**Séquence n°X – séance n°3 le XX/XX/XXXX**

**Aglorithme :**

Si le conducteur somnole cinq fois (la tête du conducteur penche vers le volant) alors la voiture s’arrête et le message « ARRÊT DU VEHICULE » s’affiche.

Si le conducteur somnole alors une alarme retentit et le message « SOMNOLENCE » s’affiche à l’écran.

****

[**https://www.fondation-maif.fr/pageArticle.php?&rub=1&id=953&archive=0**](https://www.fondation-maif.fr/pageArticle.php?&rub=1&id=953&archive=0)

***Problématique de la séance :***

**Comment peut-on enregistrer le nombre de fois où le conducteur a somnolé ?**

Je dois enregistrer le nombre de fois que le conducteur somnole dans une variable.

Cette dernière doit être remise à zéro à chaque démarrage.



Si plus de 50% de l’image derrière le sprite (lutin) est en mouvement alors …

**Synthèse élève du XX/XX/XXXX :**

**Mots clés :** Programme – variable – sous-programme (bloc) – sprite (lutin) – Scène (arrière-plan)

J’ai fait : J’ai réalisé le programme du projet avec le logiciel scratch.

J’ai appris : J’ai appris que l’on pouvait détecter les mouvements dans une zone (sprite) grâce à la webcam. Pour enregistrer des valeurs, il faut créer des variables. Pour éviter d’avoir un programme trop long, je peux créer des sous-programmes (blocs).

**Séquence n°X – séance n°4 le XX/XX/XXXX**

**Création de sous-programmes :**

**SP « Somnolence » :**

* Afficher le message « SOMNOLENCE »,
* Emettre un son pour réveiller le conducteur.

**SP « Arrêt du véhicule » :**

* Afficher le message « ARRÊT DU VEHICULE »,
* Garer le véhicule,
* Verrouiller le démarrage pendant vingt minutes,
* Mettre en route les feux de détresses,
* Emettre un son pour indiquer que le véhicule est immobilisé,
* Afficher le temps d’immobilisation restant.

**Synthèse élève du XX/XX/XXXX :**

**Mots clés :** Programme – projet – sous-programme (bloc)

J’ai fait : Nous avons finalisé notre projet.

J’ai appris : J’ai appris que pour travailler en équipe, il fallait être bien organisé.