

2. Qu'affiche l'écran au lancement du programme ?

L'écran affiche une croix.

3. Quel est l'événement qui déclenche l'allumage des feux de détresse ?

Une pression sur le bouton A.

4. Décrire le signal visuel qui apparaît alors sur le tableau de bord du véhicule.

L'écran affiche alternativement deux carrés de tailles différentes.

5. a. Comment modifier le programme pour qu'une pression sur le bouton B éteigne les feux de détresse ?

### BLOCS

Ajouter le bloc suivant dans la boucle tant que :

si <bouton B est pressé> alors  
définir Warning à 0

### PYTHON

Insérer ces instructions à la ligne 9 :

```
if button_b.is_pressed() :  
    warning = 0
```

b. Réaliser les modifications, puis tester l'allumage et l'extinction des feux de détresse.

6. Écrire sous forme de phrase l'algorithme de comportement de cette l'interface.

- Afficher l'icône de la croix.

- Si le bouton A est pressé, alors afficher deux carrés qui clignotent à la place de la croix.

- Si le bouton B est pressé, alors arrêter le clignotement et afficher à nouveau la croix.

Détail pour la question 5)b) :

```
toujours  
montrer l'icône [croix] ▼  
si bouton A ▼ est pressé alors  
  définir warning ▼ à 1  
  +  
  tant que warning ▼ = 1  
  faire  
    montrer l'icône [carré 1] ▼  
    montrer l'icône [carré 2] ▼  
  si bouton B ▼ est pressé alors  
    définir warning ▼ à 0
```

Le test se fait en appuyant longtemps sur les boutons A ou B dans le simulateur sur le site [makecode.microbit.org](https://makecode.microbit.org)