

# L'écluse 3°

## Objectif

Complète le programme Scratch fourni pour que le bateau passe l'écluse.

## Principe de fonctionnement

Les 2 poteaux marrons symbolisent les 2 portes de l'écluse.

Les 3 petits boutons rouges sont 3 capteurs qui détectent en cas de contact le bateau.

### Sprite bateau

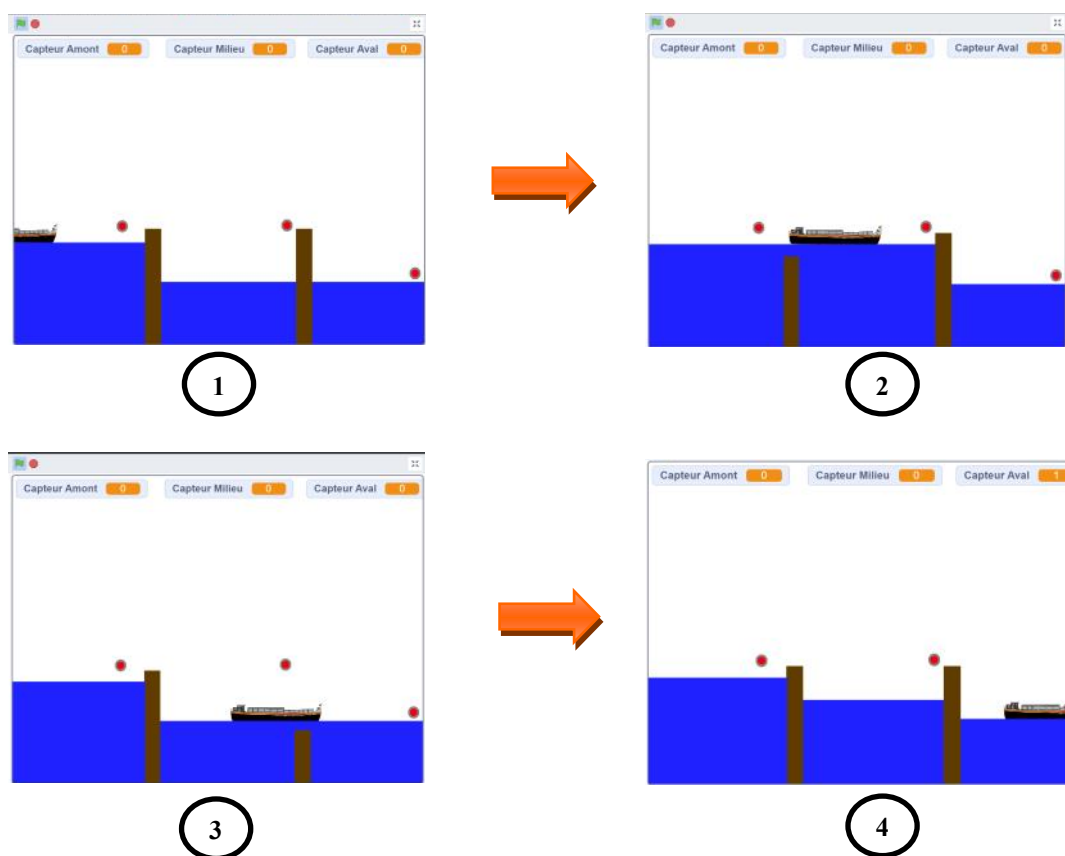
Il doit avancer vers la droite en appuyant sur la touche du clavier **flèche droite**.

Tu le feras avancer de 2 en 2 suivant l'axe x.

Lorsqu'il touche le capteur amont, la variable **Capteur Amont** passe de 0 à 1. Même chose pour les 2 autres capteurs avec les variables **Capteur Milieu** et **Capteur Aval**.

S'il touche une porte, le bateau reculera de 2.

Lorsqu'il touchera le capteur du milieu et après 3 secondes, le bateau glissera en 2 secondes aux coordonnées (206,35).



### Sprites poteaux

Le poteau de gauche doit s'enfoncer en 1 seconde à (153,-93) lorsque le capteur amont est touché et remonter en 1 seconde lorsque le capteur milieu est touché.

Le poteau de droite doit s'enfoncer en 2 secondes à (330,-136) lorsque le capteur milieu est touché puis remonter en 2 secondes lorsque le capteur aval est touché.

### Sprites eaux : Amont, Central et Aval.

Seul le sprite Central doit être programmé. Il doit remonter en 2 secondes à (150,-7) si le capteur amont est touché et descendre en 2 secondes (comme le bateau) si le capteur milieu est touché. Il remontera de nouveau si le capteur aval est touché.