



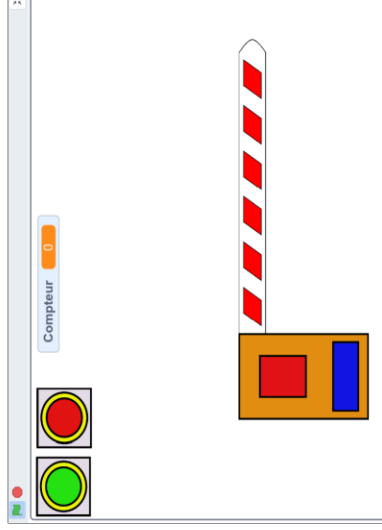
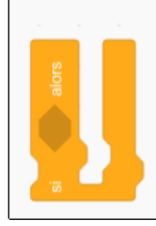
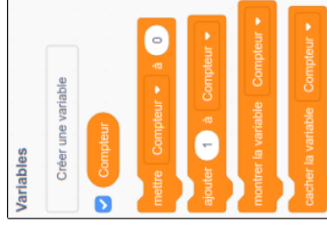
La barrière sécurisée

Première partie



Le programme Scratch **Barriere_v1** permet de simuler une ouverture de barrière automatisée. Quand on clique sur le bouton vert la barrière s'ouvre. Quand on clique sur le bouton rouge la barrière se ferme. Quand aucun événement ne se produit pendant 10 secondes, la barrière se ferme.

Analyser puis modifier ce programme de manière à ce que la barrière ne s'ouvre qu'après avoir cliqué 5 fois sur le bouton vert.

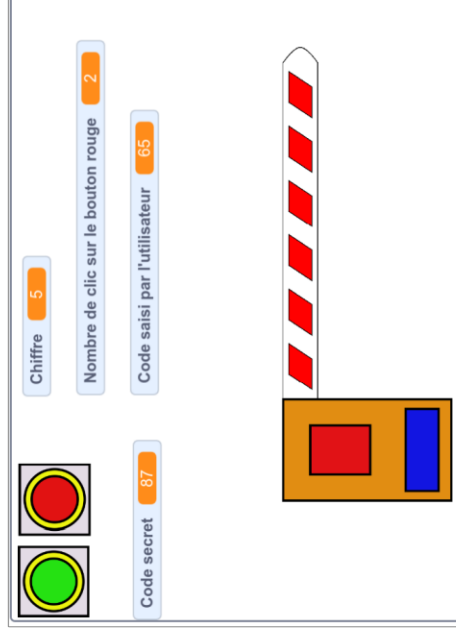


Deuxième partie

En repartant du programme **Barriere_v1** on souhaite maintenant sécuriser la barrière par un code numérique à 2 chiffres dont le code serait 87. Le bouton vert sert à manipuler les chiffres. Le bouton rouge permet de valider.

Modifier ce programme de manière à ce que la barrière ne s'ouvre qu'après avoir saisi le bon code.

Prolonger cette partie en utilisant un code à 4 chiffres.  



Troisième partie

On souhaite maintenant utiliser un code alphabétique. Le programme **Barriere_v3** utilise une liste pour coder les lettres de l'alphabet par un nombre entre 1 et 26.

Modifier ce programme de manière à ce que la barrière ne s'ouvre qu'après avoir saisi le code alphabétique à 4 lettres AMRT.

Prolonger cette partie en ouvrant la barrière quand le code 7TU8 est saisi.   