

Vous devez programmer le but pour :

- que le nombre de buts soit réinitialisé (remis à zéro) au démarrage.
- que le détecteur de présence (détection d'un but marqué) soit relié à la broche P0. (Ce ne sera pas visible sur la simulation : il faudra cliquer sur la broche)
- que le servomoteur (pour montrer une affiche « BUT MARQUÉ ») soit relié à la broche P1. (Lui sera visible)
- que le servomoteur soit réinitialisé (angle = 0°) au démarrage.
- que le nombre de buts soit toujours affiché.
- que la détection d'un but entraîne l'augmentation de « 1 » du nombre de buts.
- que la détection d'un but entraîne également le déclenchement d'un servomoteur qui devra tourner de 90° (pour faire sortir l'affiche de derrière le but), puis revenir en position initiale après 5 secondes.
- que l'arbitre puisse enlever un but si besoin en appuyant sur le bouton A.