

Automatiser un éclairage : Programmation

SQ3(1)-4ieme

- Algorithmique
- Utilisation du logiciel scratch

Il est possible d'utiliser **Scratch en ligne** pour **créer** ou **modifier un programme Scratch**. Pour cela :

Saisir l'adresse scratch.mit.edu dans un navigateur (Firefox, Chrome, explorer...)

Cliquer sur **Créer** :

Pour **démarrer** un nouveau projet, cliquer sur **Fichier** puis **Nouveau**
Pour **modifier** un projet existant, cliquer sur **Fichier** puis **Importer**

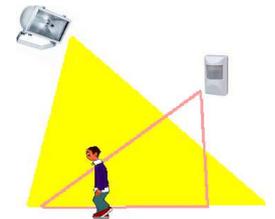


A la fin du travail, cliquer sur **Télécharger dans votre ordinateur** pour **enregistrer le programme** sur votre ordinateur.



ACTIVITE 1 ; Eclairage automatique

Ouvrir le programme « **éclairage automatique** » qui se trouve sur le site de technologie Clgdc.free.fr
Nous voulons que la lumière s'allume automatiquement quand le personnage passe dans la zone de détection indiquée par le triangle rouge.

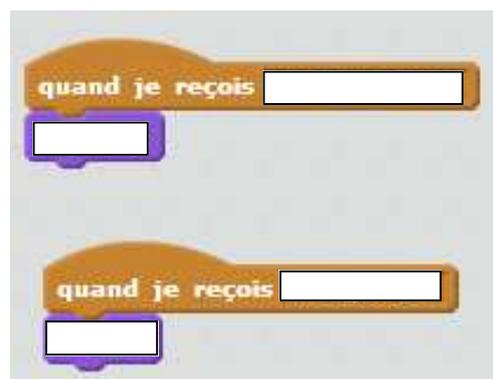


Pour cela vous devez compléter sur la feuille puis ajouter les deux blocs suivants dans le programme :

Pour la zone de détection



Pour la zone d'éclairage



ACTIVITE 2 : Eclairage de nuit

Modifier ensuite le programme pour que la lumière ne s'allume que lorsqu'il fait nuit.
Le jour et la nuit durent 10s dans notre simulation. Le soleil symbolise le jour, la lune la nuit.
Tester et appeler le professeur une fois terminé . Enregistrer votre programme si correct.

ACTIVITE 3 : Deux points de commande

Télécharger ensuite le programme « **éclairage couloir** » et compléter le programme pour allumer chaque lampe.