

CE QU'IL FAUT COMPRENDRE

Le principe est d'activer les broches sur lesquelles vous avez connecté du matériel, et de les déclarer du bon type (Analogique ou Digital - *numérique en français*) :

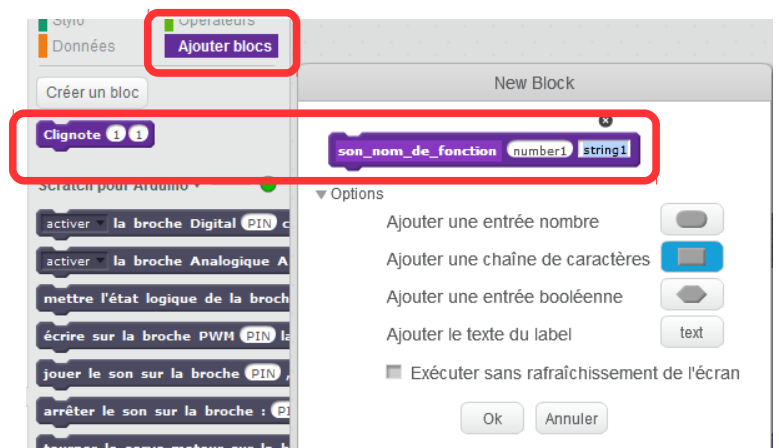


Vous pouvez aussi les désactiver, voire ensuite en *changer le type*.

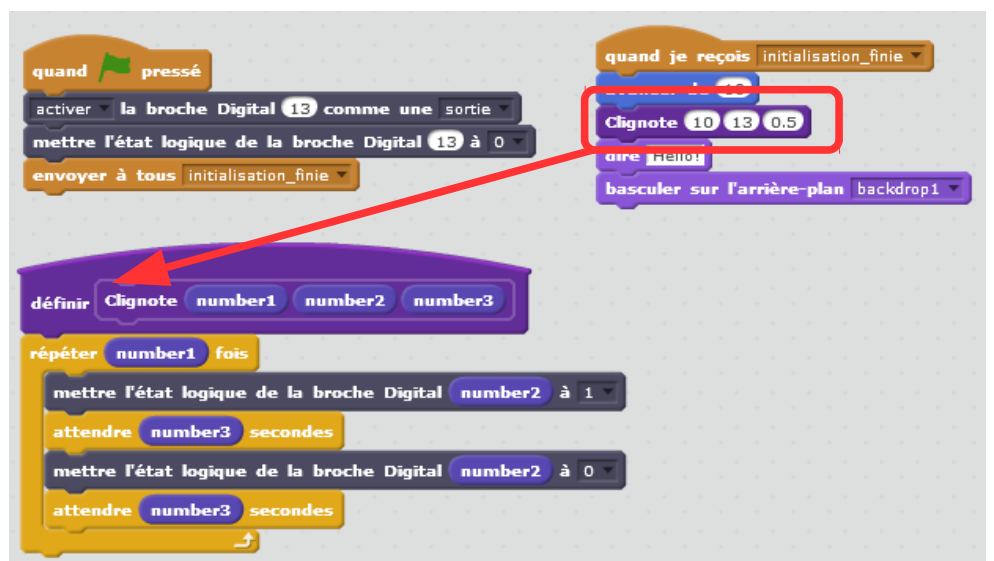
Vous pouvez alors mixer les interactions entre le virtuel de l'écran et le matériel connecté :



Suivant le niveau de l'élève, il est possible de définir des blocs, des fonctions déjà prêtes pour l'élève, à l'instar des macro-étapes :



Ce qui nous donne pour notre exemple précédent :



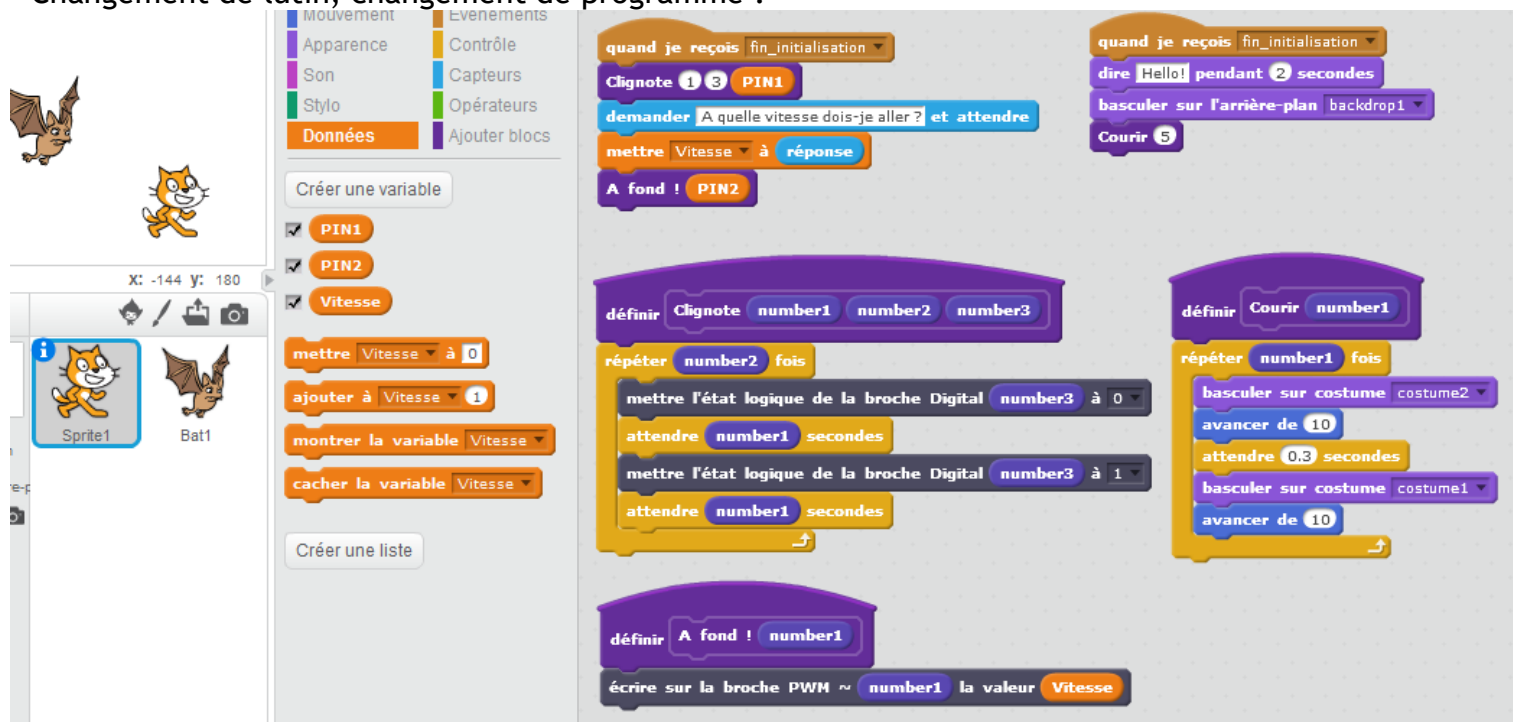
Le bloc 'Clignote' est alors préparé et se définit comme une fonction qu'on appelle au besoin, en lui donnant les arguments nécessaires :

POUR APPROFONDIR

Tout d'abord, il faut se souvenir qu'un programme (*ou script*) est lié au lutin (*ou sprite*) : on peut faire des programmes pour chaque lutin.



Changement de lutin, changement de programme :



A l'instar d'un vrai programme en C++ ou Java ou autre, j'initialise mon programme et je fais appel à des **variables globales** qui vont contenir des données ré-exploitées d'un programme à l'autre (PIN1, PIN2 & Vitesse) :

- je pose une question et je stocke (→ *PIN1*) la réponse pour que le résultat (→ *réponse*) ne soit pas changé par la prochaine question, puis je lance ma macro 'Clicnote (1s)(3 fois)(le PIN1)' ;
- la chauve-souris demande sur quel pin est branché le moteur (→ *PIN2*) mais c'est le chat qui demande la vitesse (→ *vitesse*), puis je lance la macro 'A fond !' qui exploite les 2 questions posées par les lutins.

En même temps (en **parallèle**) que la diode 'Clicnote', *macro qui dure donc 6s*, le chat va dire Hello pendant 2s puis courir pendant 1,5s. Donc il sera arrêté quand il posera sa question.