

## Comment éclairer la nuit quand on en a besoin ?



1

L'éclairage s'active quand il n'y a plus de soleil. La lampe s'allume quand la luminosité est faible **ET** qu'une personne est détectée.

2

Lorsque l'arrière plan passe à « scene jour », la scène envoie le message « **jour** ».

Au bout de 10s, la scène envoie le message « **nuit** ». Les arrières plans « scene soirée aube » et « scene nuit » défilent pour simuler la nuit.





Luminosité



3

Si le capteur de luminosité reçoit le message « jour », la variable « luminosité » passe à 1.  
Si le capteur de luminosité reçoit le message « nuit », la variable « luminosité » passe à 0

4

Si le détecteur de présence ne détecte **aucune présence**, la variable « personne détectée » passe à **0**.  
Si le détecteur de présence **détecte une présence**, la variable « personne détectée » passe à **1**.



Présence



La présence d'une personne est simulée par le lutin « **personne** »

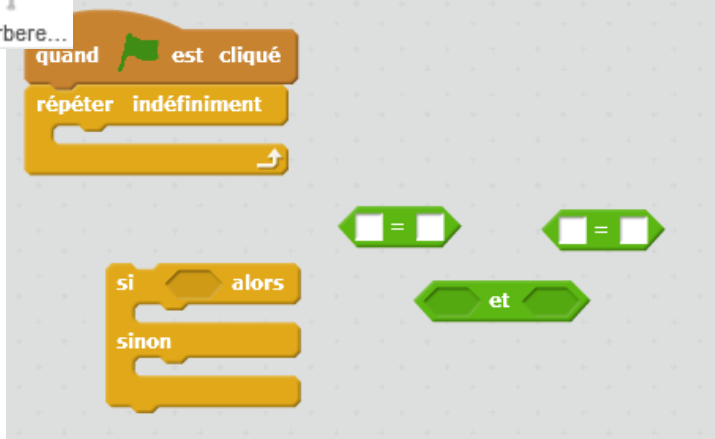


Personne

Utilisez la fonction « **si touché ?** » que vous trouverez dans capteurs pour détecter le personnage.



reverbere...



5

Si variable « **luminosité** » est à **0 ET** la variable « **personne détectée** » est à **1**,  
**ALORS**, mettre la variable « **lumière** » à **1**.  
**SINON**, mettre la variable « **lumière** » à **0**.

6

Si la variable « **lumière** » est à **0**, je me **cache**.  
Si la variable « **lumière** » est à **1**, je me **montre**.



```
quand [drapeau] est cliqué  
  aller à x: -87 y: -62  
  cacher  
  répéter indéfiniment
```

