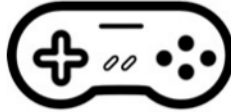


Exo 1

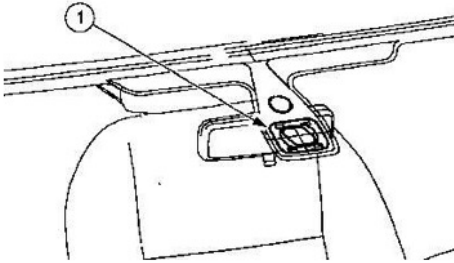


Réalise la description par algorithme permettant à Mario d’avancer dès que le joueur appui sur le bouton de la manette de jeu.



EVÈNEMENTS	ACTIONS
Bouton Avancer activé ?	Avancer de 10 pixels

Exo 2



Réalise la description par algorithme des essuie glaces de voiture automatique. Un capteur permet de déterminer s’il pleut. Dès la détection de la pluie, les essuie-glaces s’activent.

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Détection pluie ?	Activer essuie-glaces
	Désactiver essuie-glaces

Exo 3



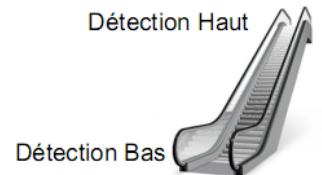
Réalise l’algorithme permettant, dès la détection d’une personne la mise en marche d’un escalator de bas en haut. Afin de limiter la consommation d’énergie, l’escalator est initialement (au début) à l’arrêt et ne fonctionne pas tant qu’une personne n’est pas détectée. Il faut 1 minute à l’escalator pour monter une personne.

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Détection bas ?	Activer Escalator
	Désactiver Escalator
	Attendre 1 minute

Exo 4

Suite de l’exercice précédent. En montant les marches, la personne qui utilise l’escalator mettra moins de temps pour arriver en haut. Inutile donc dans ce cas de faire fonctionner l’escalator durant toute une minute.

Pour des soucis d’économie d’énergie propose un autre algorithme permettant le même principe, mais cette fois-ci, l’escalator devra s’arrêter uniquement lorsque la personne qui monte est détectée en haut de l’escalator.



EVÈNEMENTS	ACTIONS
Détection bas ?	Activer Escalator
Détection haut ?	Désactiver Escalator

Exo 5



Voici un distributeur de boisson : Le principe est simple, vous sélectionnez la boisson de votre choix, le prix s'affiche (ici 1€ pour toutes les boissons), vous insérez donc une pièce de 1 € (la machine vérifie la pièce) puis le distributeur vous donne la boisson.

Dans le cas où la pièce n'est pas 1€ (0,10€, 0,20€, 0,50€, 2€ ou autre ...) le distributeur rejette la pièce.

Merci de décrire exclusivement ce fonctionnement !

EVÈNEMENTS

ACTIONS

Pièce = 1 € ?	Distribuer la boisson
Boisson sélectionnée ?	Rejeter la pièce
	Afficher le prix : 1 €

Exo 6

Le problème avec le fonctionnement précédent, est l'impossibilité d'obtenir une boisson si nous n'avons pas de pièce de 1€.

Modifier l'algorithme pour avoir la possibilité d'obtenir une boisson avec une pièce de 1€ ou de 2€.

EVÈNEMENTS

ACTIONS

Pièce = 1 € ?	Distribuer la boisson
Pièce = 2 € ?	Rejeter la pièce
Boisson sélectionnée ?	Afficher le prix : 1 €
	Rendre 1€

Exo 7



EVÈNEMENTS

ACTIONS

Bouton sauter ?	Mettre Point = 0
Caisse « ? » touchée ?	Ajouter 1000 à Point
	Sauter

Propose la description d'une partie du jeu de Mario. Dans le cas où le joueur saute via le bouton de la manette : si Mario touche une caisse « ? » alors 1000 points sont ajoutés.

Au début du jeu, Mario a forcément zéro point.

Exo 8



Propose la description des boutons avancer et reculer de la manette.

Soit le joueur demande via la manette d'avancer ou soit il demande à reculer.

EVÈNEMENTS

ACTIONS

Bouton avancer ?	Avancer de 5 pixels
Bouton reculer ?	Reculer de 5 pixels