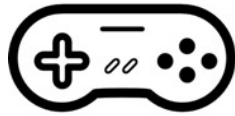
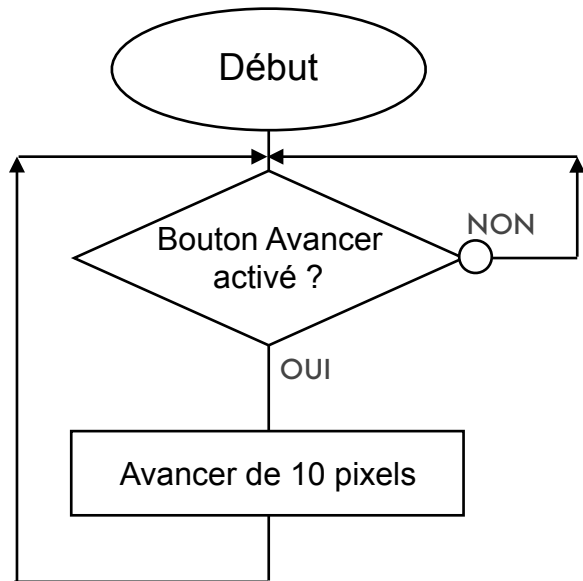


Exo1



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

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Bouton Avancer activé ?	Avancer de 10 pixels



Exo2

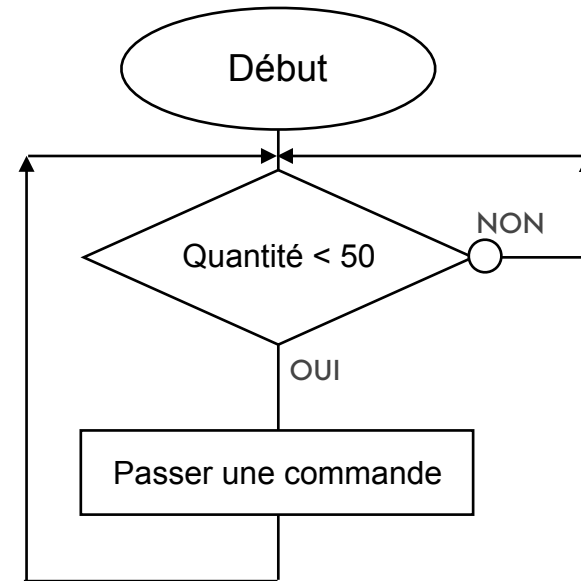


Réalise la description par algorithme permettant de gérer le stock de HandSpinner mis en rayon.

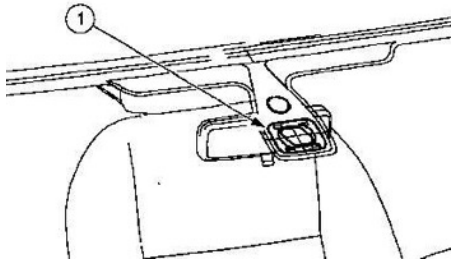
Quand la quantité est inférieure à 50, une commande se fait automatiquement auprès du fournisseur.

**Correction**

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Quantité < 50 ?	Passer une commande

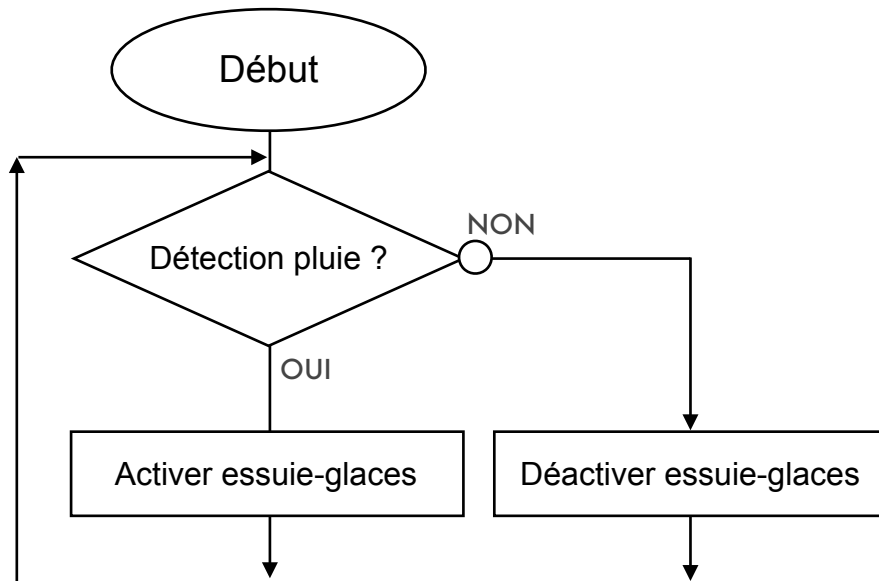


Exo3

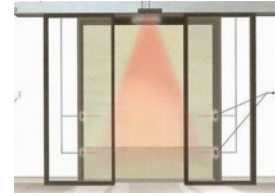


Réalise la description par algorithme des essuie glaces de voiture automatique.  
Un capteur permet de déterminer s'il pleut. Dès la détection de la pluie, les essuie-glaces s'activent.

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



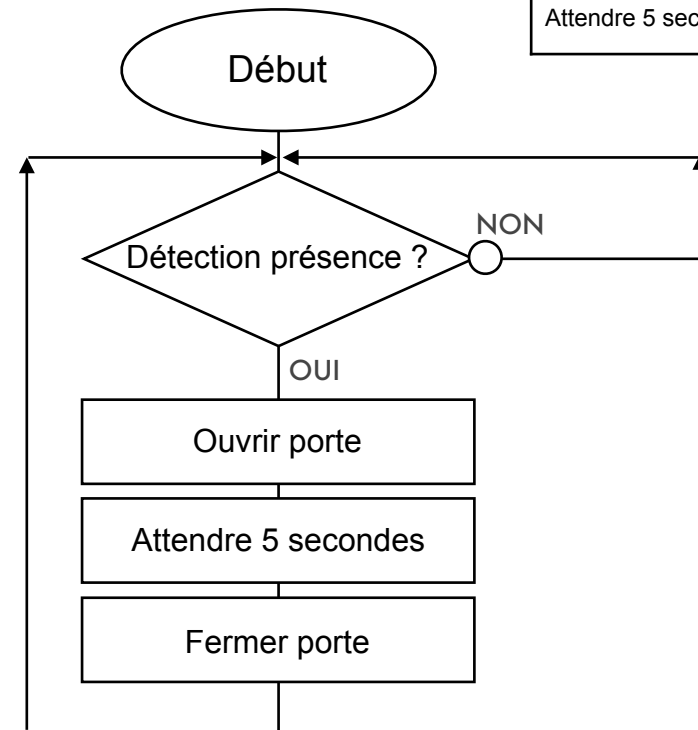
Exo4



**Correction**

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

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Détection présence ?	Ouvrir porte
	Fermer porte
	Attendre 5 secondes



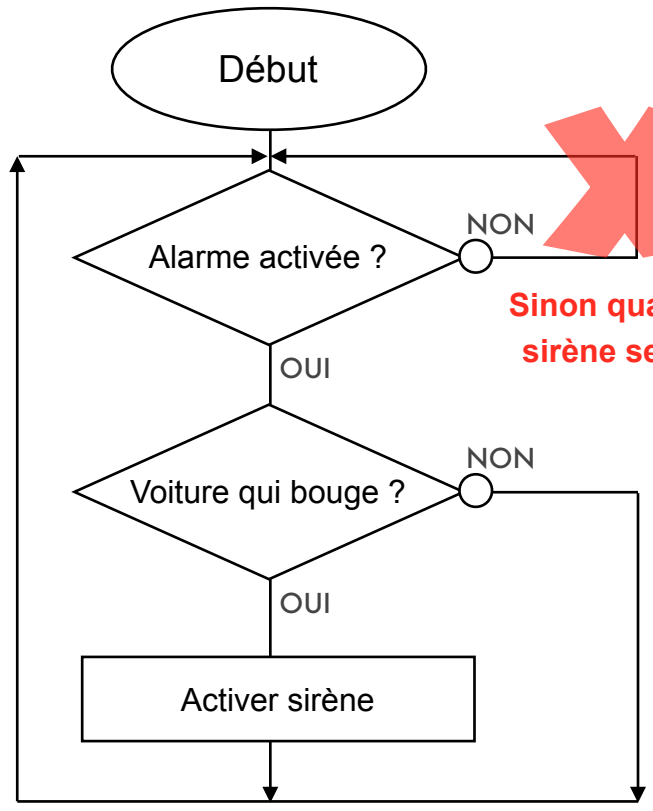
Exo5



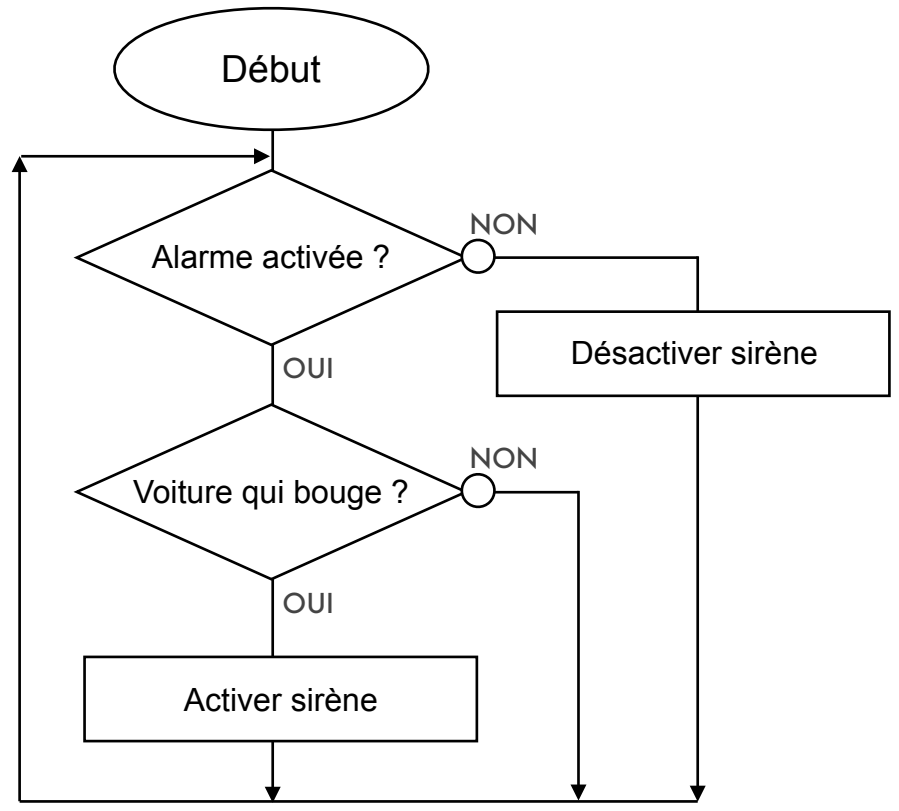
**Correction**

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

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



**Sinon quand est-ce que la sirène se désactive ?**



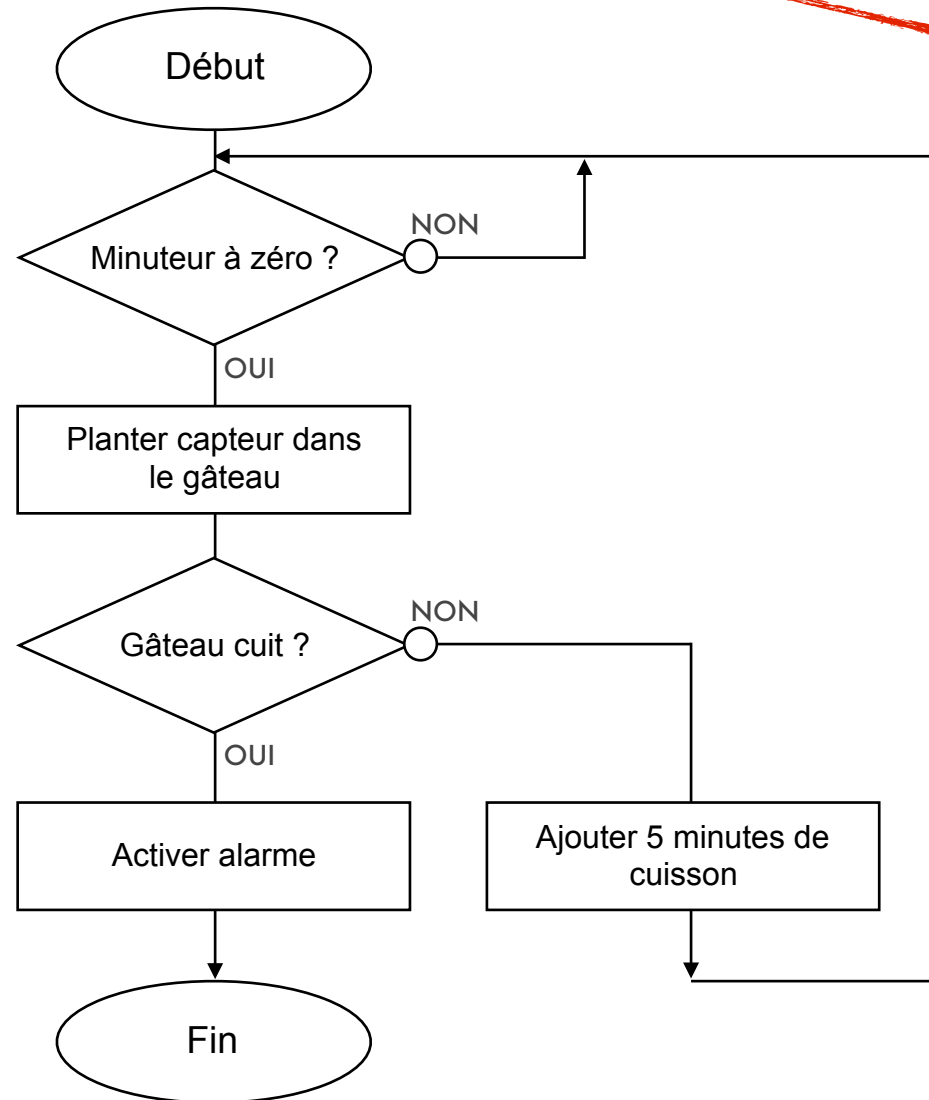
Exo6



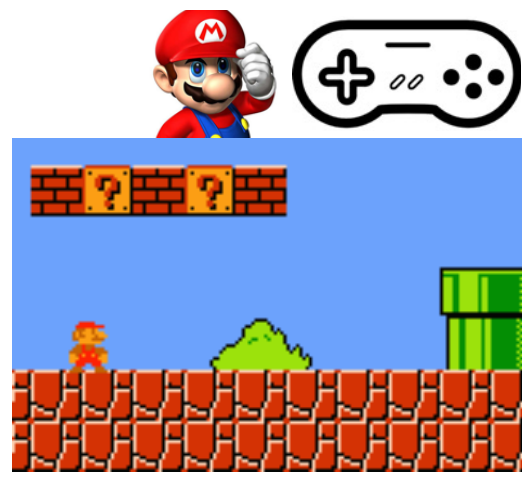
**Correction**

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



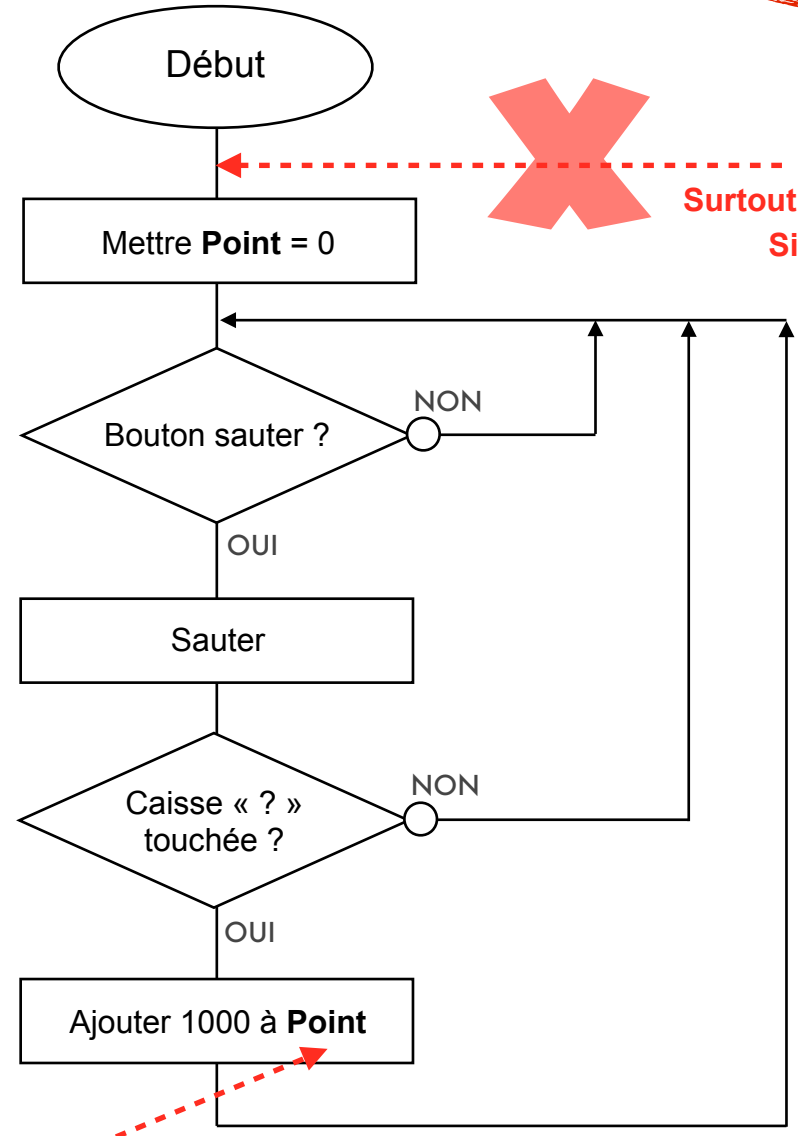
Exo7



Propose la description d'une partie du jeu de Mario. Dans le cas ou le joueur saute via le bouton de la manette : si Mario touche une caisse « ? » alors 1000 points sont ajoutés.  
 Au début du jeu, Mario à forcement zéro point.

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Bouton sauter ?	Mettre Point = 0
Caisse « ? » touchée ?	Ajouter 1000 à Point
	Sauter

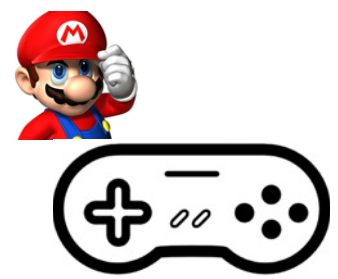
**Correction**



Surtout ne pas revenir ici !  
 Sinon Point = 0

Il s'agit ici d'une variable

Exo8



**Correction**

Propose la description des boutons avancer et reculer de la manette.  
Soit le joueur demande via la manette d'avancer ou soit il demande à reculer.

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Bouton avancer ?	Avancer de 5 pixels
Bouton reculer ?	Reculer de 5 pixels

