

1°) 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.



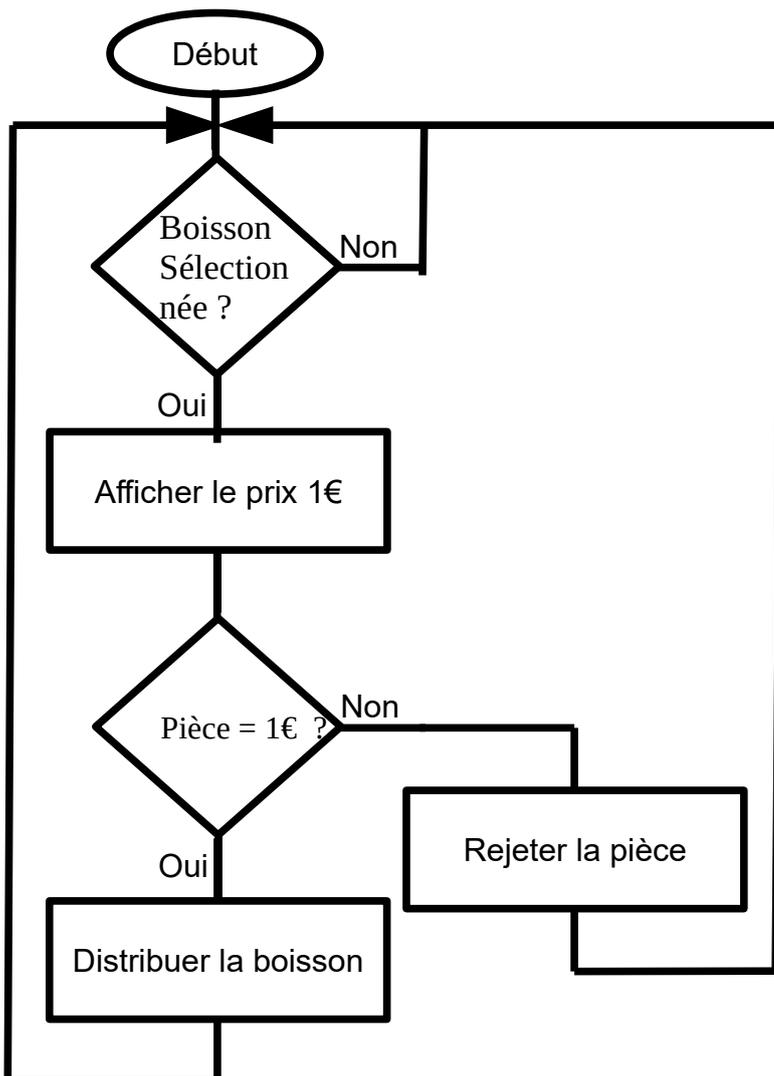
Attention, il est demandé de programmer ce fonctionnement et pas le fonctionnement normal d'un distributeur !

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

2°) Proposer les deux algorithmes traduisant le même programme.

- Remettre les différents blocs en place
- Ecrire l'algorithme manuscrit

Algorithme sous la forme d'un organigramme



Algorithme manuscrit

- Début du programme
- Répéter indéfiniment
- Si boisson sélectionnée
- Alors
  - Afficher le prix
  - Si pièce = 1€
  - Alors
    - Distribuer la boisson
  - Sinon
    - Rejeter la pièce
- Sinon
  - Ne rien faire