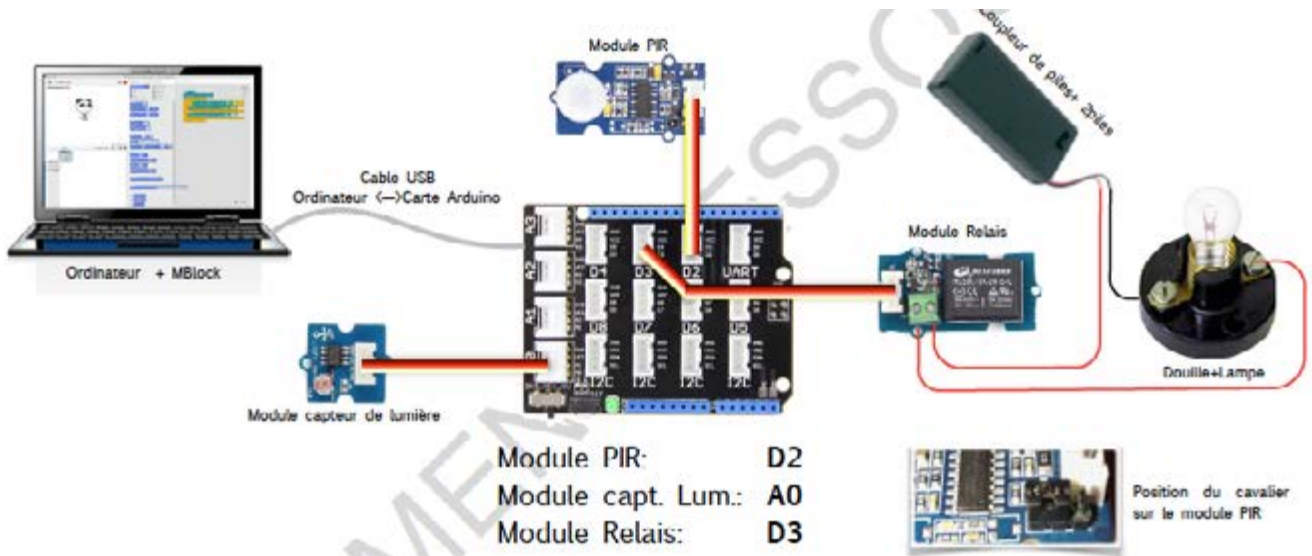


**Exercice:** Observez les 2 montages suivants et recherchez-y les points communs et les différences.



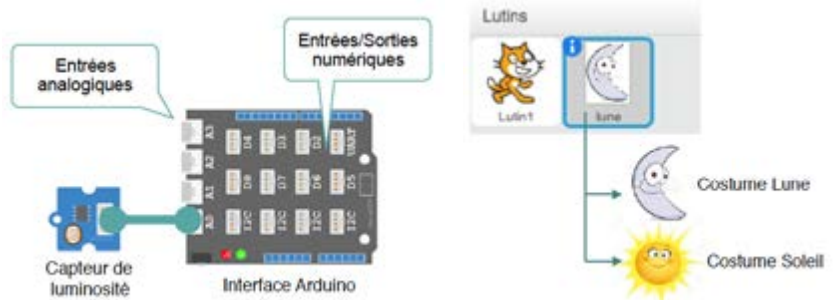
Points communs

--	--

Différence

```

quand pressé
répéter indéfiniment
mettre acquisition_mesure à Lire la valeur du capteur
si acquisition_mesure < 300 alors
    basculer sur le costume Lune
sinon
    basculer sur le costume Soleil
    
```



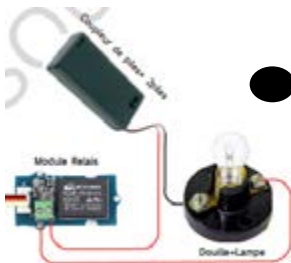
**Support pédagogique:**

*Capteur de luminosité*

**Titre:**

*Analyse d'un montage électronique ?*

**Exercice:** Lors de cet exercice nous allons découvrir 2 aspects de la programmation:  
 - Qu'est-ce qui va agir sur le bloc scratch ?  
 - Sur quoi va agir le bloc scratch ?



```

    quand [drapeau cliqué] pressé
    répéter indéfiniment
      si [touche a] pressée ? alors
        mettre l'état logique de la broche 3 à haut
      si [touche e] pressée ? alors
        mettre l'état logique de la broche 3 à bas
  
```

```

    Arduino - générer le code
    répéter indéfiniment
      si [lire l'état logique de la broche 2] = 1 alors
        mettre l'état logique de la broche 3 à haut
      sinon
        mettre l'état logique de la broche 3 à bas
  
```

```

    Arduino - générer le code
    répéter indéfiniment
      mettre [valeur lumière] à lire la valeur sur la broche Analogique 0
      si [valeur lumière] < 600 alors
        mettre l'état logique de la broche 3 à haut
      sinon
        mettre l'état logique de la broche 3 à bas
  
```

Support pédagogique:

*Capteur de luminosité*

Titre:

*Analyse d'un montage électronique ?*