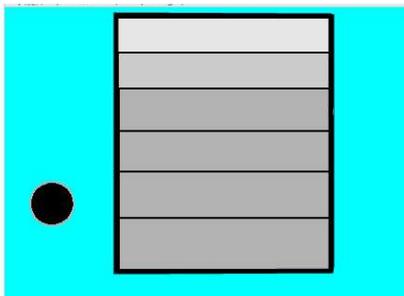




En utilisant les lutins « interrupteur » et « store » que tu trouveras dans Commun.

Tu vas réaliser l'animation suivante :

Quand on clique sur l'interrupteur, si le store est ouvert alors il se ferme sinon il s'ouvre.



Coups de pouce :

Inspire-toi des activités faites en classe :

- Changer de costume pour donner un mouvement
- Créer une variable (qui permettra de savoir si le store est ouvert ou fermé)

Pour aller plus loin, crée et programme :

Un interrupteur pour descendre le store,

Un interrupteur pour monter le store,

Un interrupteur pour arrêter le store à tout moment.