

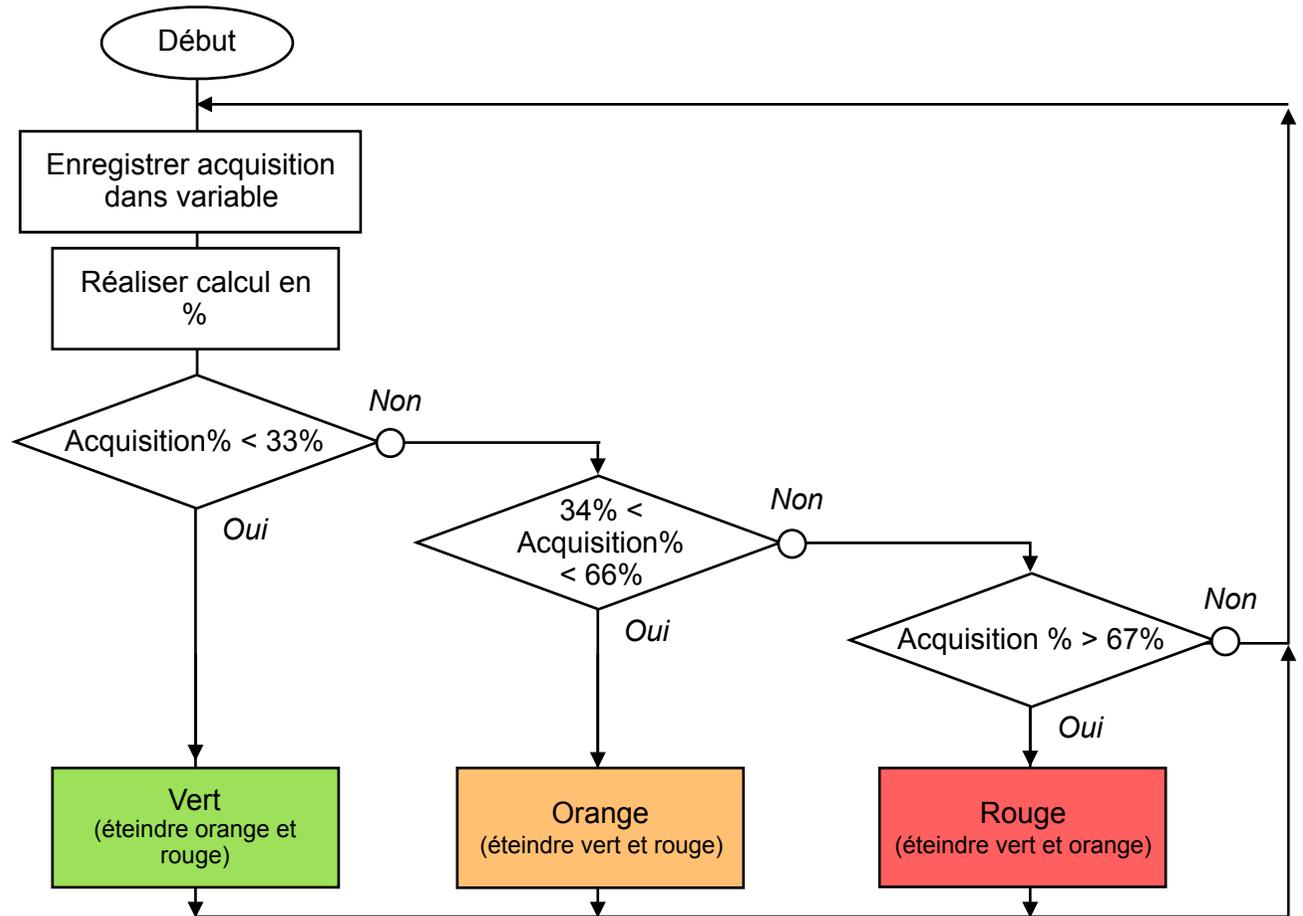
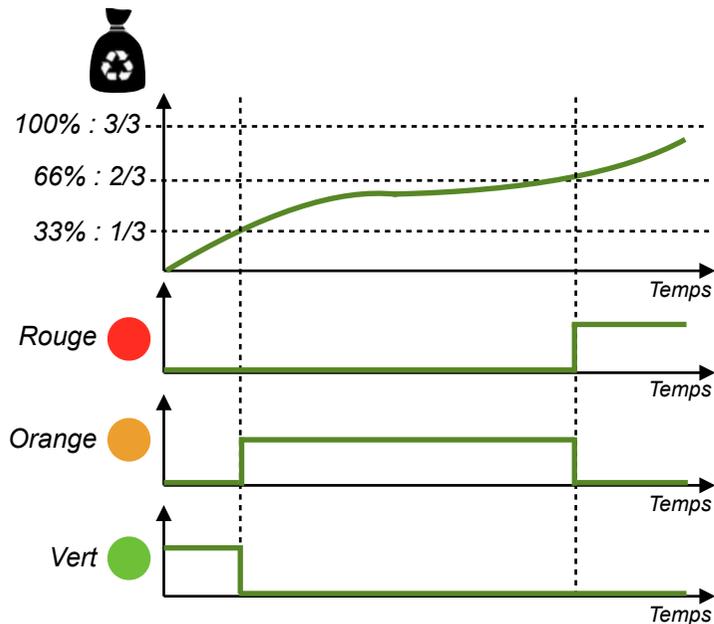
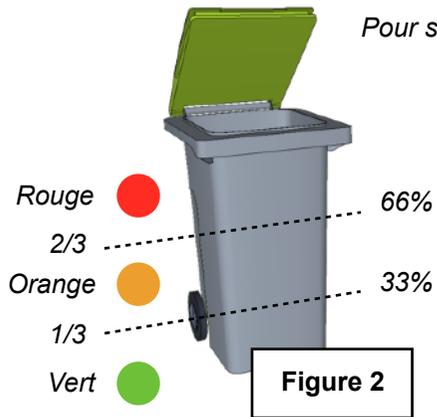
POURQUOI ET COMMENT CONNECTER UNE POUBELLE ?

Correction



Seule la gestion de la communication est traitée.
La partie compactage des ordures n'est donc pas à gérer.

Pour simplifier le fonctionnement, seuls 2 seuils de hauteur dans la poubelle (comme indiqués sur la figure 2) sont en prendre en compte.



Capteur_Ultrason

```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 160 y: 40
  mettre Distance_Mesuree à 0
  mettre Taux_Remplissage à 0
  répéter indéfiniment
    mettre Distance_Mesuree à arrondi de distance de Sac_Poubelle
    mettre Taux_Remplissage à arrondi de 100 - 100 / 160 * Distance_Mesuree
  
```

Conteneur

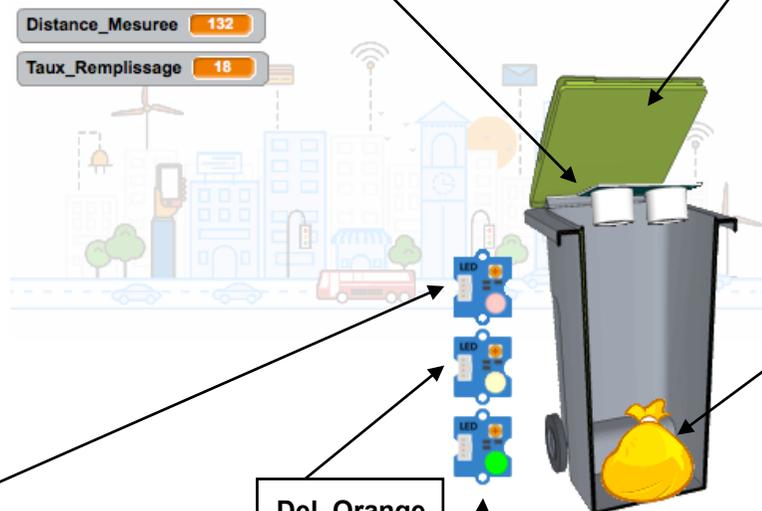
```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 150 y: 0
  
```

Sac_Poubelle

```

quand [drapeau] cliqué
  mettre à 50 % de la taille initiale
  aller à x: 165 y: -100
  répéter indéfiniment
    si [touche flèche haut] pressée? alors
      ajouter 2 à y
    si [touche flèche bas] pressée? alors
      ajouter -2 à y
  
```



Distance_Mesuree 132
Taux_Remplissage 18

Del_Rouge

```

quand [drapeau] cliqué
  aller à x: 60 y: 0
  répéter indéfiniment
    si [Taux_Remplissage > 67] alors
      basculer sur costume Del_Rouge_ON
    sinon
      basculer sur costume Del_Rouge_OFF
  
```

Del_Orange

```

quand [drapeau] cliqué
  aller à x: 60 y: -50
  répéter indéfiniment
    si [Taux_Remplissage > 33 et Taux_Remplissage < 67] alors
      basculer sur costume Del_Jaune_ON
    sinon
      basculer sur costume Del_Jaune_OFF
  
```

Del_Verte

```

quand [drapeau] cliqué
  aller à x: 60 y: -100
  répéter indéfiniment
    si [Taux_Remplissage < 33] alors
      basculer sur costume Del_Verte_ON
    sinon
      basculer sur costume Del_Verte_OFF
  
```