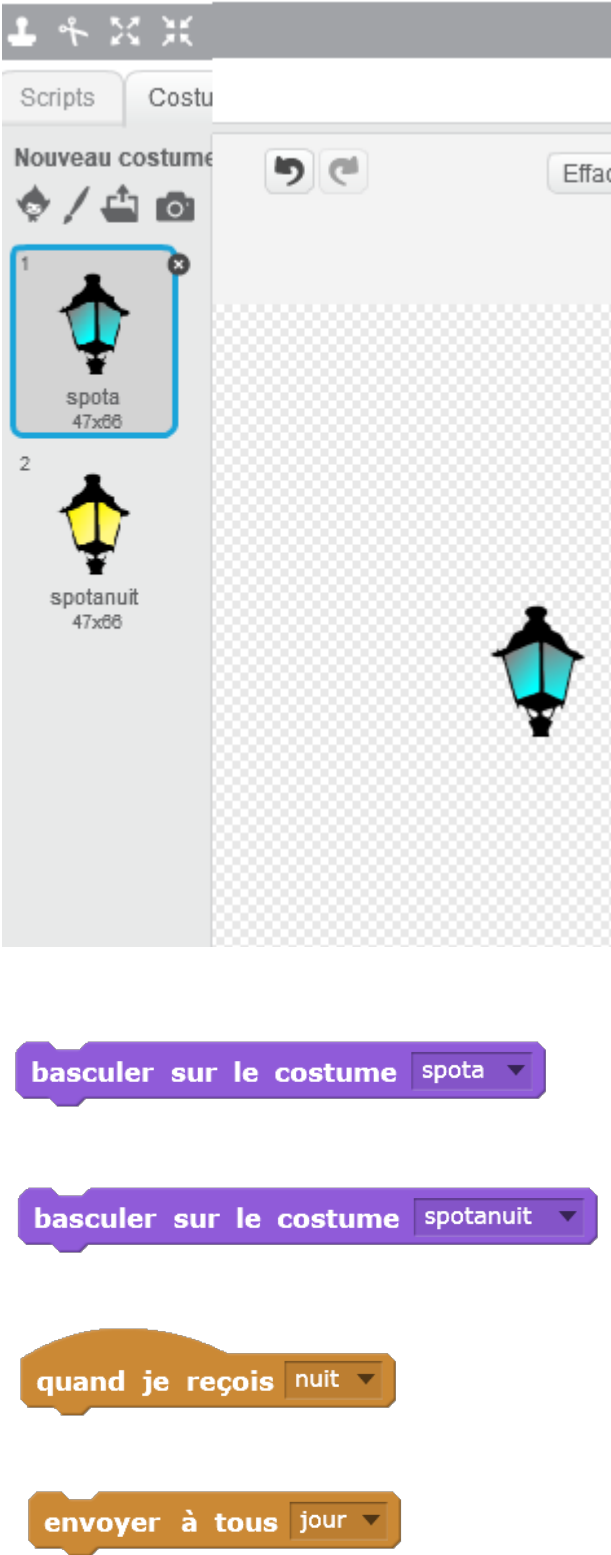


Conception : simulation d'un éclairage automatisé

- Prévoir les étapes que devra exécuter le lutin
- Prévoir les instructions correspondantes

Nom

Prénom

Lutin	Algorithme
 <p>basculer sur le costume spota ▼</p> <p>basculer sur le costume spotanuit ▼</p> <p>quand je reçois nuit ▼</p> <p>envoyer à tous jour ▼</p>	<p>Il existe plusieurs solutions pour résoudre le problème.... Présentez votre raisonnement avec une seule action par ligne, voici quelques exemples :</p> <ul style="list-style-type: none">• Quand est cliqué• Quand je reçois ...• Basculer sur le costume• Attendre....• Etc... <p>N'hésitez pas à ajouter un commentaire ...</p> <p>Ci-dessous voici un modèle à reproduire.</p> <div data-bbox="834 1149 1465 1406" style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div><p style="font-size: 2em; margin: 10px 0;">↓</p><div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div></div>



SKELL

Trame de projet de *skell* est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France.