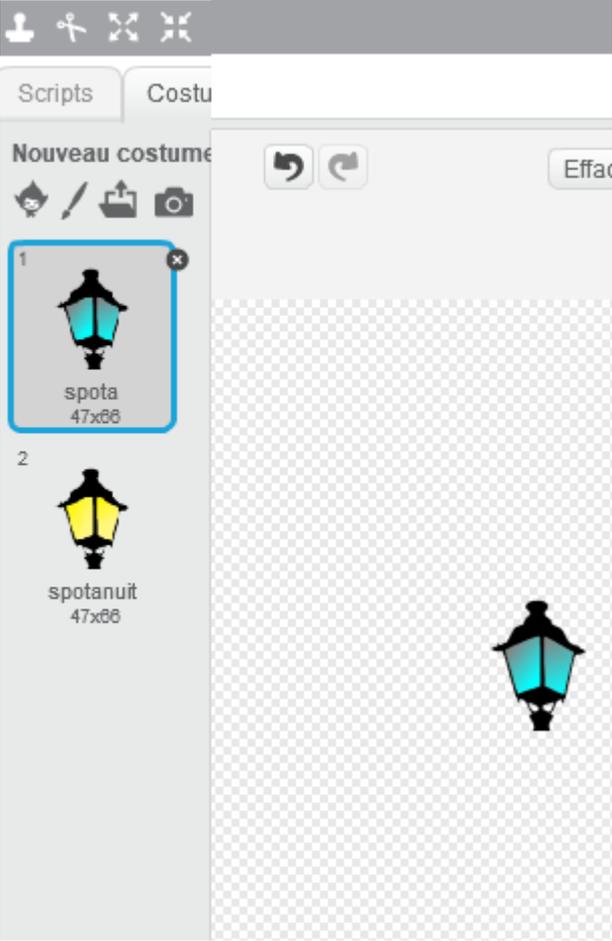


# Conception : simulation d'un éclairage automatisé

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