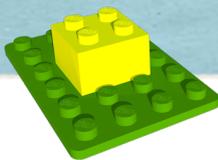


SIMULATION ET PROGRAMMATION D'UN SYSTÈME



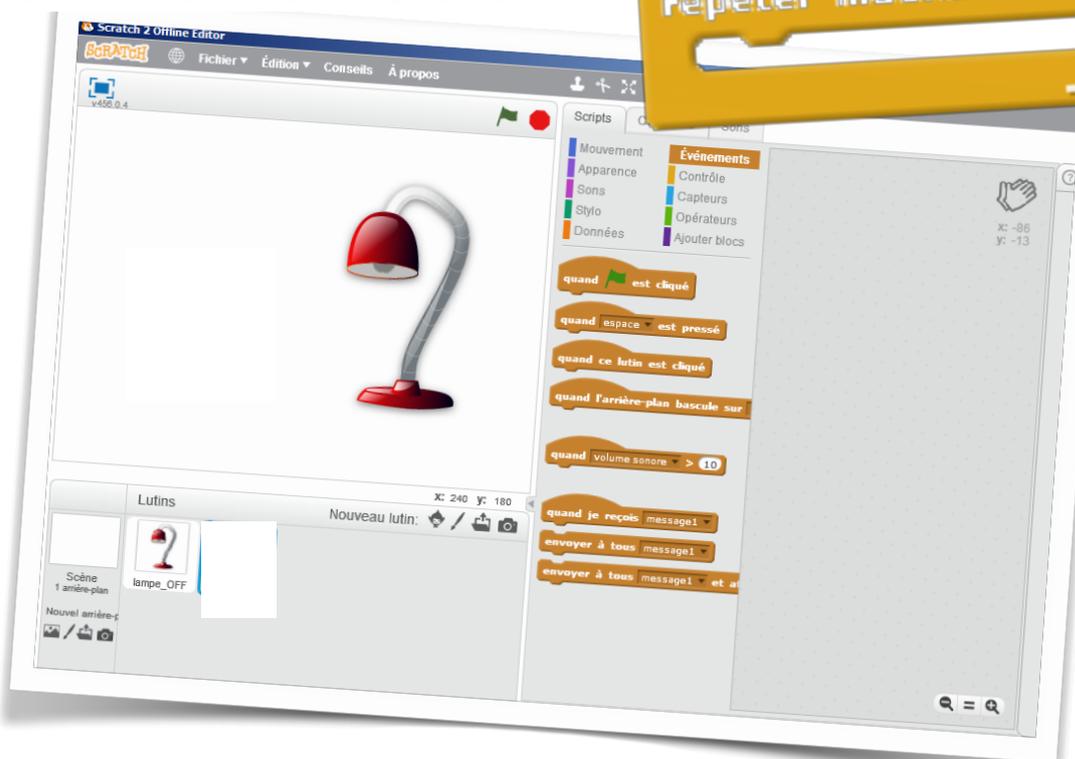
LA LAMPE S'ALLUME DÈS QUE L'UTILISATEUR TAPE SUR LA TOUCHE "ESPACE" DU CLAVIER.

Une variable "commande" prend la valeur 1 si la touche espace est activée sinon la valeur "0" .'



-- > IMAGES MISES À DISPOSITION DANS LE SERVEUR DE LA CLASSE : SOUS-DOSSIER "EVAL-LAMPE"

-- > SAUVEGARDE DE SON TRAVAIL DANS CE MÊME DOSSIER : NOM DU FICHIER "SIMULATEUR_LAMPE_NOM"



Nombre Aide du PROF :