



Situation-problème

Votre chambre va être refaite. Ces travaux visent à rendre autonome l'éclairage.

Comment simuler le comportement du système automatisé ?

Travail à faire

• **compétences travaillées** •

T3.9 : Simuler numériquement le comportement d'un objet.

T4.2 : Écrire, mettre au point et exécuter un programme.

Ouvrez le programme Scratch et programmez le comportement du système d'éclairage de la chambre.

⇒ programmation basique du système d'éclairage

Fonctionnement du programme :

- Lorsque le personnage entre dans la chambre (franchit le seuil de la porte), la lumière doit s'allumer ;
- Lorsque le personnage sort de la chambre, la lumière doit s'éteindre.

⇒ programmation améliorée du système d'éclairage

Fonctionnement du programme :

- La lumière ne doit s'allumer que lorsque la luminosité dans la chambre est inférieure à 50 et que le personnage est entré dans la chambre.