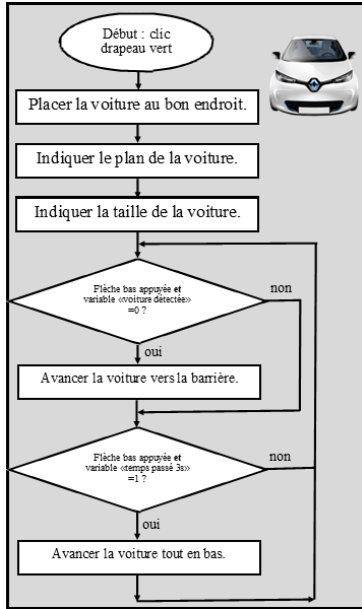
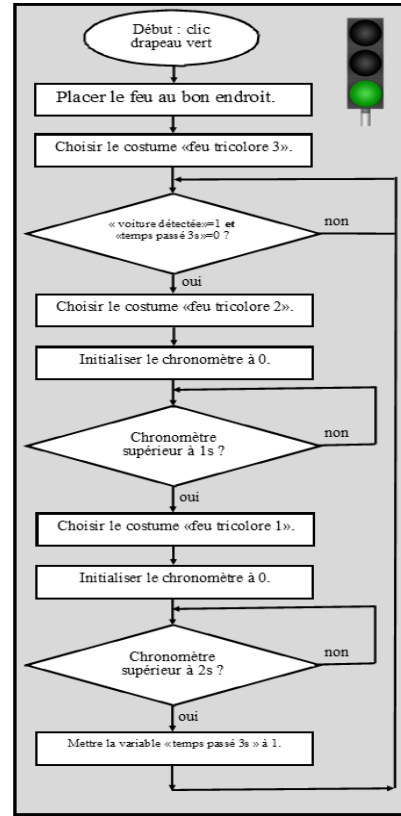


# Barrière parking 4ème version : traduction logigramme en Scratch



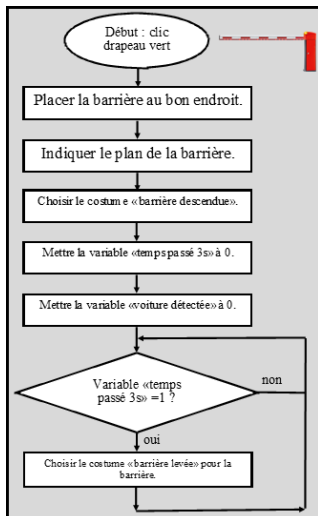
```

    quand est cliqué
      aller à x: -41 y: 110
      aller à l' avant plan
      déplacer de 1 plans vers l' arrière
      mettre la taille à 40 % de la taille initiale
      répéter indéfiniment
        si touche flèche bas pressée ? et voiture détectée = 0 alors
          glisser en 2 secondes à x: -41 y: -15
        si touche flèche bas pressée ? et temps passé 3s = 1 alors
          glisser en 2 secondes à x: -41 y: -180
  
```



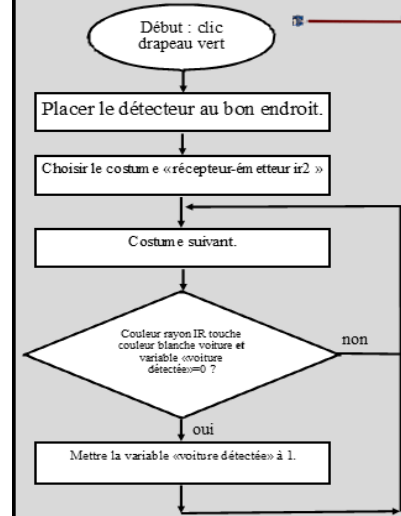
```

    quand est cliqué
      mettre la taille à 50 % de la taille initiale
      basculer sur le costume feux-feutricolore-3
      répéter indéfiniment
        si voiture détectée = 1 et temps passé 3s = 0 alors
          basculer sur le costume feux-feutricolore-2
          réinitialiser le chronomètre
          attendre jusqu'à ce que chronomètre > 1
          basculer sur le costume feux-feutricolore-1
          réinitialiser le chronomètre
          attendre jusqu'à ce que chronomètre > 2
          mettre temps passé 3s à 1
  
```



```

    quand est cliqué
      aller à x: -15 y: 50
      aller à l' avant plan
      basculer sur le costume barrière descendue
      mettre temps passé 3s à 0
      mettre voiture détectée à 0
      répéter indéfiniment
        si temps passé 3s = 1 alors
          basculer sur le costume barrière levée
  
```



```

    quand est cliqué
      aller à x: -30 y: -4
      basculer sur le costume recepteur-emetteur-ir-2
      répéter indéfiniment
        costume suivant
        si couleur rayon IR touche ? et voiture détectée = 0 alors
          mettre voiture détectée à 1
  
```