

 	Centre d'intérêt N° 3 : le fitlight trainer		Séance 1 : Les événements	
	Attendu de fin de cycle : Concevoir, écrire, tester et mettre au point un programme			
	Compétence : Modifier un algorithme permettant de répondre au besoin ou au problème posé.			
N1 Je sais ce qu'est un événement en programmation.	N2 et je sais expliquer les types d'événements possibles.	N3 et je sais choisir un ou plusieurs événements par rapport au besoin ou problème posé.	N4 et je sais modifier un algorithme permettant de répondre au besoin.	

N1. Qu'est-ce qu'un événement en programmation ?

.....

.....

N2.1 Associer le type d'événement avec la bonne définition :

Type d'événement	Définition d'événement
	Il se déclenche lorsqu'une condition est remplie.
	Il correspond à une action que l'utilisateur effectue sur l'objet.
	Il se déclenche automatiquement après un certain temps.

N2.1 Associer le type d'événement avec les capteurs de la carte programmable :

Type d'événement	Capteurs
	Bouton A, bouton B, bouton tactile
	Accéléromètre
	Microphone
	Capteur de luminosité
	Antenne radio

N3. Associer le type d'événement avec l'action attendue sans endommager la carte programmable pendant le jeu.

Type d'événement	Action
	Le joueur met en route le jeu.
	Le joueur veut éteindre la matrice de leds.
	la matrice de leds s'allume.

N4. Modifier les algorithmes suivants : *Lorsque le bouton A est pressé, le jeu commence. Lorsque le bouton A est pressé, le joueur éteint la matrice de leds. Lorsque le bouton A est pressé, la matrice de leds s'allume.*

.....

.....

.....

Synthèse :

.....

.....