

Séquence 1	Exercices de logiques	A1
Thème	L'informatique et la programmation	
Connaissances et compétences	CT 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.	

Exo 2



Voici un distributeur de boisson.

Le principe est simple, vous sélectionnez la boisson de votre choix, le prix s'affiche (ici 1€ pour toutes les boissons), vous insérez donc une pièce de 1 € (la machine vérifie la pièce) puis le distributeur vous donne la boisson.

Dans le cas où la pièce n'est pas 1€ (0,10€, 0,20€, 0,50€, 2€ ou autre ...) le distributeur rejette la pièce.

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Pièce = 1 € ?	Distribuer la boisson
Boisson sélectionnée ?	Rejeter la pièce
	Afficher le prix : 1 €

Exo 6



Amélioration de l'exo 2 ...

Le problème avec le fonctionnement de l'exo 2 : Si on n'a pas de pièce de 1€, on n'a pas de boisson !

A toi de modifier l'organigramme pour que cela fonctionne correctement.

C'est à dire qu'il soit possible de payer soit avec une pièce de 1€ directement ou avec une pièce de 2€.

Pièces acceptées uniquement : 1 € et 2 €

EVÈNEMENTS	ACTIONS
Pièce = 1 €	Distribuer la boisson
Pièce = 2 €	Rejeter la pièce
Boisson sélectionnée ?	Afficher le prix : 1 €
	Rendre la monnaie