



Automatisation du contrôle d'accès à la restauration Présentation - fonctionnement de l'application Scratch



1 - Présentation générale de l'application



Sur la scène, insertion d'une photo représentant un restaurant self service

C'est le seul objet (=lutin) de l'application
Quand ce bouton est cliqué il demande la saisie d'un nom de client et attend la réponse (voir ci-dessous)

Affichage permanent du contenu de la variable

Affichage permanent du contenu de la variable

2 - Quand le bouton **Passages** est cliqué :

Les scripts :

quand ce lutin est cliqué

envoyer à tous Passage

L'objet (s')envoie le message « Passage »

quand je reçois Passage

demander Passez votre carte devant la douchette laser et attendre

envoyer à tous chercher NOM PRENOM

Le résultat sur la scène :



3 - Quand la douchette lit la carte de Louise VERDOT (par exemple)

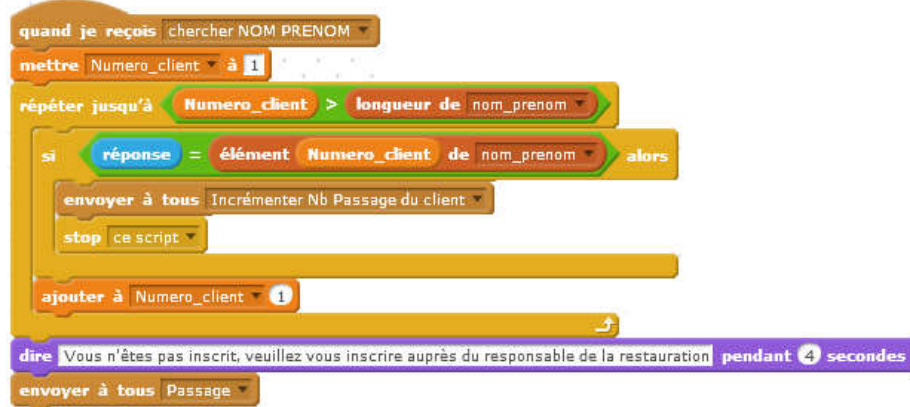
Pendant une fraction de seconde, on voit apparaître son nom dans le champ de réponse.



La variable **réponse** prend alors (mémoire) la valeur saisie : VERDOT LOUISE

4 - Ensuite : un script cherche dans la liste « nom prenom » le nom du client

Le script de recherche



La liste « nom prenom »



Le numéro de client de Nelly BOYOU est 4

- Le script parcourt la liste en partant du début (**Numero_client** = 1)
Il teste (bloc SI ...) pour chaque numéro de client l'égalité « VERDOT LOUISE = nom du client de la ligne **Numero_client** ».

- Le nom du 17° client « VERDOT LOUISE » est égal à la valeur de la variable **réponse** .

- Le script envoie ensuite le message « Incrémenter Nb passage du client », puis arrête le script en cours.

- Important : La variable **Numero_client** contient alors la valeur « 17 ».

- Si la fin de la liste est atteinte (Numéro_client > longueur de la liste « nom_prenom »), le message « vous n'êtes pas inscrit, veuillez vous inscrire auprès du responsable de la restauration » s'affiche pendant 4 secondes, puis on envoie à nouveau le message « Passage » (voir plus haut paragraphe 2)



5 - Ensuite : un script incrémente de 1 le (=ajoute 1 au) nombre de passages pour ce client



On remplace le nombre de passages du client n°17 par lui-même +1 : on l'incrémente de 1.
Avant le script :



5 passages avant ce passage

Puis on envoie le message « Afficher client »

Après le script



6 passages en comptant celui-ci

6 – Un dernier script affiche le nom et prénom du client et son nombre de passages



Rappel : la variable **Numero_client** contient dans notre exemple la valeur « 17 ».

Puis l'objet envoie le message « Passage » et ainsi de suite. (voir paragraphe 2)

Quand l'objet reçoit le message « Afficher client » :

- On place le nom du 17° client (VERDOT LOUISE) dans la variable **Nom Prénom**
- On place le nombre de passage du 17° client dans la variable **Nb Passages**