

Partie du programme :

- Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).
- Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques.
- Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.

Algorithme, Algorigramme et Programme

Un algorithme est une suite d'étapes qui permettent de réaliser la fonction globale d'un système automatisé.

Un algorigramme est une représentation graphique du processus de fonctionnement d'un système automatisé.

Un programme dans le domaine informatique, est un langage d'écriture avec un logiciel d'une liste d'instructions pour effectuer des actions.

Fonctionnement d'une barrière de parking.

<https://www.youtube.com/watch?v=yUT14Uml4h4&t=36s>



- Compléter l'algorithme d'ouverture de la barrière. et permettant de commander l'ouverture de la barrière de parking.

Algorithme « ouverture de la barrière » :

Début

Si bouton gauche appuyé ?

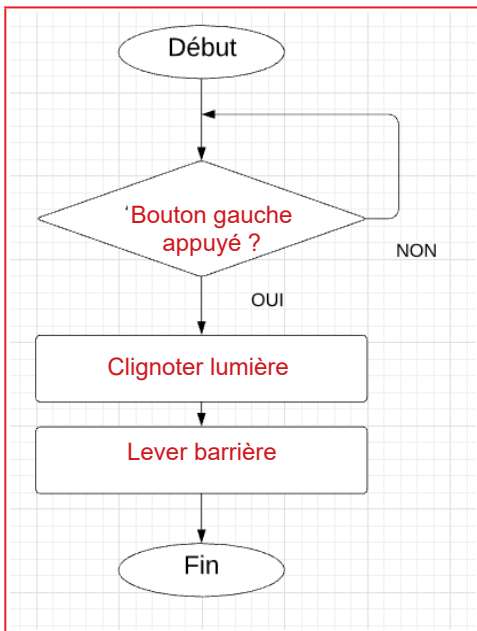
Alors Clignoter lumière

Lever barrière

Sinon Retour au début

Fin

- Compléter l'algorithme d'ouverture de la barrière.



- Compléter le programme d'ouverture de la barrière.

Programme écrit avec le logiciel Scratch.

