

Programmation	DomoScratch	Partie 1
---------------	-------------	----------

Prog	Difficulté	Scenarii : Le programme doit ...	Blocs
A	☆☆☆☆	ouvrir les volets le matin à 7h et les refermer le soir à 21h	<div>Contrôle</div> <div>si alors</div> <div>Opérateurs</div> <div>=</div>
B	☆☆☆☆	sortir l' auvent le matin à 10h et le rentrer le soir à 18h	
C	☆☆☆☆	activer la lumière intérieure si l' éclairage n'est pas suffisant (niveaux 1, 2 et 3).	<div>Contrôle</div> <div>si alors sinon</div> <div>Opérateurs</div> <div>></div> <div><</div>
D	☆☆☆☆	activer la climatisation si la température dépasse les 20°C.	
E	☆☆☆☆	si les locaux sont utilisés, ouvrir les volets dès que l' éclairage est suffisant (niveaux 4 et 5).	
F	☆☆☆☆	si les locaux sont utilisés, alors activer le chauffage si la température descend à 10°C et la climatisation si la température dépasse les 20°C	
G	☆☆☆☆	activer l' arrosage à 19 heures et si il ne pleut pas.	<div>Opérateurs</div> <div>et</div>
H	☆☆☆☆	activer la lumière extérieure si les locaux sont utilisés et si l' éclairage n'est pas suffisant (niveaux 1, 2 et 3).	
I	☆☆☆☆	ouvrir l' auvent si les locaux sont utilisés, si l' éclairage est suffisant (niveaux 4 et 5), si le vent ne dépasse pas 30 km/h et si il ne pleut pas.	
J	☆☆☆☆	activer l' alarme si un mouvement ou de la fumée est détectée, puis attendre que les locaux soient occupés pour la désactiver.	<div>Opérateurs</div> <div>ou</div> <div>Contrôle</div> <div>attendre jusqu'à</div>
K	☆☆☆☆	fermer les volets le week-end (samedi = 6 et dimanche = 7) et toutes les nuits (de 20h à 7h).	
L	☆☆☆☆	activer l' alarme si, lorsque les locaux sont inutilisés, un mouvement ou de la fumée est détectée, entre 20h et 7h, puis attendre que les locaux soient occupés pour la désactiver.	

Programmation	DomoScratch	Partie 2
---------------	-------------	----------

Prog	Difficulté	Scenarii : Le programme doit ...	Blocs
M	☆☆☆☆	demande un mot de passe ; si il n'est pas correct, l' alarme s'active, sinon, l'alarme se coupe.	<div>Capteurs</div> <div>réponse</div> <div>demande What's your name? et attendre</div>
N	☆☆☆☆	demande un mot de passe en cas de détection de mouvement , alors que les locaux ne sont pas occupés ; si il n'est pas correct, l' alarme s'active, sinon, l'alarme se coupe.	
O	☆☆☆☆	activer l' arrosage à 18 heures si il n'a pas plu dans la journée. <u>Aide</u> : créer une variable "Pluie_dans_la_journée" : => la mettre à 1 dès qu'il pleut => la remettre à 0 tous les jours	<div>Données</div> <div>Créer une variable</div> <div>Nouvelle variable</div> <div>Nom de la variable: Pluie_dans_la_journée</div> <div><input type="radio"/> Pour tous les lutins <input checked="" type="radio"/> Pour ce lutin uniquement</div> <div>Ok Annuler</div> <div>mettre PLUIE_DANS_LA_JOURNEE à</div>
P	☆☆☆☆	si de la fumée est détectée, activer l' alarme 2 secondes, la désactiver 2 secondes et répéter cette opération 5 fois tant que la fumée est présente. Au bout des 5 opérations, appelez la police . <u>Aide</u> : créer une variable "Compteur" afin de compter le nombre de fois que l'alarme est activée	<div>Données</div> <div>ajouter à COMPTEUR</div> <div>Contrôle</div> <div>attendre secondes</div>
Q	☆☆☆☆	si les locaux sont inoccupés et qu'un mouvement ou de la fumée est détecté, activer l' alarme et demander un mot de passe pour la désactiver. Au bout de 3 essais incorrects, l'alarme ne peut être désactivé et le système appelle la police . <u>Aide</u> : créer une variable "Nombre_d_essai" afin de compter le nombre de mot de passe essayé	