# ACTIVITE N°1

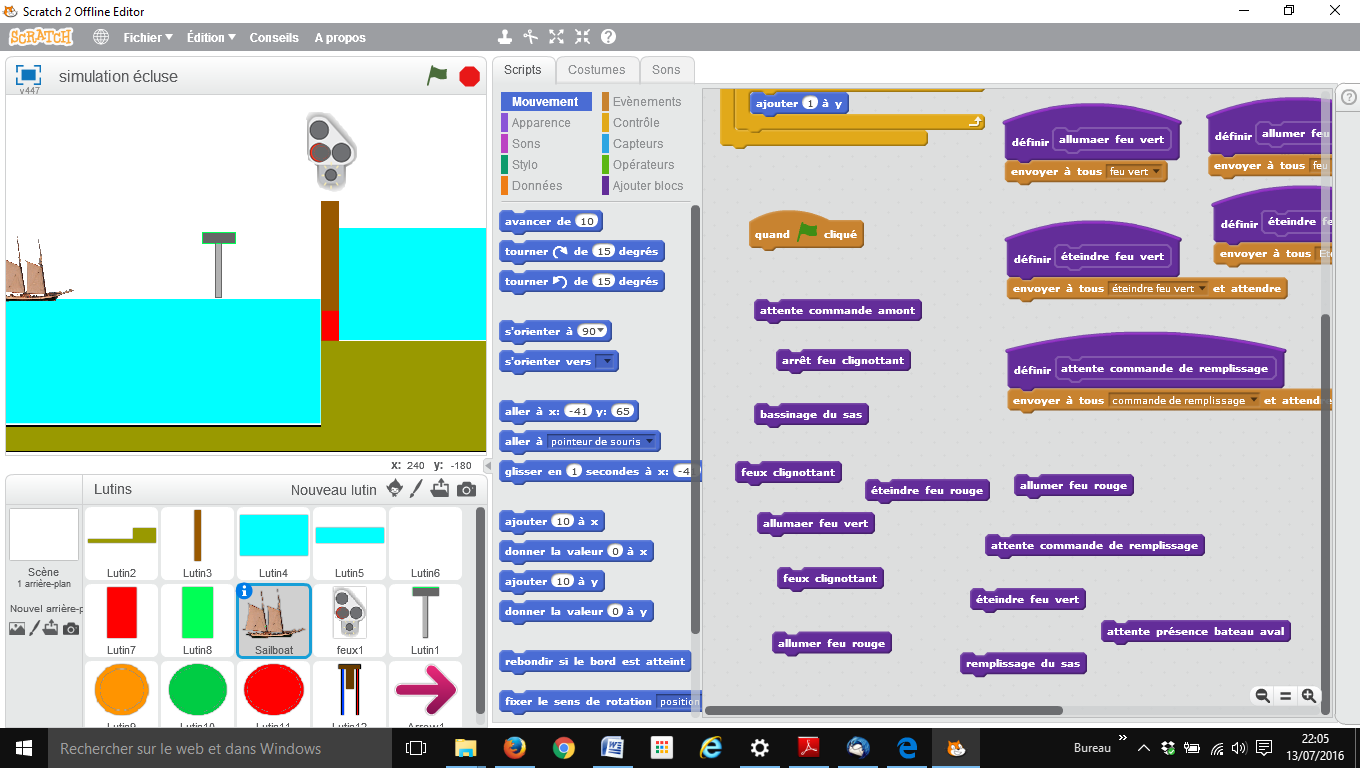
|  |
| --- |
| **Titre et thème de la séquence :**  se déplacer sur terre, mer, air **Ressource** : Simulation du fonctionnement |

Vous allez retrouver l’enchaînement des actions permettant au bateau de passer d’aval en amont sur ce logiciel de simulation.

Pour lancer la simulation, double cliquer sur le fichier : simulation écluse.sb2

Cliquer sur le bateau dans la partie « Lutins ».

Vous devriez obtenir cet écran :



Les commandes suivantes vont vous permettre de créer et tester votre programme :

|  |  |
| --- | --- |
|  | Pour démarrer la simulation et réinitialiser la position des objets en cliquant sur le drapeau vert. Pour arrêter la simulation cliquer sur le disque rouge. |
|  | Pour exécuter une commande en cliquant une fois dessus. |
|  | Pour lier une séquence de commande au démarrage du programme. Dans ce cas le programme commence par allumer le feu rouge. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Cette commande correspond à une **action** dans un organigramme :  Eteindre feu vert |
|  | Cette commande correspond à un **test** dans un organigramme :  Attente commande de remplissage  NONN  OUI |
|  | Une séquence d’instructions s’exécute de haut en bas, elle correspond à plusieurs instructions groupées. |
|  | Si vous effacez une commande par mégarde, vous pouvez retrouver l’ensemble des commandes en cliquant sur « Ajouter blocs ». |

Votre mission consiste à retrouver l’ordre d’enchaînement des commandes pour permettre au bateau de passer de l’aval vers l’amont. Pour déplacer le bateau, utiliser les flèches gauches et droites du clavier. Les commandes ou « bloc » peuvent être « glissées » et s’accrochent automatiquement. Vous pouvez faire autant d’essais que vous voulez.

**Attendus :** Recopier le programme sur le cahier.