

Comment gérer les places libres du garage à trottinettes ?

S3-02 - Comment simuler le fonctionnement ?

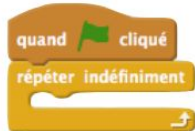


Partie 2 : La programmation



Ce document fournit les éléments essentiels à la simulation du garage à trottinettes

1/ La structure essentielle au programme

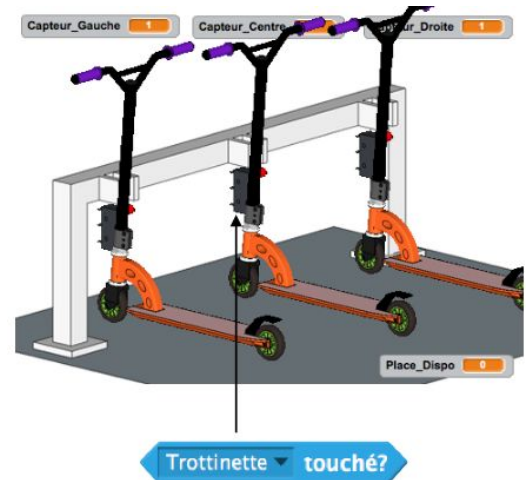


2/ La détection de la trottinette

Réaliser un script qui permet de détecter le contact entre le capteur et la trottinette.
Pour cela sur le lutin capteur utilisez les briques de la catégorie "capteur" (3 choix possibles)

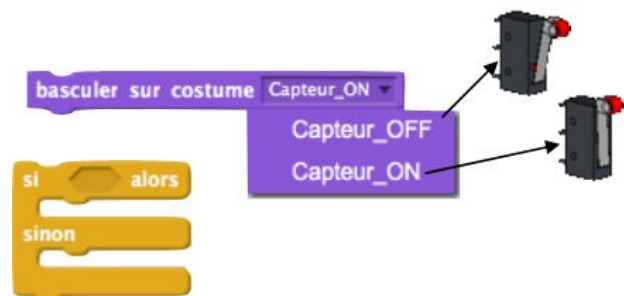


Ou



3/ Ajouter du réalisme

Pour ajouter du réalisme à la simulation il est possible de changer l'aspect des capteurs



4/ Variables à créer

Pour compter le nombre de places disponibles nous allons utiliser des variables
Nous avons besoin de 4 variables (voir ci-contre)
(A la création des variables choisissez pour tous les lutins)

