Remédiation
Simulation de l'éclairage d'un hublot



1. Aller sur Capytale (ENT->Pédagogie->Capytale) puis saisir le code suivant : 7e74-12394938

2. Vérifier le bon fonctionnement du programme :
   A l'aide des flèches du clavier haut et bas, la luminosité devrait être modifiée.

3. Importer comme une image, le fichier **Voiture.sprite2** (Sur l'ENT dans l'espace Technologie).

4. Positionner par programmation la voiture à la position (ne pas toucher au costume) :
   X : 300 et Y : -50

5. Programmer la voiture de façon à la déplacer de +10 **OU** -10 en X en fonction des touches droite OU gauche.

6. Ajouter des **variables** globales (pour tous les lutins) nommées :
- **Distance-En-Pixel**
- **Distance-En-Metre**

7. **Dans le script du détecteur de présence : initialiser* les variables à 0**
   * Initialiser : faire une seule fois en début de programme

8. **Enregistrer continuellement dans la variable Distance-En-Pixel** la distance avec la voiture.

9. Dans le script du détecteur de présence, **enregistrer continuellement dans la variable Distance-En-Metre** le résultat de la formule suivante :

$$\frac{\text{Distance-En-Pixel}}{80} - 3$$

10. Programmer l'éclairage que lorsque :
    la luminosité extérieure est inférieure à 51 ET lorsque la distance de la voiture est inférieure à 2 mètres.

    Lutins : Eclairage-Hublot-Eteint ou Eclairage-Hublot-Allume

11. Modifier le script de la luminosité dans le lutin Maison-Exterieur de façon à limiter le contenu de la variable Lumiere :
    Limites : 0 à 100