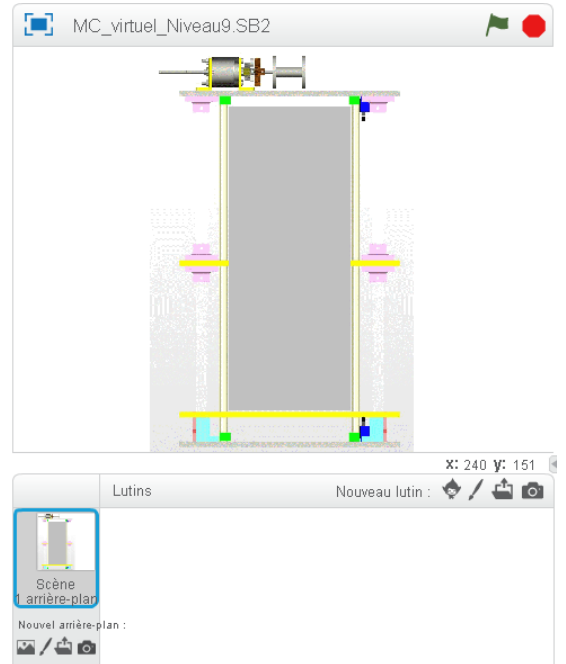


Aide 10

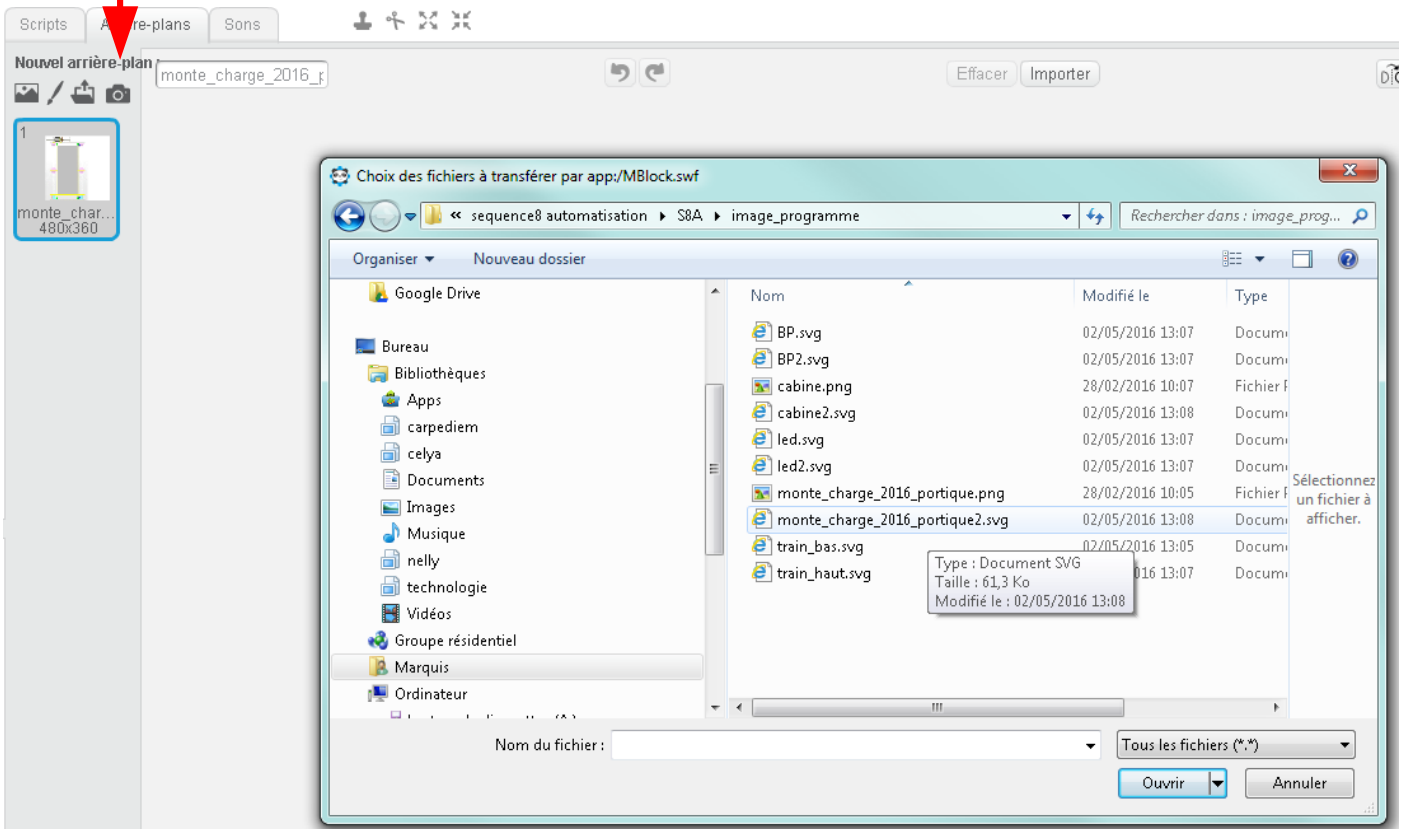
8d.A10

je veux insérer en arrière plan le fichier monte-charge_2016_portique qui se trouve dans le dossier travaux4eme/technologie/Monte_charge/image

J'insère un arrière plan
Nouvel arrière plan

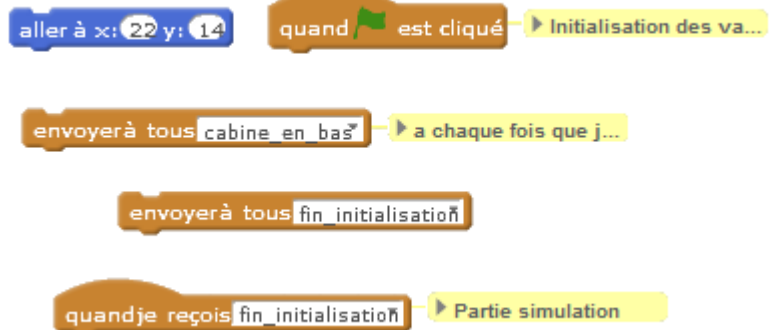
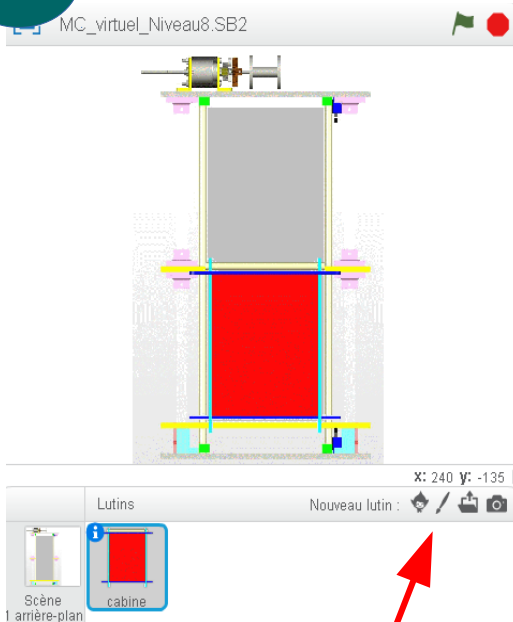


je vais chercher l'image à importer dans le bon dossier



aide 9

8d.A9



J'insère un nouveau lutin



Aide 8

8d.A8

Je dois insérer 2 variables cabine et cabine_haut. Je n'oublie pas de les initialiser

Stylo Operateurs
Blocs & variables Pilotage

Créer une variable

- cabine
- cabine_haut

mettre cabine_haut à 0

ajouter à cabine_haut 1

montrer la variable cabine_haut

cacher la variable cabine_haut

mettre cabine à 0

quand est cliqué → Initialisation des va...

aller à x: 22 y: 14

envoyer à tous cabine_en_bas

envoyer à tous fin_initialisation

quand je reçois fin_initialisation → Partie simulation

Aide 7

8d.A7


J'ajoute 2 images. Le bouton poussoir BP.svg (pour appeler la descente) et BP.svg (pour appeler la montée)

je les place au bon endroit.

Je crée 2 variables, une **ordre1** que je place en bas, l'autre **ordre2** que je place en haut.

8d.A6

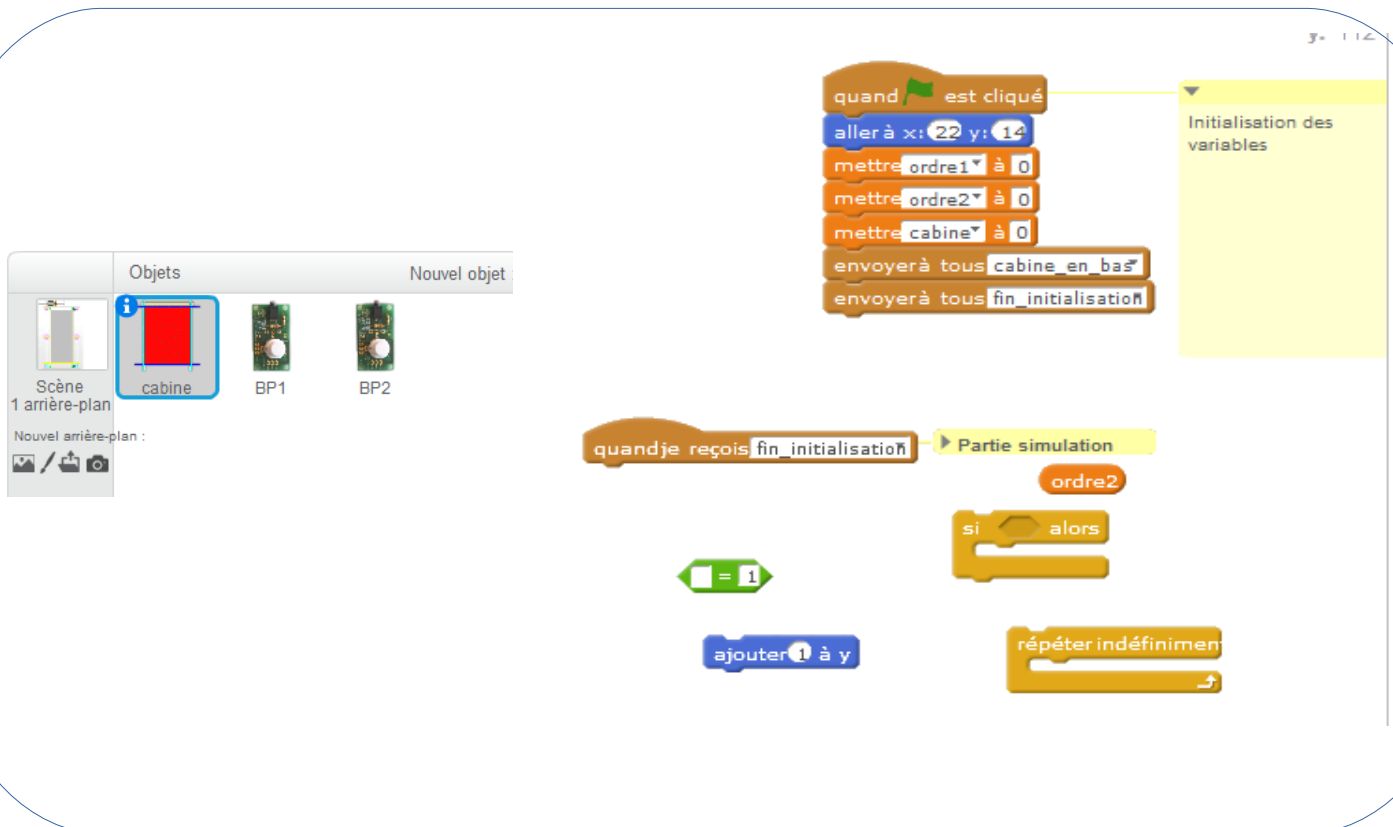
Aide 6

A partir des boutons poussoirs. Quand le drapeau vert est  pressé, je place le bouton au bon endroit, $x = -163$ et $y = 106$

Quand le lutin BP2 est cliqué, alors mettre ordre2 à 1, attendre 1 seconde et mettre ordre 2 à 0.

Sur la cabine, lorsque je reçois fin_initialisation, alors répéter indéfiniment

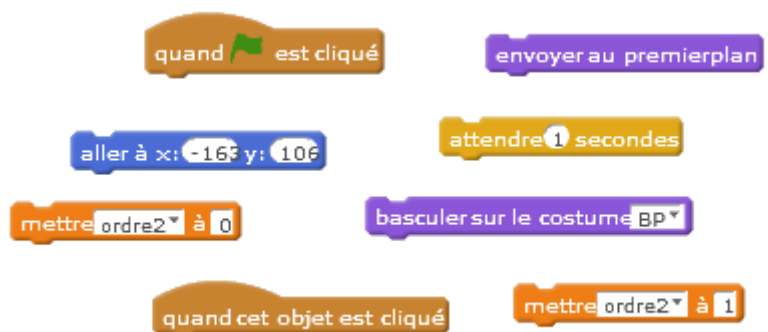
Si ordre 2 = 1 alors ajouter 1 à y. (la cabine va se déplacer vers le haut)



The screenshot shows the Scratch interface with the following scripts:

- quand le drapeau vert est cliqué:**
 - aller à x: 22 y: 14
 - mettre ordre1 à 0
 - mettre ordre2 à 0
 - mettre cabine à 0
 - envoyer à tous cabine_en_bas
 - envoyer à tous fin_initialisation
- quand je reçois fin_initialisation:**
 - Partie simulation
 - ordre2
 - si alors
 - répéter indéfiniment
 - ajouter 1 à y

The 'Objets' panel shows 'cabine', 'BP1', and 'BP2'.

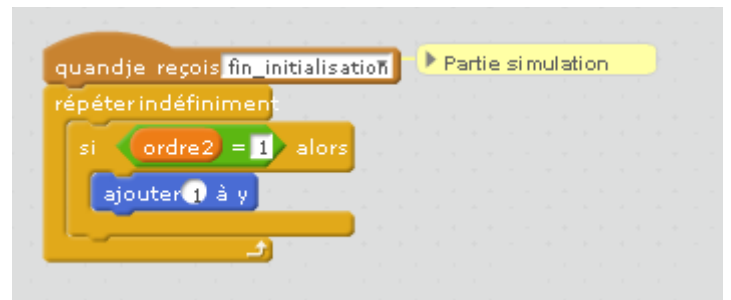
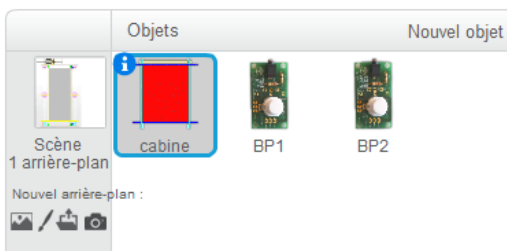
The script for BP2 button click is:

- quand cet objet est cliqué
- mettre ordre2 à 1
- attendre 1 secondes
- basculer sur le costume BP
- mettre ordre2 à 0
- aller à x: -163 y: 106
- envoyer au premierplan

8d.A5 **Aide 5**


on fait la même chose pour le bouton
A partir des boutons poussoirs. Quand le
le bouton au bon endroit, $x = -194$ et $y = 6$
Quand le lutin BP1 est cliqué, alors mettre ordre1 à 1, attendre 1 seconde et mettre
ordre1 à 0.

 poussoir 1.
drapeau vert est pressé, je place



8d.A4 Aide 4

On va changer de costume quand on appuie sur les boutons poussoirs. Pour cela on importe BP2.svg en deuxième costume des boutons poussoirs. Lorsque le bouton est appuyé on bascule sur le 2ème costume on attend 1 seconde puis on revient sur le 1er costume.



BP1

Script for button BP1:

- when green flag is clicked
- send to front of stage
- go to x: -194 y: 6
- switch costume to BP
- when this object is clicked
- set order1 to 0
- switch costume to BP
- wait 1 seconds
- set order1 to 1



BP2

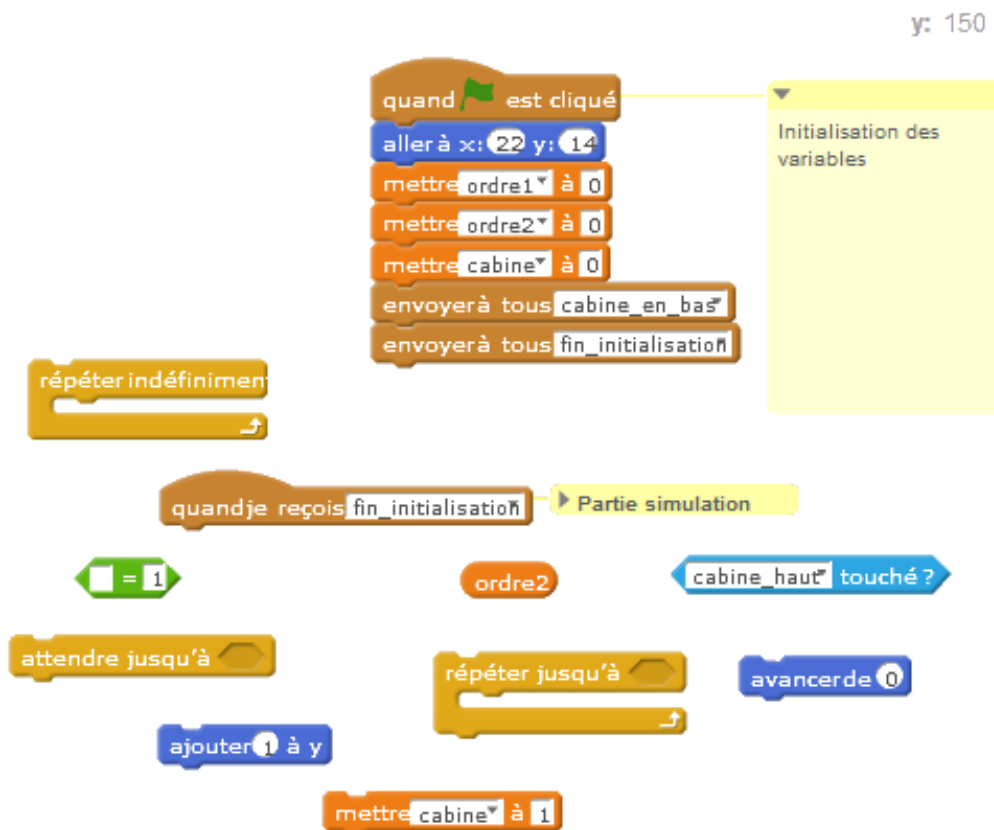
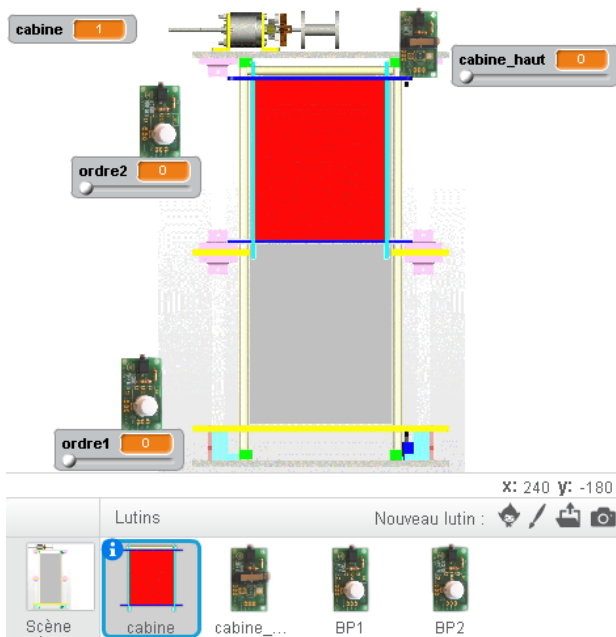
Script for button BP2:

- when green flag is clicked
- send to front of stage
- switch costume to BP
- go to x: -163 y: 106
- when this object is clicked
- set order2 to 0
- switch costume to BP
- wait 1 seconds
- set order2 to 1

8d.A3 Aide 3

J'ajoute un capteur (cabine_haut.svg) pour indiquer que la cabine est en haut. Quand j'appuie sur le bouton 2 alors je monte la cabine jusqu'à ce qu'elle touche le capteur.

Je mets la variable cabine à 1 pour indiquer qu'elle est en haut.



8d.A2 Aide 2

J'ajoute un capteur(cabine_bas.svg) pour indiquer que la cabine est en bas.

Lorsque je reçois l'ordre 2 = 1

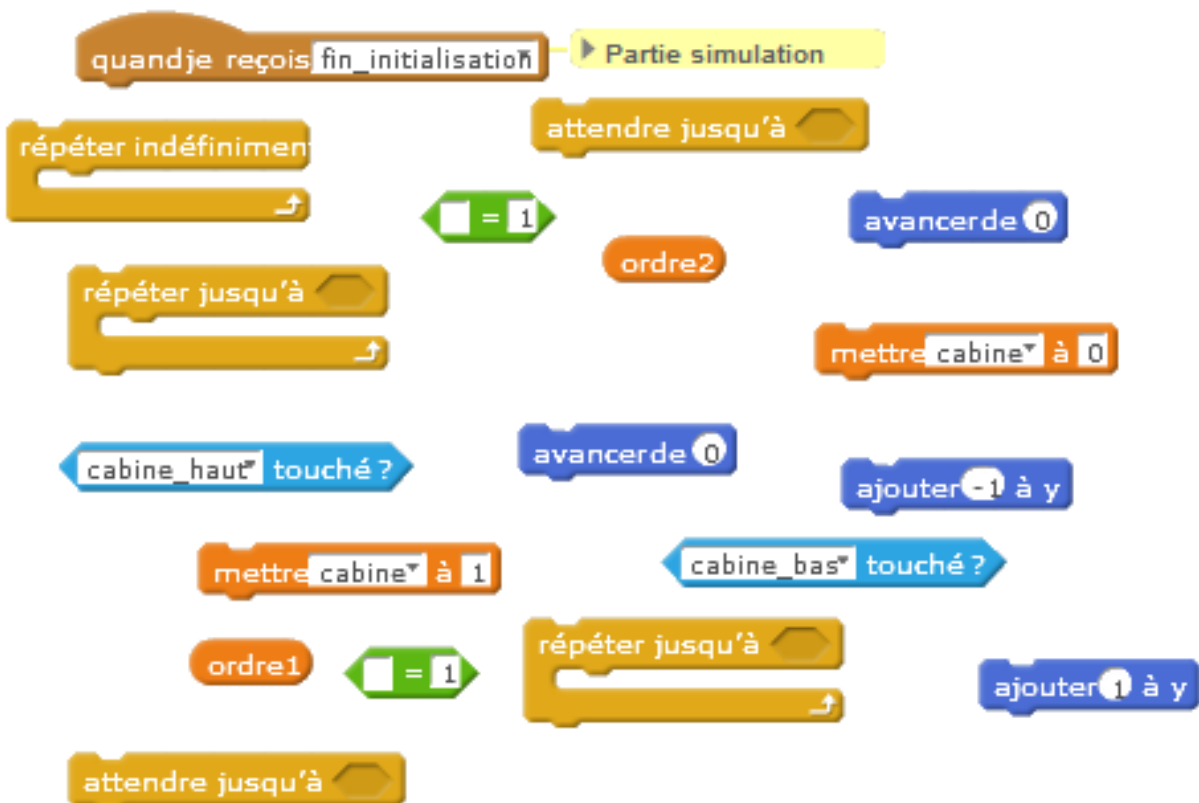
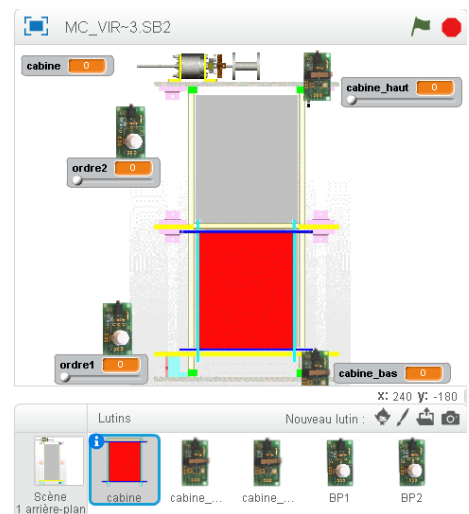
alors je monte la cabine jusqu'à ce qu'elle touche le capteur en haut.

Je mets la variable cabine à 1 pour indiquer qu'elle est en haut.

Lorsque je reçois l'ordre 1 = 1

alors je descends la cabine jusqu'à ce qu'elle touche le capteur en bas.

Je mets la variable cabine à 0



8d.A1 Aide 1

On ajoute une LED qui clignote lorsque la cabine se déplace.
J'importe 2 images différentes, la led (led.svg) et la led allumée, (led2.svg)

Je vais créer un sous programme qui va permettre de faire clignoter l'image de la LED.

