

Noms ...... Classe: .....

<u>Situation</u>: Je souhaite réaliser un programme qui simule le fonctionnement du monte-charge grâce à un logiciel de type Scratch, je dois respecter les étapes à réaliser dans ma programmation, mais comment le faire?

Hypothèses: Expliquer avec vos mots ce que doit faire le monte-charge

.....

**Pour réussir** nous allons décomposer le programme en plusieurs niveaux. A chaque niveau vous allez essayer pendant 15 minutes minimum. Un point sera fait au bout de ces 15 minutes avec le professeur. En fonction de votre travail une <u>aide</u> vous sera apportée ou non.

#### Voici la page finale que vous devez obtenir sur votre programme.



Nous utiliserons le programme mblock.







I Je ne suis pas encore capable ..... Il Je suis capable avec de l'aide..... III Je suis capable.....

#### Niveau 10



#### Niveau 9

Je dois insérer la cabine au bon endroit. L'idéal x=22 y=14 le fichier cabine.png se trouve dans le dossier

travaux4eme/technologie/Monte charge/image

A chaque fois que j'appuie sur le bouton vert du programme, la cabine doit se positionner en bas du monte-charge. Dans mon exemple x=22 et v=14

Insérer une image	Heure Début	Heure Fin	



#### Niveau 8

Je dois insérer 2 variables, cabine et cabine haut. Je n'oublie pas de les initialiser à 0 à chaque fois que le clique sur le drapeau vert

Insérer des variables	Heure Début Heure Fin	





#### <u>Niveau 7</u>

I Je ne suis pas encore capable ..... Il Je suis capable avec de l'aide..... Ill Je suis capable......

J'ajoute 2 images de Bouton poussoir, un pour monter l'autre pour descendre. J'ajoute 2 variables, ordre 1 pour descendre, ordre 2 pour monter.

Je les mets à 0 quand j'appuie sur le drapeau vert. Aussi, j'envoie à tous cabine\_en\_bas





## Niveau 6

Dans le lutin BP2, quand le drapeau vert est pressé, je place le bouton au bon endroit. X=-163 y=106, je l'envoie au premier plan. Je bascule sur le costume BP.

Quand le lutin BP2 est cliqué mettre ordre 2 à 1

J'attends 1 senconde

Je remets l'ordre à 0

Dans le lutin cabine répéter indéfiniment Si ordre 2= 1 alors je monte la cabine.

d'utiliser une condition simple (Si alors)	Heure Début	Heure Fin	
D'utiliser une bouche répéter			



#### Niveau 5

on fait la même chose pour le bouton poussoir . Quand le lutin BP1 est cliqué mettre ordre 1 à 1

Si ordre 1 = 1 alors je descend la cabine.



		ALCOLULE - 1	
D'effectuer des choix (si alors	Heure Début	Heure Fin	
sinon)			

## <u>Niveau 4</u>

On va changer de costume quand on appuie sur les boutons poussoirs. Pour cela on importe BP2.svg en deuxième costume des boutons poussoirs.

De changer de costume pour	Heure Début	Heure Fin	
faire une action			

# <u>Niveau 3</u>

J'ajoute un capteur (train\_haut.svg) pour indiquer que la cabine est en haut.

Quand j'appuie sur le bouton 2 alors je monte la cabine jusqu'à ce qu'elle touche le capteur.

de déplacer les lutins avec le	Heure Début	Heure Fin	
programme			

# Niveau 2

J'ajoute un capteur(train\_bas.svg) pour indiquer que la cabine est en bas. Lorsque je reçois l'ordre 2 = 1 alors je monte la cabine jusqu'à ce qu'elle touche le capteur en haut.

Lorsque je reçois l'ordre 1 = 1 alors je descends la cabine jusqu'à ce qu'elle touche le capteur en bas.

de déplacer les lutins avec le programme	Heure Début	Heure Fin	
d'effectuer des choix (si alors sinon)			

