

Simulation des interactions entre une cliente et un vendeur

Retrouver le projet [Simulation Dialogue Client-Vendeur](#) en vous connectant à la classe sur Scratch.mit.edu. N'oubliez pas de **remixer** le projet et de le **partager**.



On simule la rencontre d'une cliente (**Abby**) et d'un vendeur (**Dee**) dans une boutique. Le magasin est représenté par un cercle blanc.

1. Assembler les instructions de la cliente
2. Compléter les instructions du vendeur pour réaliser la situation ci-dessous :

Situation :

Cliente :

- Entre dans le magasin (cercle blanc).
- (Elle devient perceptible après avoir atteint le centre du magasin.)

Vendeur :

- Réagit à l'entrée de la cliente **en approchant** et en **changeant de posture**
- Dit « **Bonjour** »

Cliente :

- Réagit en répondant : "Bonjour, vous reste-t-il ce modèle de chaussures en taille 39?"

Vendeur :

- Avec une probabilité de $P = 1/5$: il réagit en répondant :
 - « Non désolé, il n'y en a plus"»
 - « Puis-je vous montrer une autre paire ? »
- Avec une probabilité $P = \dots$. Il dit : « oui, voulez-vous essayer une autre paire également ? »

PASSAGE DE MESSAGE : Émission et réception

Abby et **Dee** communiquent par passage de message grâce aux blocs



Attention : un bloc de type apparence comme **dire Bonjour!** ne permet pas la communication entre sprites !

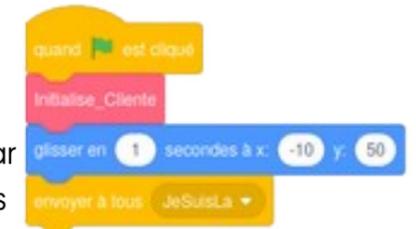
Analyse de la simulation :

Abby émet un message en arrivant dans le magasin

- **message= « Je suis là »**

Dee est réceptif à ce message grâce au bloc

«**Quand je reçois :Je suis là**», les actions déclenchées par la réception de ce message sont représentées par les trois blocs suivants :



Action	Bloc
Approche	glisser en 1 secondes à x: 20 y: 0
Posture	basculer sur le costume dee-c
Accueil	Accueil_vendeur

Représentons les messages par des flèches entre émetteur et récepteur des messages au cours du temps

