

Activité 2a : L'éclairage automatique

La lumière s'allume dès que quelqu'un est détecté.

Télécharger le fichier « eclaireage debut »

Etape1 : ouvrir le fichier éclairage début et réalise les scripts ci-dessous

	<p>Script personne</p> <p>Etape 2 : 1) Se positionner sur le lutin personne 2) Ecrire le programme pour le script personne 3) Enregistre le fichier sous le nom eclaireage automatique dans perso sous scratch</p>
--	--

	<p>Script présence</p> <p>Etape 3: 1) Se positionner sur le lutin présence 2) Ecrire le programme pour le script présence</p>
---	---

	<p>script lumière</p> <p>Etape 4 : 1) Se positionner sur le lutin lumière 2) Ecrire le programme pour le script lumière 3) Appuie sur le drapeau et vérifie que le problème est résolu</p>
--	--

Activité 2b : éclairer seulement la nuit

Modifier votre programme pour que la lumière ne s'allume que lorsqu'il fait nuit.

Le jour et la nuit durent 6s dans notre simulation. Le soleil symbolise le jour, la lune la nuit.

	<p>Script temps</p> <p>Etape 1 : 1) Se positionner sur le lutin temps</p> <p>2) Se mettre dans la catégorie données et créer une variable etat</p> <p>2) Ecrire le programme pour le script temps</p> <p>3) Enregistre le fichier sous le nom éclairage nuit</p> <p>Sur ta clé usb</p>
---	--

	<p>script lumière</p> <p>1) Se positionner sur le lutin lumière</p> <p>2) Ecrire le programme pour le script lumière</p> <p>3) Appuie sur le drapeau et vérifie que le problème est résolu</p>
---	--

N'oublier pas de sauvegarder le travail effectué !