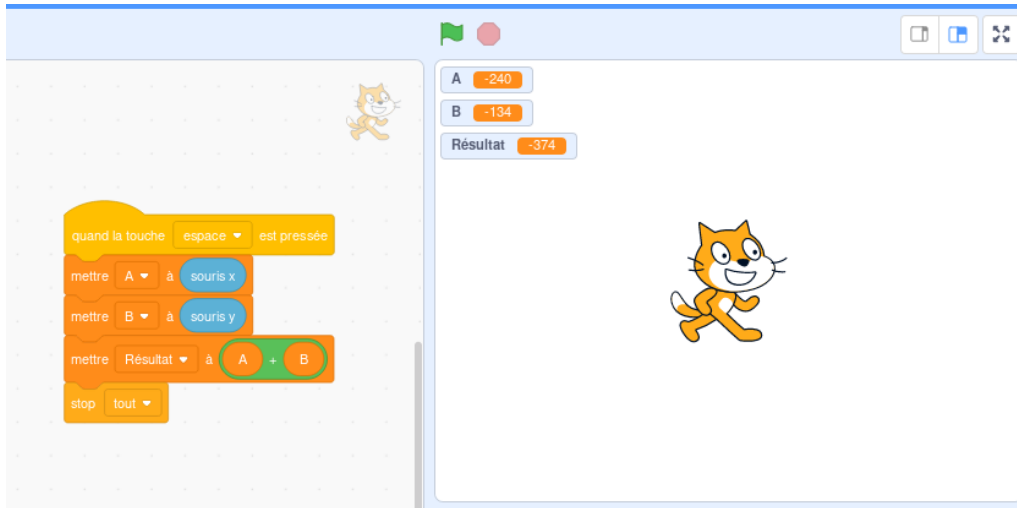


# Systeme d'arrosage automatique

## 19 – Correction Programmation parties 3 et 4

Correction des travaux sur la partie "processeur" du système d'arrosage automatique (programmation).

Les travaux des fiches 17 et 18 utilisaient tous les deux le même point de départ, à savoir le programme de la fiche 15, dont le corrigé se trouve sur la fiche 16, et que je remet ici :



### 3 – Tests

Le travail pour la partie "test" (fiche 17) consistait uniquement en une copie du programme de la fiche sous Scratch, suivi du test du programme pour comprendre son fonctionnement.

Avec la modification apportée, l'appui sur la barre espace fait dire "Somme positive" ou "Somme négative" au petit personnage selon la position du curseur de la souris par rapport au personnage.

### 4 – Boucles

Le travail sur les boucles était un petit peu plus compliqué, mais l'erreur la plus fréquente pour ceux qui m'ont demandé une correction n'était pas du tout sur la partie programmation, mais sur la partie compréhension de l'énoncé !

Au lieu de partir du programme de la fiche 15 sur les variables, beaucoup ont utilisé le programme donné avec la fiche 17.

J'en profite donc pour souligner l'importance du travail que l'on a effectué sur le cahier des charges, et sur l'obligation de rédiger ce document de la façon la plus claire possible, et d'échanger systématiquement avec le client (si vous avez la position de fournisseur ou sous-traitant) ou avec les personnes qui réaliseront le projet (si vous êtes le client) pour vérifier qu'il n'y a pas d'incompréhensions !

Je vais aussi en profiter pour vous donner un travail très particulier pour la séance 12, que nous aurions du faire dès le début du confinement, mais dont je ne me suis aperçu que récemment.

Bref, en attendant, la correction du travail sur les boucles :

(voir en page suivante)

### Énoncé :

Modifiez l'exercice de la semaine dernière pour que les trois affectation (mettre A à "souris x", mettre B à "souris y", et mettre Résultat à "A + B") soient effectuées tout le temps une fois que l'on a cliqué sur le drapeau vert.

### Aide :

- Remplacez l'événement "Quand la touche espace est pressée" par l'événement correspondant au clic sur le drapeau vert.
- Il faut créer une boucle infinie.
- Il n'est plus possible de "terminer" le programme avec le "Contrôle" "stop tout".

Si tout va bien, votre code fait toujours 5 "lignes". Vous pouvez le tester en appuyant sur le drapeau vert, et les valeurs de A, B et Résultat seront mises à jour automatiquement lorsque vous déplacerez le pointeur de la souris.

### Résultat :

