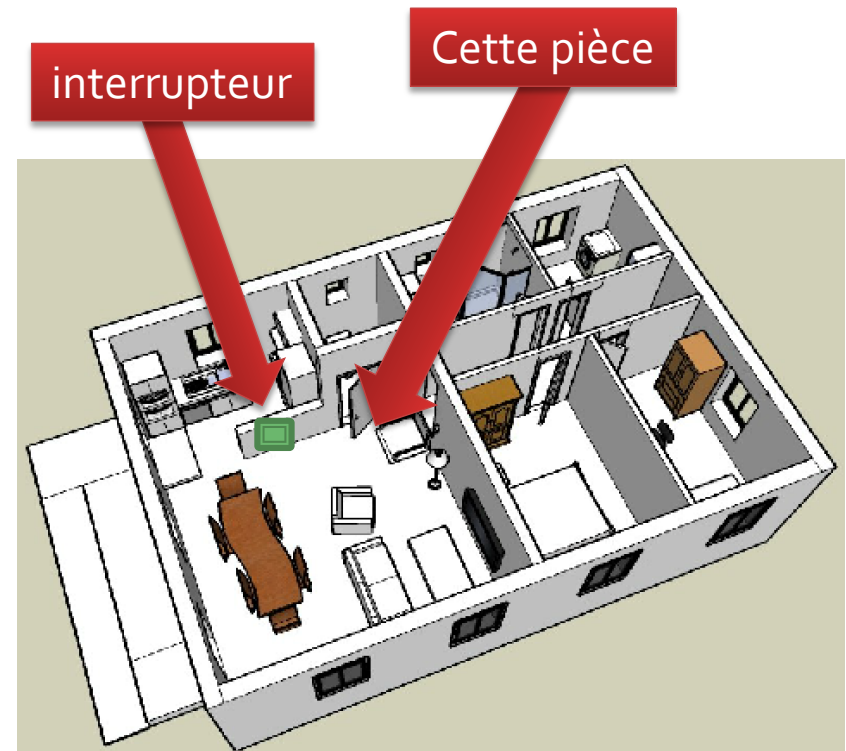




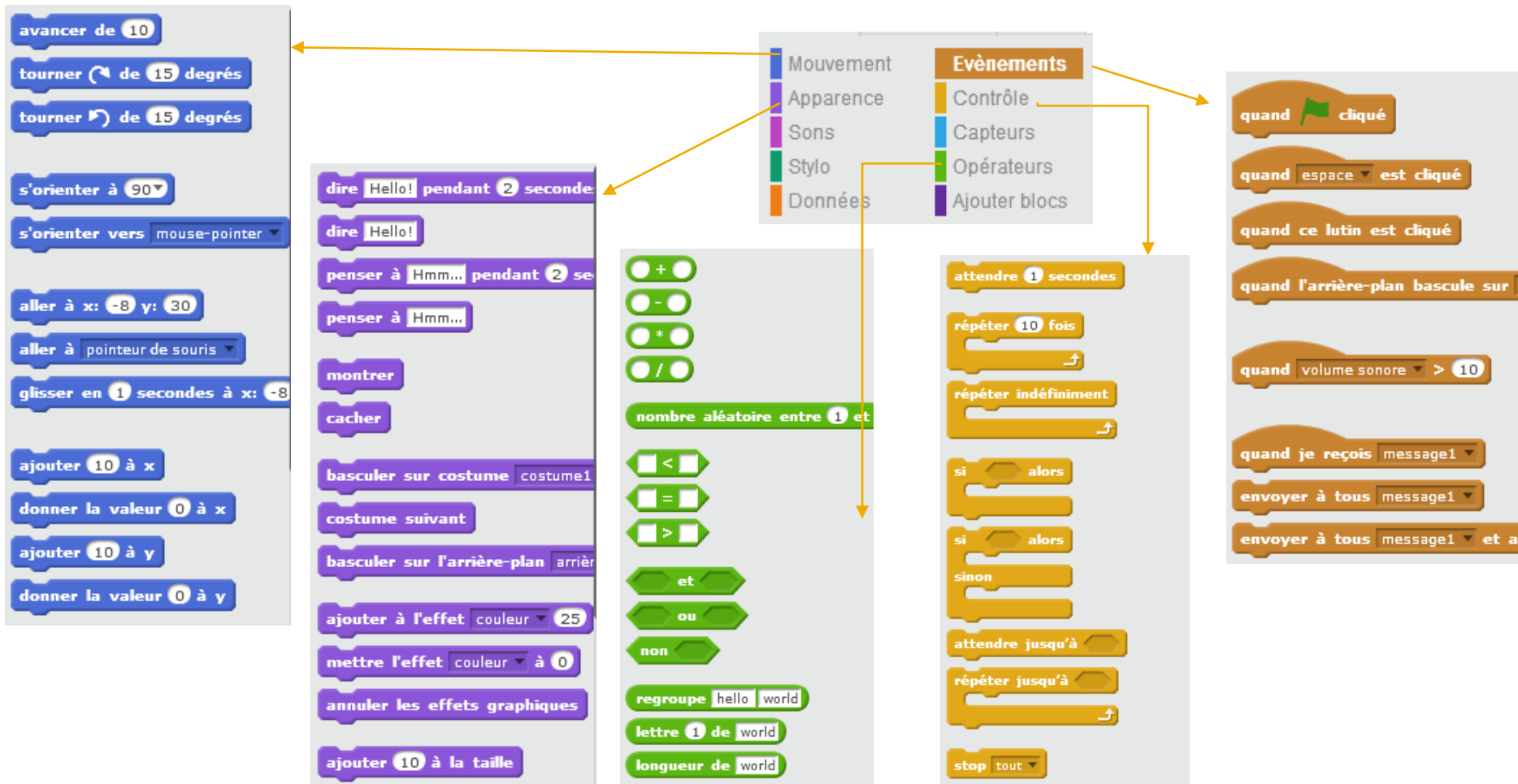
**Réalisation d'un programme de
simulation de l'éclairage à l'aide
du logiciel scratch**

Le cahier des charges

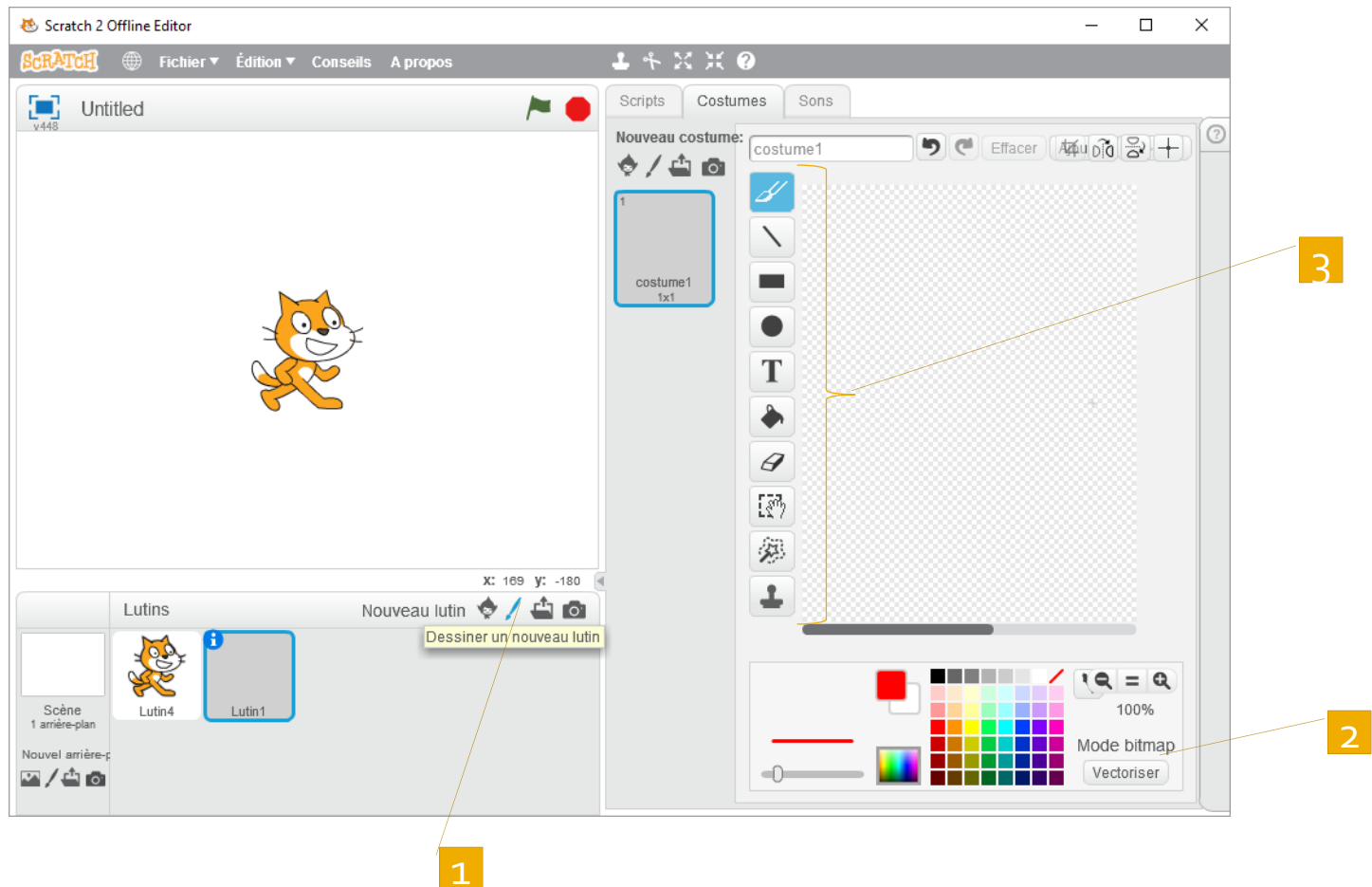
- Réaliser un programme simulant le fonctionnement d'un éclairage d'une pièce :
 - Eclairer la pièce lorsque l'on appuie sur l'interrupteur,
 - Eteindre la pièce lors de la deuxième pression sur l'interrupteur



CP n°1 : L'interface



CP n°2 : Comment réaliser un lutin ?



CP n°3 : Déclencher un évènement

- Se déclenche lorsque le « message 1 » et envoyer par un autre lutin
- Emet un message qui peut être reçu par tous les lutins



quand je reçois message1 ▼



envoyer à tous message1 ▼

Pourquoi utiliser Scratch en classe ?

- Traiter l'algorithmie sans le matériel,
- Se concentrer sur la logique pas sur le matériel (capteurs, actionneurs...)
- Vérifier la logique de fonctionnement de la « maquette »,

SCRATCH

