

Tutoriel

Simuler un courrier dans un réseau réel avec Scratch

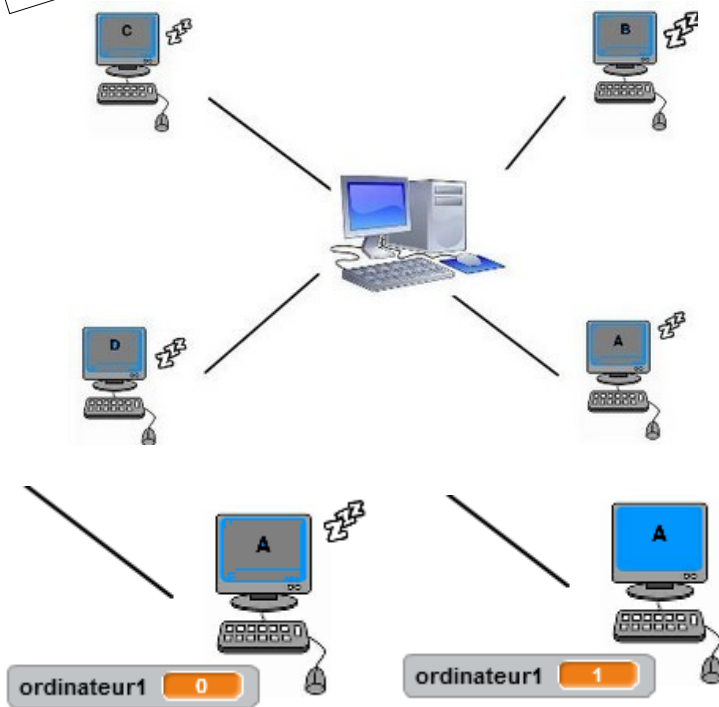


Objectif : Simulation d'un message dans un réseau

Télécharger le fichier de départ



Le réseau



L'état de l'ordinateur est indiqué par un nombre :
0 = éteint 1 = allumé

La lettre



```
quand [drapeau] est cliqué
mettre à 30 % de la taille initiale
cacher
```

Le message est caché au départ.
Le programme demande quel est l'émetteur.
La lettre apparaît ensuite au bon endroit.
La lettre glisse vers le serveur.
Le programme demande quel est le destinataire.
Si l'ordinateur est allumé (1) alors la lettre glisse ensuite vers le destinataire sinon elle attend.

Utiliser les différents costumes de la lettre.

Le réseau est constitué de 4 ordinateurs et d'un serveur de messagerie.

Le programme permettra de choisir l'émetteur puis le récepteur.

Le message sera ensuite envoyé.

Les ordinateurs sont allumés de façon aléatoire !

```
quand [drapeau] est cliqué
répéter indéfiniment
  attendre 1 secondes
  basculer sur le costume ordinateur1 éteint
  mettre ordinateur1 à 0
  attendre 3 secondes
  basculer sur le costume ordinateur1 allumé
  mettre ordinateur1 à 1
  attendre 2 secondes
```

```
si réponse = A alors
  répéter 5 fois
    si ordinateur1 = 1 alors
      glisser en 1 secondes à x: 107 y: -101
    sinon
      attendre 1 secondes
```

```
basculer sur le costume lettre ouverte
```

```
basculer sur le costume lettre message
```

```
basculer sur le costume lettre fermée
```