

Technologie		Scratch : Programmer un portail automatique			
Nom :	Prénom :			Cl :	
Niveau d'acquisition	Très satisfaisant	Satisfaisant	Fragile	Insuffisant	
TECH 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple					
Exercice					Validé
Exercice 1 : Permettre à la voiture de se déplacer vers le haut ou le bas avec le flèches					
Exercice 2 : Empêcher la voiture de percuter le portail					
Exercice 3 : Faire clignoter le gyrophare					
Exercice 4 : Assurer une temporisation (porte ouverte) de 10 secondes					
Exercice 5 : Bloquer le portail si détection IR sur fermeture					

Technologie		Scratch : Programmer un portail automatique			
Nom :	Prénom :			Cl :	
Niveau d'acquisition	Très satisfaisant	Satisfaisant	Fragile	Insuffisant	
TECH 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple					
Exercice					Validé
Exercice 1 : Permettre à la voiture de se déplacer vers le haut ou le bas avec le flèches					
Exercice 2 : Empêcher la voiture de percuter le portail					
Exercice 3 : Faire clignoter le gyrophare					
Exercice 4 : Assurer une temporisation (porte ouverte) de 10 secondes					
Exercice 5 : Bloquer le portail si détection IR sur fermeture					

Technologie		Scratch : Programmer un portail automatique			
Nom :	Prénom :			Cl :	
Niveau d'acquisition	Très satisfaisant	Satisfaisant	Fragile	Insuffisant	
TECH 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple					
Exercice					Validé
Exercice 1 : Permettre à la voiture de se déplacer vers le haut ou le bas avec le flèches					
Exercice 2 : Empêcher la voiture de percuter le portail					
Exercice 3 : Faire clignoter le gyrophare					
Exercice 4 : Assurer une temporisation (porte ouverte) de 10 secondes					
Exercice 5 : Bloquer le portail si détection IR sur fermeture					