

Ce que tu vas apprendre à faire :

- 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.

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



Barrière de parking

Vidéo explicative : <https://youtu.be/yUT14Uml4h4>

Une barrière de parking est pilotée à partir d'une télécommande. Lorsque le bouton gauche est appuyé, la barrière se lève. Lorsque le bouton droit est appuyé, la barrière descend. Lorsque la barrière bouge, une lumière clignote.

Début

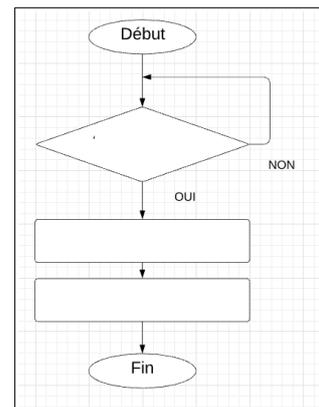
Si ?

Alors

.....

Sinon

Fin



Programme avec le logiciel Scratch



Scratch est un langage de programmation graphique.

La vidéo suivante t'aidera à bien comprendre le fonctionnement de la barrière.

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