

Comment gérer les places libres du garage à trottinettes ?

S3-02 - Comment simuler le fonctionnement ?



Partie 1 : La mise en place



Ce document fournit une aide à la préparation de la simulation.

1/ Télécharger les images ressources (dans l'espace pédagogique de l'ENT)

2/ Lancer Scratch2

3/ Importer les images ressources

1 Importer l'image d'arrière plan.

2 Importer les images de la trottinette, de l'interface prog, du capteur OFF

3 Importer dans les costumes de capteur OFF l'image de capteur ON

4/ Dupliquer les images

Nous avons besoin de 3 trottinettes et de 3 capteurs, pour cela dupliquer les images déjà importées (clic droit sur le capteur puis dupliquer)

5/ Renommer les capteurs

Pour renommer un lutin cliquer sur le i (ou clic droit puis renommer et changer le nom,
Nous avons besoin de :

- Capteur_gauche
- Capteur_centre
- Capteur_droite

