

4°) Situation

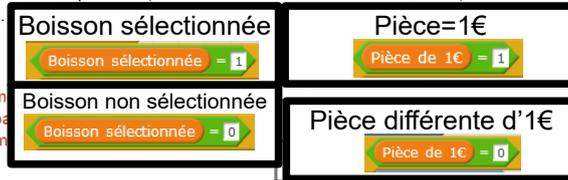
Exo 4 Voici un distributeur de boisson.



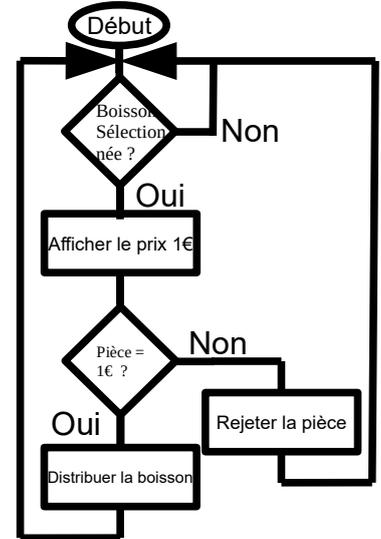
Le principe est simple, vous sélectionnez la boisson de votre choix, le prix s'affiche (ici 1€ pour toutes les boissons), vous insérez donc une pièce de 1 € (la machine vérifie la pièce) puis le distributeur vous donne la boisson.
Dans le cas où la pièce n'est pas 1€ (0,10€, 0,20€, 0,50€, 2€ ou autre ...) le distributeur rejette la pièce.



Attention, il est demandé de programmer ce fonctionnement et pas le fonctionnement normal d'un distributeur !



Algorithme sous la forme d'un organigramme

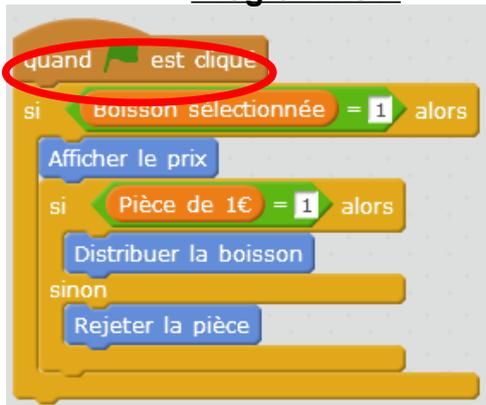


2°) Entourer le programme qui traduit l'algorithme ci contre.

3°) Préciser pour quelle(s) raison(s) les autres programmes ne fonctionnent pas.

4°) Ouvrir le fichier « exercice distributeur de boisson » avec Mblock et terminer de reproduire le bon programme.

Programme A



Programme B



Ce programme ne fonctionne pas car il ne boucle pas. Effectivement, il n'y a pas de « Répéter indéfiniment ».

Ce programme ne fonctionne pas car l'on doit d'abord vérifier si la boisson a été choisie et ensuite si la pièce est de 1 €.

Programme C



Programme D



Ce programme ne fonctionne pas car l'on doit vérifier si la personne a choisi la boisson et non l'inverse. De même pour la pièce de 1 €.
