

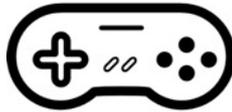
Exercices algorithmme



Exo 1



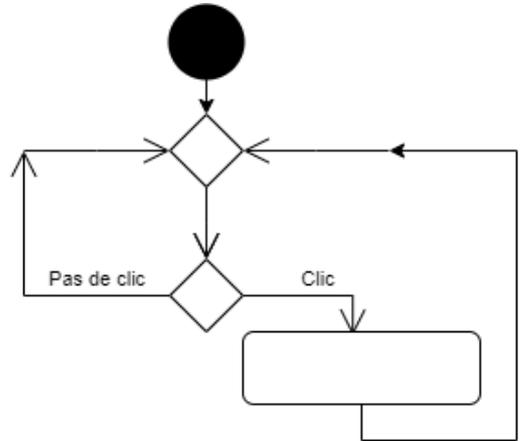
Réalise la description par algorithme permettant à Mario de sauter dès que le joueur appui sur le bouton de la manette de jeu.



EVÈNEMENTS

ACTIONS

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Bouton Sauter activé ?	Sauter



Exo 2



Réalise la description par algorithme permettant de gérer le stock de HandSpinner mis en rayon. Quand la quantité est inférieure à 50, une commande se fait automatiquement auprès du fournisseur.

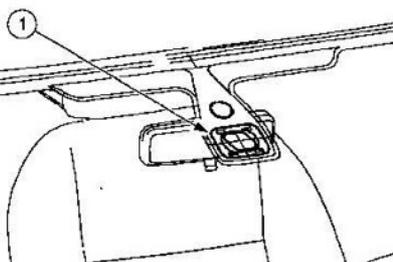
EVÈNEMENTS

ACTIONS

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Quantité < 50 ?	Passer une commande



Exo 3

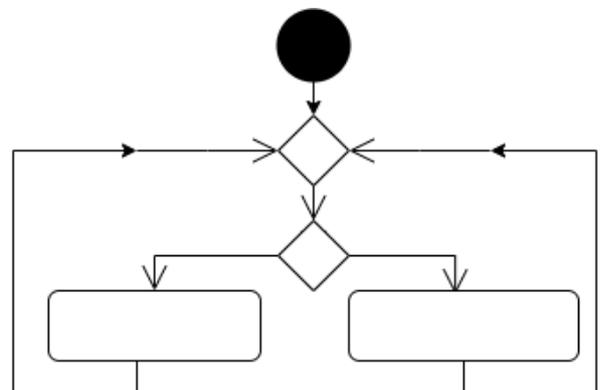


Réalise la description par algorithme des essuie glaces de voiture automatique. Un capteur permet de déterminer s'il pleut. Dès la détecteur de la pluie, les essuie-glaces s'activent.

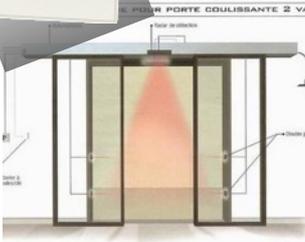
EVÈNEMENTS

ACTIONS

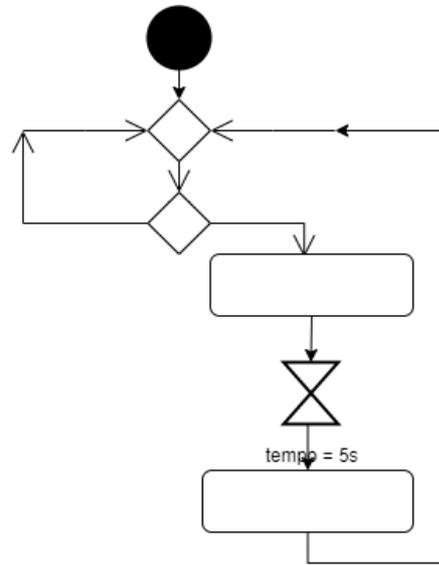
EVÈNEMENTS	ACTIONS
Détection pluie ?	Activer essuie-glaces
	Désactiver essuie-glaces



Exo 4



Réalise la description par algorithme permettant, dès la détection d'une personne, l'ouverture de la porte pendant 5 secondes.



EVÈNEMENTS

ACTIONS

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Détection personne ?	Ouvrir porte
	Fermer porte
	Pause de 5s

Exo 5



Une fois l'alarme d'une voiture activée :
Une sirène peut se déclencher si la voiture bouge.
Propose l'algorithme de ce fonctionnement.

EVÈNEMENTS

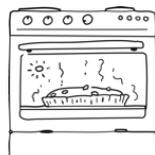
ACTIONS

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Alarme activée ?	Activer Sirène
Voiture qui bouge ?	Désactiver Sirène



Exo 6

Imaginons un four évolué !



Le four serait muni d'un capteur pour vérifier si la cuisson est correcte. Ce capteur simulerait l'action de planter un couteau pour vérifier si la cuisson est correcte. Le capteur est utilisé uniquement à partir du moment où le minuteur passe à zéro. Dans le cas où le gâteau n'est pas cuit, le four repasse en cuisson pour 5 minutes supplémentaires. Propose l'algorithme de ce fonctionnement.

EVÈNEMENTS

ACTIONS

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Minuteur à zéro ?	Planter capteur dans le gâteau
Gâteau cuit ?	Activer alarme
	Ajouter 5 minutes de cuisson

