

La plaque de cuisson 4°

Objectif

Complète le programme Scratch fourni pour chauffer la casserole en appuyant sur le bouton vert.

Principe de fonctionnement

Si tu poses la casserole sur la plaque de cuisson **et** si tu appuies sur le bouton vert, la casserole va chauffer.

2 variables sont utilisées : **Bouton** et **Detection_casserole**.

La variable **Bouton** permet de savoir si le bouton a été pressé ou pas.

La variable **Detection_casserole** permet de savoir si la casserole est posée sur la plaque de cuisson ou pas.

Pour appuyer sur le bouton, il faut que le pointeur de la souris touche le bouton et que la souris soit cliquée.

Lorsque le bouton est appuyé, son costume change et sa couleur passe du vert au rouge. Si l'on relâche le clic de la souris, le bouton redevient vert.

Pour que la casserole adopte le costume rouge « casserole qui chauffe », il faut que le bouton soit cliqué et que la casserole soit posée sur la plaque. « Posée sur la plaque » signifie en Scratch que la distance de la casserole avec la plaque est inférieure à 100.

