2ÈME CAS DE FIGURE

15 min.

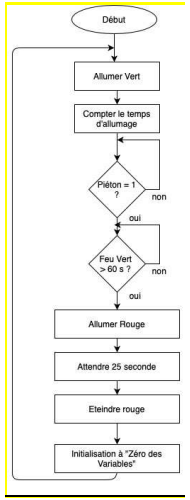
En temps normal le feu pour les voitures est vert,
Si un piéton demande à traverser en appuyant sur le bouton **et** que le feu est vert depuis au moins 60 secondes.
Alors le feu des voitures passe au rouge pendant 25 secondes.
Puis le feu repasse au vert automatiquement.

Vidéo Aide

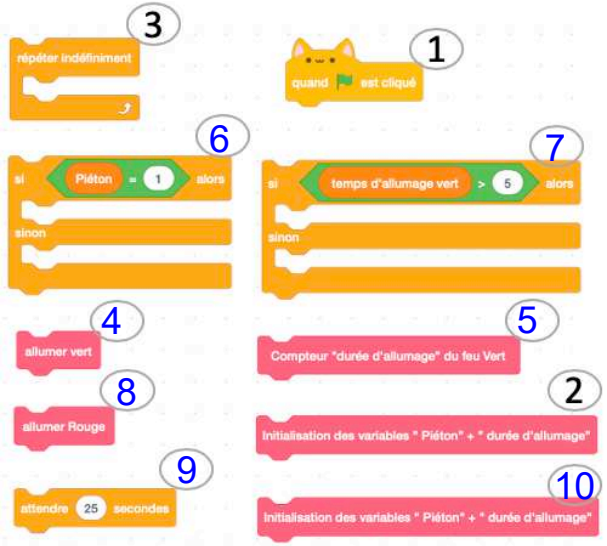
Consigne :

Fini de remettre les blocs dans l'ordre du script sur scratch et test ta simulation :

Algorithme



Script du Programme sous SCRATCH



Dans SCRATCH **:**
Nous conservons les mêmes blocS que précedement pour la gestion du Lutin « Feu »
Nous utilisserons deux nouveaux Blocs

Bloc Initialisation des Variables :

Pourquoi faut-il réinitialiser les variables ?

(Tu peux faire un essai en supprimant le bloc dans le simulateur on voit ce qui se passe)

Il faut réinitialiser les deux variables car sinon la variable "piéton" reste à 1 et "le temps d' allumage feu vert" continue d'augmenter et reste toujours supérieure à 25s. Les conditions pour que le feu passe au rouge sont toujours remplies.
La conséquence est que le feu va repasser au vert puis, juste après, il va repasser au rouge pendant 25 s puis repasser au vert puis repasser au rouge pendant 25 s puis etc ...

Ici on reste sur le feu vert allumé et on compte le temps depuis lequel le feu est vert

Ici ont va tester si le piéton à demander le passage .

Ici on sait que le piéton à demandé le passage et on va attendre que le temps du feu vert soit supérieur à 60 seconde

On va allumer le feu rouge 25 seconde puis réinitialiser les 2 variables:

- Appel piéton va devenir 0
- Le temps d'allumage du feu vert va repasser à 0

La réponse de l'un de tes camarade qui est sur la bonne voie