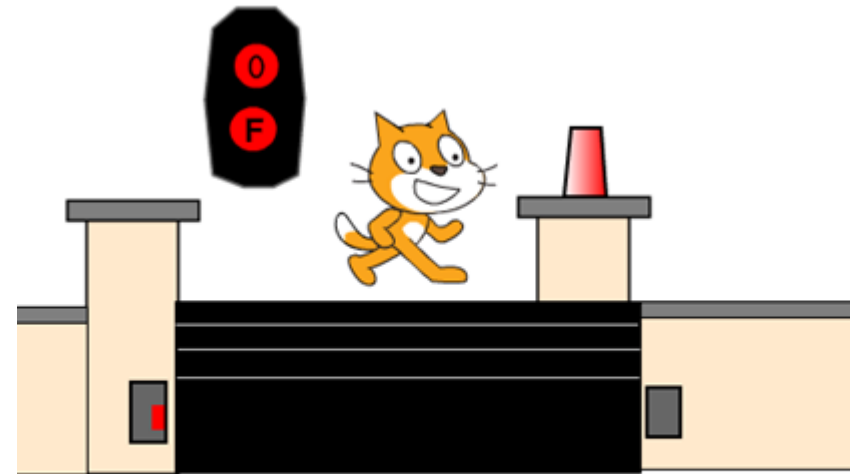




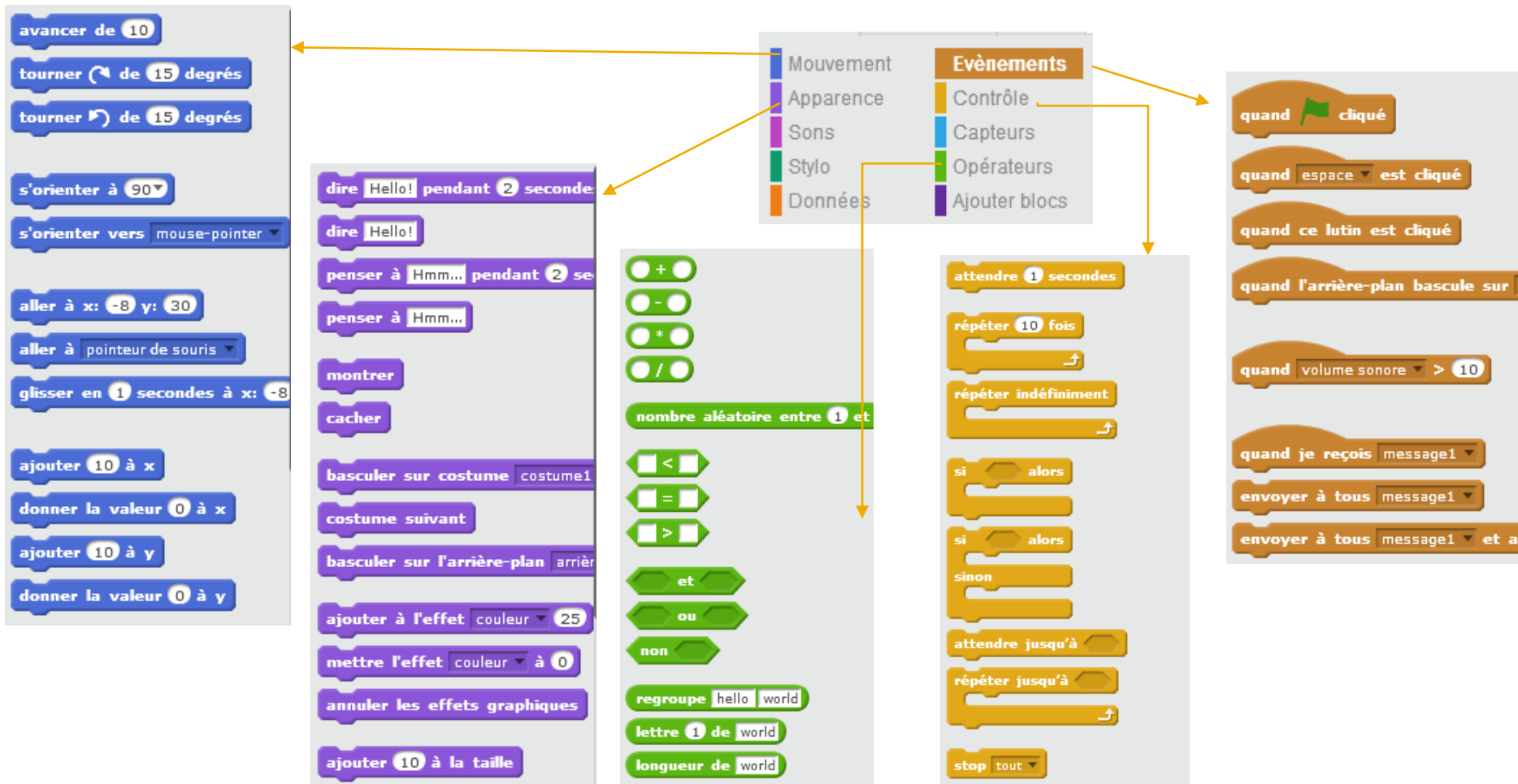
**Réalisation d'un programme de  
simulation de portail à l'aide du  
logiciel scratch**

# Le cahier des charges

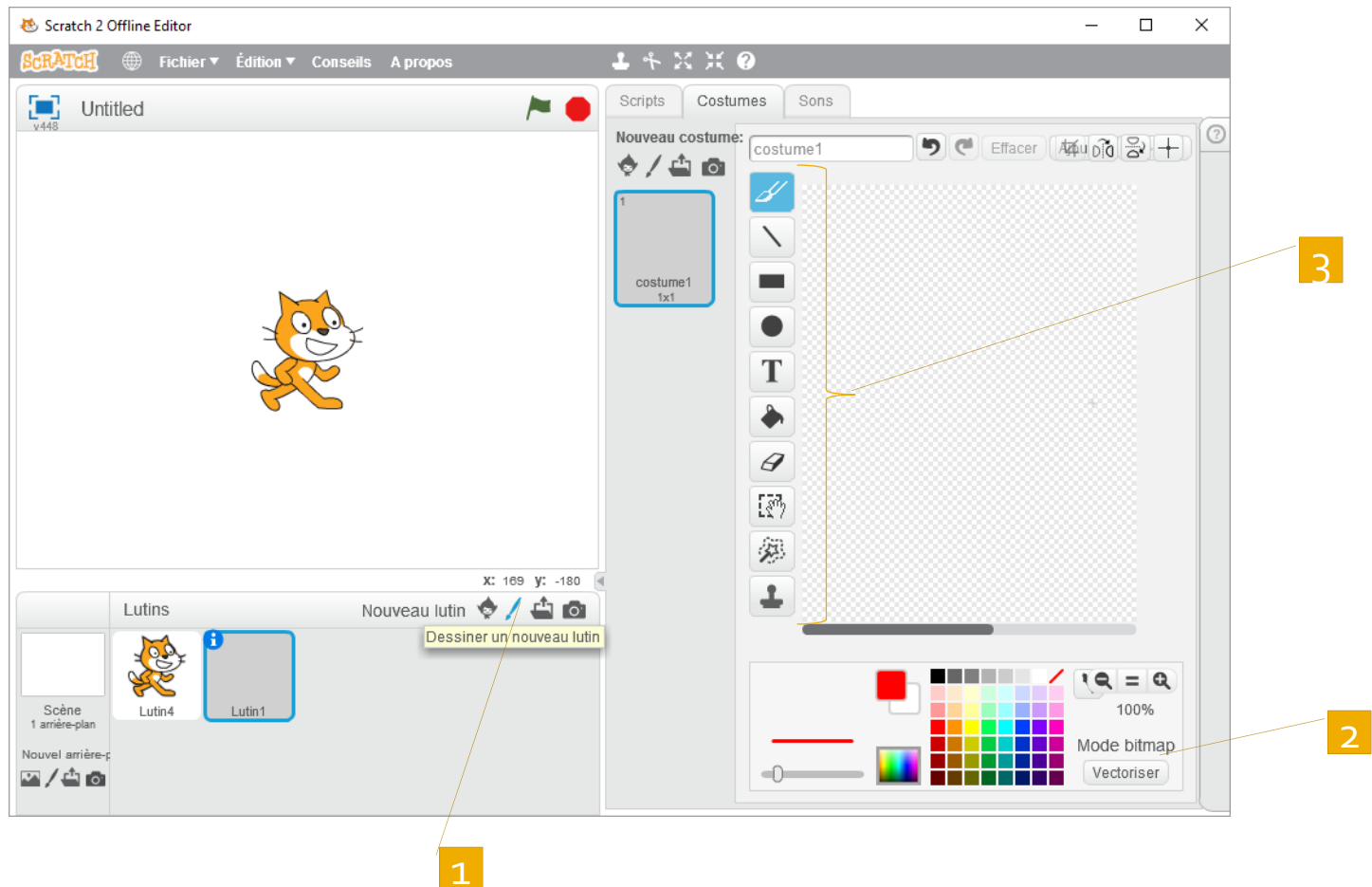
- Réaliser un programme simulant le fonctionnement d'un portail automatisé :
  - Ouverture et fermeture du portail par pression des boutons de la télécommande,
  - Signalement du mouvement du portail par un gyrophare,
  - Interruption de la fermeture du portail en cas de franchissement du seuil



# 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

