

RÉVEILLE-MATIN

On considère un réveille-matin simplifié :

- On peut mettre l'alarme sur "on" ou "off".
- Quand l'heure courante devient égale à l'heure d'alarme, le réveil sonne sans s'arrêter.
- On peut interrompre la sonnerie.
- La sonnerie du réveil s'arrête d'elle-même au bout d'un certain temps (*par exemple, au bout de 5s*).

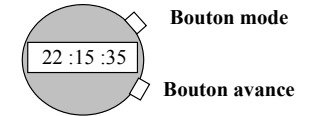


1

MONTRE

On considère une montre à cadran numérique simplifiée :

- Le mode courant est le mode affichage.
- Quand on appuie une fois sur le bouton mode, la montre passe en "modification heure". Chaque pression sur le bouton avance incrémente l'heure d'une unité.
- Quand on appuie une nouvelle fois sur le bouton mode, la montre passe en "modification minute". Chaque pression sur le bouton avance incrémente les minutes d'une unité.
- Quand on appuie une nouvelle fois sur le bouton mode, la montre repasse en mode affichage.

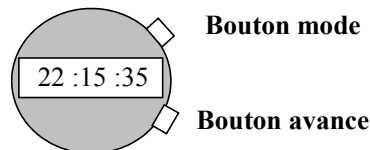


2

MONTRE

On ajoute le comportement suivant :

- Quand on appuie sur le bouton avance plus de deux secondes, les heures (*ou les minutes*) s'incrémentent rapidement jusqu'à ce qu'il se produise un relâchement dans la pression du bouton.

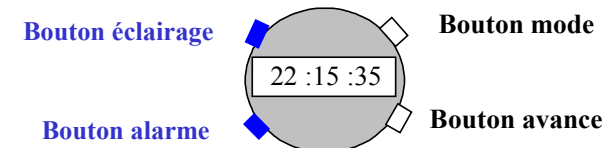


3

MONTRE

On ajoute deux autres boutons :

- un bouton éclairage ; en le pressant on éclaire le cadran de la montre jusqu'à ce qu'on le relâche.
- un bouton alarme.



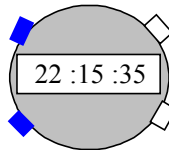
4

MONTRE

- Le bouton alarme permet à la fois d'armer et de désarmer mais également d'arrêter la sonnerie.
- Il faut penser à modifier les heures et les minutes de l'heure d'alarme. Augmenter le cycle du bouton mode : affichage / modification heures / modification minutes.

Bouton éclairage

Bouton alarme



Bouton mode

Bouton avance

