

Fonctionnement 1^{er} exercice :

Une maison possède un signal d'alarme, avec :

- * - Un **digicode** pour composer le code secret d'ouverture
- * - Une **sirène** qui diffuse un signal sonore et s'allume si le code est faux

Quand le digicode est cliqué,

L'algorithme **demande « Entrez le code » et attend la réponse**

Si la réponse est égale la variable code

Alors,

dire « Porte ouverte ! » pendant 2 secondes et stopper tout l'algorithme

Sinon,

Envoyer à tous les lutins le message « Mauvais code »

Quand le lutin sirene reçoit le message « Mauvais code »,

L'algorithme **joue le son sirene** et **bascule sur le costume sirene-allumee**

Fonctionnement 2^{ème} exercice :

Une maison possède un signal d'alarme, avec :

- * - Un **digicode** pour composer le code secret d'ouverture
- * - Une **sirène** qui diffuse un signal sonore et s'allume si le code est faux **après trois essais**

Quand le digicode est cliqué,

Une boucle **répète deux fois** les instructions suivantes

L'algorithme **demande « Entrez le code » et attend la réponse**

Si la réponse est égale la variable code

Alors,

dire « Porte ouverte ! » pendant 2 secondes et stopper tout l'algorithme

Puis,

L'algorithme **demande « Entrez le code » et attend la réponse**

Si la réponse est égale la variable code

Alors,

dire « Porte ouverte ! » pendant 2 secondes et stopper tout l'algorithme

Sinon,

Envoyer à tous les lutins le message « Mauvais code »

Quand le lutin sirene reçoit le message « Mauvais code »,

L'algorithme joue le son sirene et bascule sur le costume sirene-allumee

Fonctionnement 3^{ème} exercice :

Une maison possède un signal d'alarme, avec :

- * - Un **digicode** pour composer le code secret d'ouverture
- * - Une **sirène** qui diffuse un signal sonore et s'allume **en clignotant (0,5s allumée puis 0,5s éteinte)** si le code est faux après trois essais

Quand le digicode est cliqué,

Une boucle **répète deux fois** les instructions suivantes

L'algorithme **demande « Entrez le code » et attend la réponse**
Si la réponse est égale à la valeur de la variable code
Alors,
dire « Porte ouverte ! » pendant 2 secondes et stopper tout l'algorithme
Puis,
L'algorithme **demande « Entrez le code » et attend la réponse**
Si la réponse est égale à la valeur de la variable code
Alors,
dire « Porte ouverte ! » pendant 2 secondes et stopper tout l'algorithme
Sinon,
Envoyer à tous les lutins le message « Mauvais code »

Quand le lutin sirene reçoit le message « Mauvais code »,
Une boucle **répète indéfiniment**
L'algorithme **joue le son sirene**
bascule sur le costume sirene-allumee
attend 0,5s
bascule sur le costume sirene
attend 0,5s