

## Détection de présence



En t'inspirant des activités faites en classe et en utilisant :

- les informations :

- Position d'un personnage
- Distance
- Opérateur mathématique

- les instructions :

- Montrer et cacher



### Tu vas réaliser l'animation suivante :

Créer un personnage qui fait des va et vient.

Créer un détecteur.

Lorsque le personnage est dans la zone du détecteur, allume la lumière.

### Si tu veux aller plus loin :

Trouver une solution pour que la lampe ne s'éteigne pas dès que le personnage a quitté la zone, mais après 4s.