

# L'ascenseur 4°

## Objectif

Complète le programme Scratch fourni pour ouvrir la porte de l'ascenseur en appuyant sur le bouton A.

## Principe de fonctionnement

Si tu appuies sur le bouton jaune A, la porte va s'ouvrir progressivement en affichant successivement les 16 costumes du sprite porte laissant apparaître l'intérieur de la cabine de l'ascenseur.

2 variables sont utilisées : **Bouton pressé** et **Porte ouverte**.

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

La variable **Porte ouverte** permet de savoir si la porte est grand ouverte ou complètement fermée.

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 jaune A est appuyé, son costume change et sa couleur passe de l'orange au vert. La porte s'ouvre alors progressivement et reste ouverte à la fin.

Lorsque la porte est grande ouverte, un nouvel appui sur le bouton vert A n'a aucun effet.

