Fiche questionnaire :

Nom :………………………………………. Date : ………………………..   
Prénom : …………………………………

Si tu éprouves des difficultés à répondre aux questions, tu peux simplement écrire les premiers mots qui te viennent en tête, donner des exemples, faire un dessin, etc. Il n’y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. C’est ton avis qui compte.

**Pour toi, c’est quoi “programmer” ?**

**As-tu déjà programmé ? oui / non Si oui, explique en quelques mots ce que tu as fait.**

**À ton avis, c’est quoi la « programmation concurrente » ?**

Parmi les exemples suivants, lesquels utilisent la programmation concurrente ?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Oui | Non | Je ne sais pas | Je ne connais pas le système |
| Android |  |  |  |  |
| Un jeu vidéo |  |  |  |  |
| Une calculatrice  Un programme en Scratch |  |  |  |  |
| Un distributeur de boissons |  |  |  |  |
| Facebook |  |  |  |  |
| Whatsapp |  |  |  |  |

**Reprends un exemple où tu as mis « oui » et explique pourquoi.**

**Reprends un exemple où tu as mis « non » et explique pourquoi.**

**Lis l’énoncé suivant et réponds à la question.**

Un théâtre utilise un système informatique de vente de tickets. Au guichet, le vendeur a trois boutons sur lesquels il appuie successivement pour vendre une place à un client. - Bouton 1 pour trouver la meilleure place libre - Bouton 2 pour indiquer au système que cette place n’est plus libre - Bouton 3 pour imprimer le ticket correspondant à la place choisie

S’il y a deux vendeurs, qui s’occupent en même temps de clients différents, il est possible que deux clients reçoivent la même place. Cela pose problème.

Par exemple, Vendeur 1 pousse sur le bouton 1 et le système lui donne la place 46 Vendeur 2 pousse sur le bouton 1 et le système lui donne aussi la place 46 Vendeur 1 pousse sur le bouton 2 puis sur le bouton 3 et imprime la place 46 Vendeur 2 pousse sur le bouton 2 puis sur le bouton 3 et imprime la place 46

Imagine au moins quatre façons d’améliorer la vente de tickets pour éviter ce genre de problèmes.

1/

2/

3/

4/

FICHE COMPORTEMENT

OUVRE

POUR : OEIL DROIT

# Cerveau

Actions à faire pour chacun des messages reçus

**Message : CLAP**  
**À faire : Envoyer**

* OUVRE à la bouche Envoyer
* LÈVE au sourcil droit Envoyer
* LÈVE au sourcil gauche Envoyer
* OUVRE à l’œil droit Envoyer
* OUVRE à l’œil gauche

**Message : NUIT   
À faire : Envoyer**

* U à la bouche Envoyer
* ABAISSE au sourcil droit Envoyer
* ABAISSE au sourcil gauche Envoyer
* FERME à l’œil droit Envoyer

FERME à l’œil gauche

 FERME

POUR : OEIL DROIT

OUVRE

POUR : OEIL GAUCHE

 FERME

POUR : OEIL GAUCHE

OUVRE

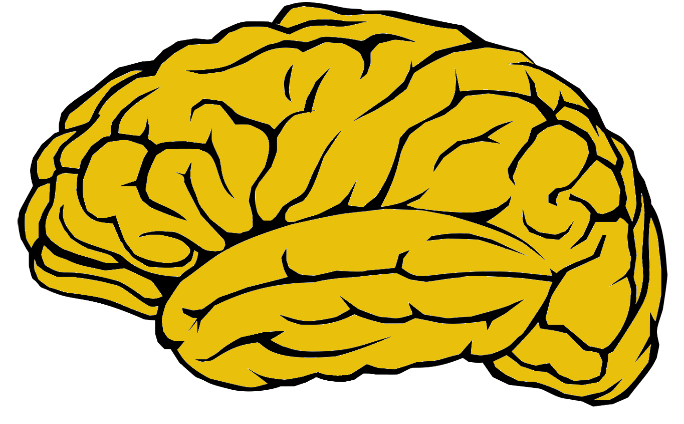
POUR : BOUCHE

U

POUR : BOUCHE

LÈVE

POUR : SOURCIL GAUCHE



 ABAISSE

POUR : SOURCIL GAUCHE

LÈVE

POUR : SOURCIL DROIT

 ABAISSE

POUR : SOURCIL DROIT



# Sourcil Droit/Gauche

Actions à faire pour chacun des messages reçus :

**Message : LEVE**

**À faire : monter le sourcil de 2 cm**

**Message : ABAISSE**

**À faire : descendre le sourcil de 2 cm**



# ŒIL Droit/Gauche

Actions à faire pour chacun des messages reçus :

**Message : OUVRE**

**À faire : tourner l’œil du côté ouvert**

**Message : FERME**

**À faire : tourner l’œil du côté fermé**

POUR :

POUR :

POUR :

POUR :

POUR :

POUR :



# Bouche

Actions à faire pour chacun des messages reçus :

**Message : OUVRE**

**À faire : mettre la bouche du côté ouvert**

**Message : U**

**À faire : Mettre la bouche du côté fermé, en U vers le haut.**

CLAP

POUR : CERVEAU

NUIT

POUR : CERVEAU

# L’AUDITION

L’audition est un acteur particulier. Il ne reçoit pas de messages mais perçoit s’il y a du bruit constant, si c’est calme, ou s’il y a un bruit soudain

**BRUIT SOUDAIN : envoyer CLAP au cerveau**

# LA VUE

La vue est un acteur particulier. Il ne reçoit pas de messages mais perçoit s’il fait jour (lampes allumées) ou nuit (lampes éteintes).

**NUIT : envoyer NUIT au cerveau**

FICHE INSTRUCTIONS

|  |  |
| --- | --- |
|  | Cette instruction permet d’exécuter une suite d’instructions comprises lorsque le bouton A est pressé. Il suffit de venir glisser les blocs comprenant les instructions à cet endroit. |
|  | Cette instruction éteint l’ensemble des LEDS de l’écran du micro :bit |
|  | Cette instruction envoie un nom et un numéro à l’ensemble des micro :bit se trouvant sur le même groupe |
|  | Cette instruction definit le groupe où votre micro:bit va envoyer et recevoir ses messages. Il est imporant de le définir au démarrage |
|  | Cette instruction permet d’exécuter une suite d’instructions lorsqu’un message est reçu. Il suffit de venir glisser les blocs comprenant les instructions à cet endroit. |
|  | Ce bloc s’appelle une conditionnelle. Les instructions qui se situent dans celui-ci seront exécutées seulement si la condition que vous allez glisser entre si et alors est vrai. Si ce n’est pas le cas, les instructions comprises dans ce bloc ne seront pas exécutées. |
|  | Cette instruction compare deux chaines de caractères. Si celles-ci sont identiques, ce bloc renverra au programme que cela est vrai sinon, ce bloc retournera la valeur fausse. Ce bloc vient se glisser dans une conditionnelle. |
|  | Dans ce bloc, on vient glisser l’ensemble des instructions que l’on souhaite voir exécuter au démarrage du micro :bit |
|  | Ce bloc permet de sélectionner quelle LED on souhaite allumer. |