# Automate & Langage

**Lien Github :** <https://github.com/DamienChabret/Automate_CaisseAutomatique>

## 3. Fonctionnement de base

17 - Listez le ou les évènements intervenant dans ce fonctionnement.

* Evènement 1 : Scanner Article

18 - Donnez l’automate associé à ce fonctionnement.

Une image contenant texte, antenne

Description générée automatiquement

22. Capture d’écran des méthodes ajouter à la classe « Caisse »

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquementUne image contenant texte

Description générée automatiquement

23. Captue d’écran des classes Etats



Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

24 - Donnez le nouvel automate intégrant cette nouvelle fonctionnalité (On appellera EtatFin l’état dans lequel la caisse affiche ”Au revoir”).

Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement

26 – Mettez une capture d’écran de chaque méthode ajoutée à la classe Caisse.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

27 - Mettez une capture d’écran du codes des états ajoutés ou modifiés.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

37 - Expliquez à quoi sert chacune des lignes ajoutées dans les deux dernières questions. Pour la première ligne de la méthode Timer\_Elapsed vous aurez probablement besoin de demander l’aide de votre enseignant.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

**App.Current.Dispatcher.Invoke((Action)delegate…** : Créer un thread à côté (qui sera en priorité)

**This.Automate.Activer** : Active l’évènement RESET

**Timer.Dispose()** : Et relâche les ressources utilisés dont le thread

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

**If (timer == null)** : Si le timer est null et n’existe pas, le créer :

**Timer = new Timer(2000)** : Lui mettre un temps de 2000 millisecond donc 2 secondes.

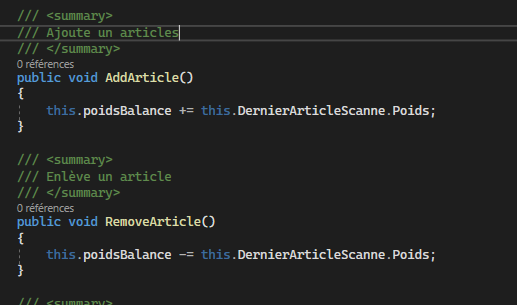
**Timer.Elapsed += Timer\_Elapsed** : Quand le temps est écoulé alors utiliser la méthode prédifini au dessus.

**Timer.AutoReset** : Ne pas Remettre le timer à 0.  
Lancer le timer.

## 4. Vérification du poids

43. Indiquez les classes modifiées et mettez des captures d’écran des méthodes créées ou modifiées.

Caisse :



44. Listez-le ou les nouveaux évènements.

Deux nouvelles évènement : PoserProduit & EnleverProduit

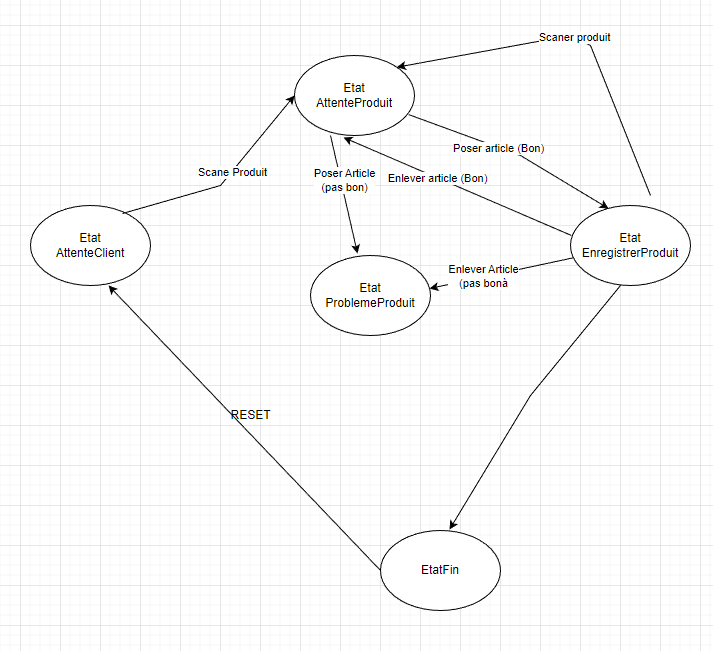
45. Donnez l’automate incluant cette nouvelle fonctionnalité.

Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement

48 - Listez le ou les nouveaux évènements.

49 - Donnez l’automate incluant cette nouvelle fonctionnalité.



## 5. Gestion des articles dénombrables

63 – Donner l’automate actuelle

Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement

## 6. Intervention d’un administrateur

64 – Listez le ou les nouveaux évènements

blablabla

65 – Donnez l’automate incluant cette nouvelle fonctionnalité

blablabl