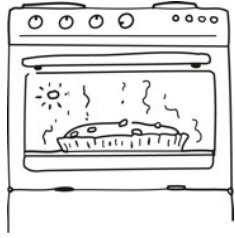


Exo6



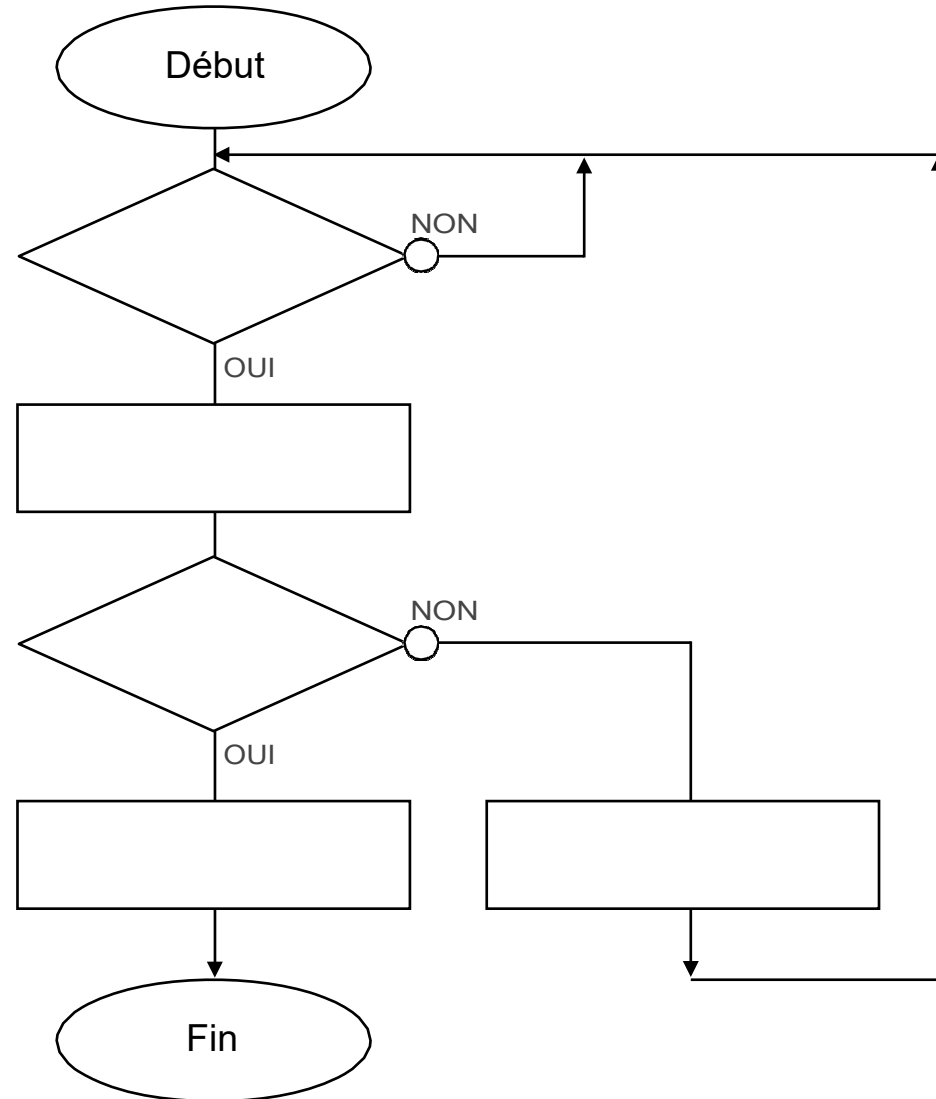
Imaginons un four évolué !

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.

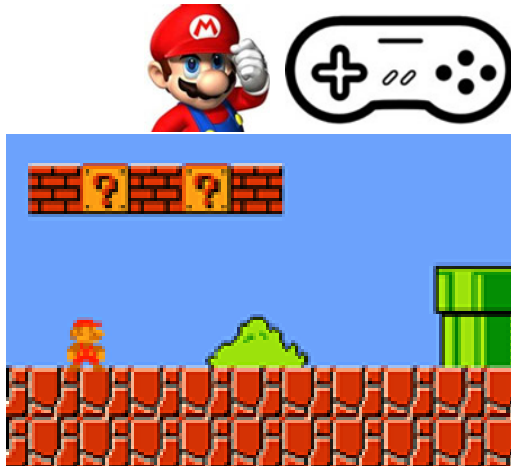
Propose l'algorithme de ce fonctionnement.

Aide : le minuteur agit comme un compte à rebours, démarre à 5 minutes et le temps diminue pour arriver à zéro)

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



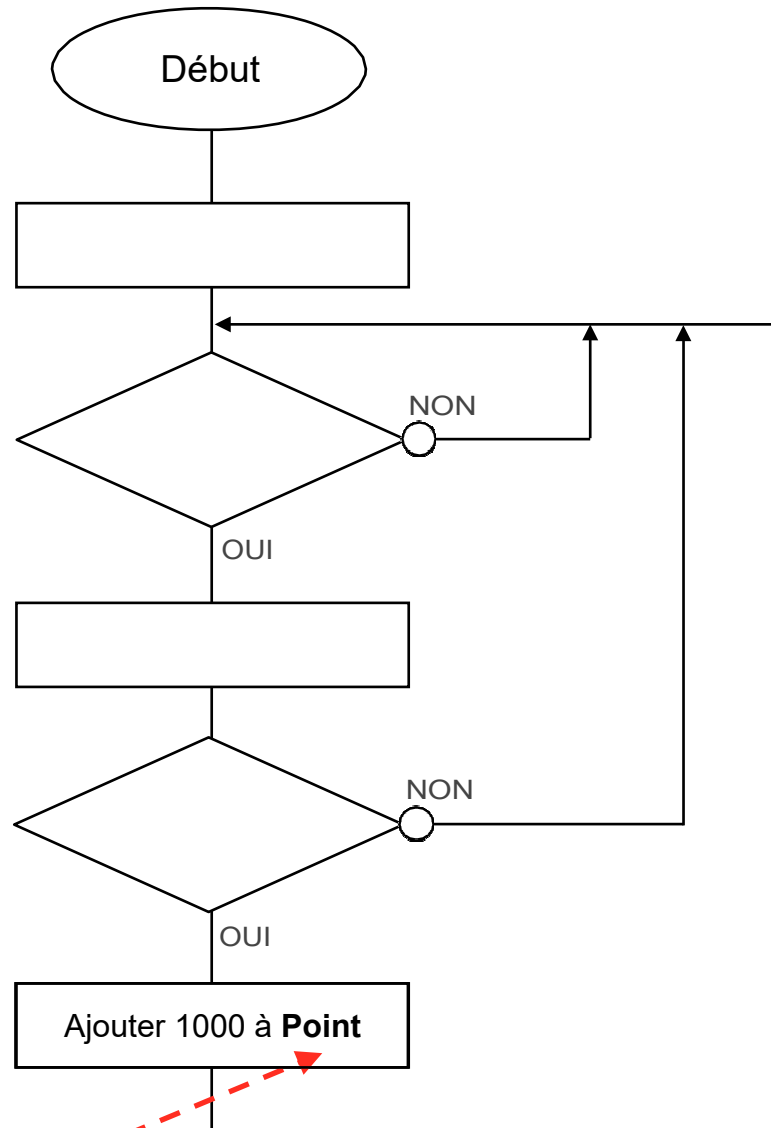
Exo7



Propose la description d'une partie du jeu de Mario. Dans le cas où le joueur saute via le bouton de la manette : si Mario touche une caisse « ? » alors 1000 points sont ajoutés.

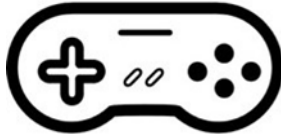
Au début du jeu, Mario a forcément zéro point.

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



Il s'agit ici d'une variable

Exo8



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

