



## 1. Les programmes

Page : 1

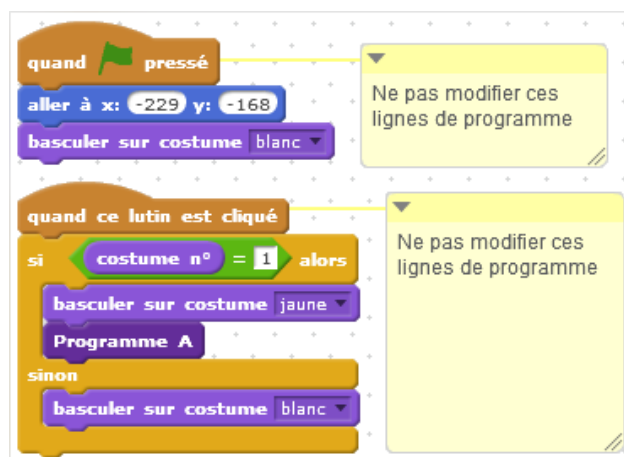


Les programmes sont représentés en bas de l'écran par 20 lettres de l'alphabet.

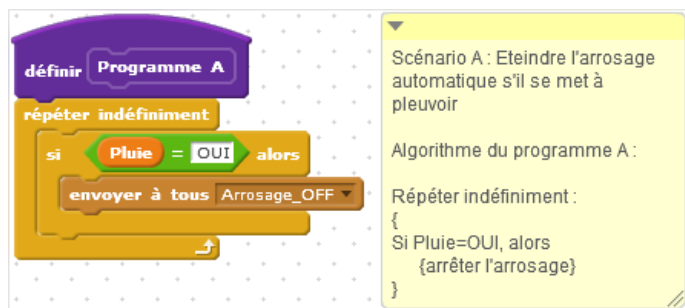
Pour qu'un programme devienne actif, il faut cliquer sur la lettre correspondante, le fond de la lettre devient alors jaune. On le désactive en cliquant à nouveau sur la lettre, et le fond redevient blanc.

**ATTENTION** : La fenêtre des scripts contient deux scripts qu'il ne faut pas modifier.

Si vous les modifiez, il vous faudra les reconstruire, ou les réimporter dans l'application, ou encore rouvrir l'application.



Votre travail consiste à compléter la définition des programmes en ajoutant des blocs comme dans l'exemple ci-contre :



Un commentaire précise pour chaque programme le scénario que le programme doit accomplir.

Ces commentaires indiquent l'algorithme pour les premiers programmes.

**Pour tester le programme :**

- cliquez sur le drapeau vert,
- cliquez sur le programme pour l'activer,
- changez les valeurs des variables d'entrée, et/ou lancez le défilement de l'horloge.

**Les programmes surveillent des variables et envoient des messages.**