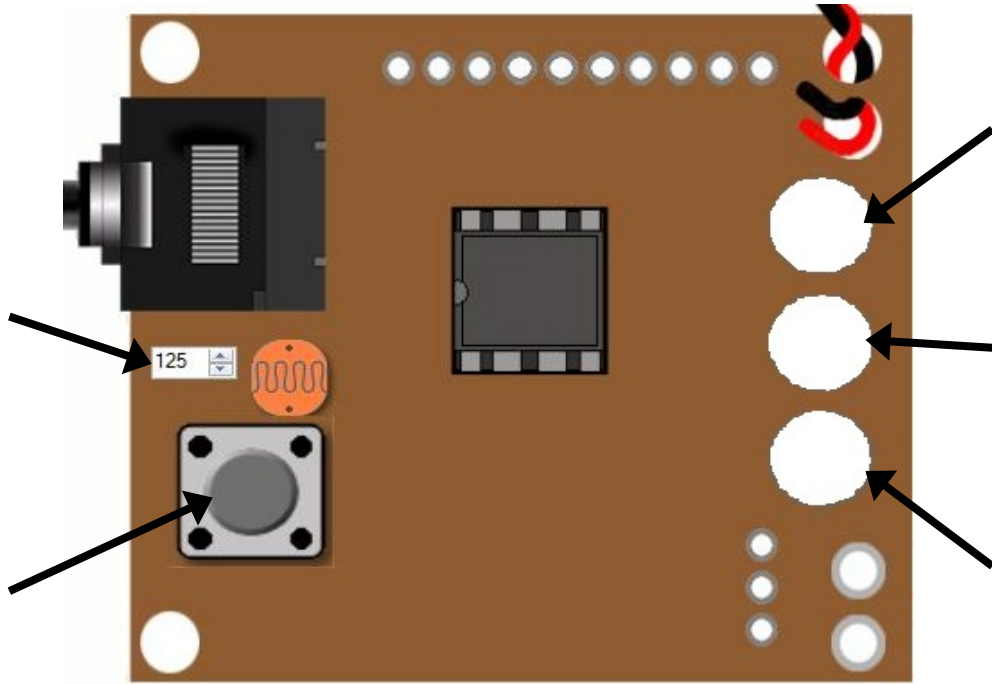
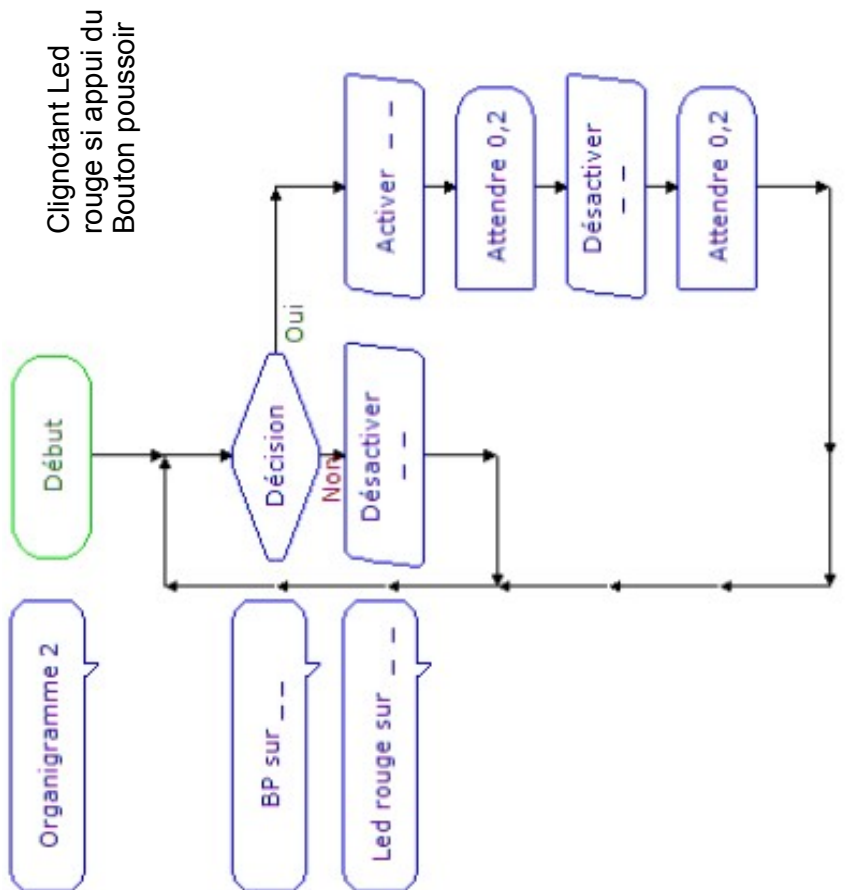
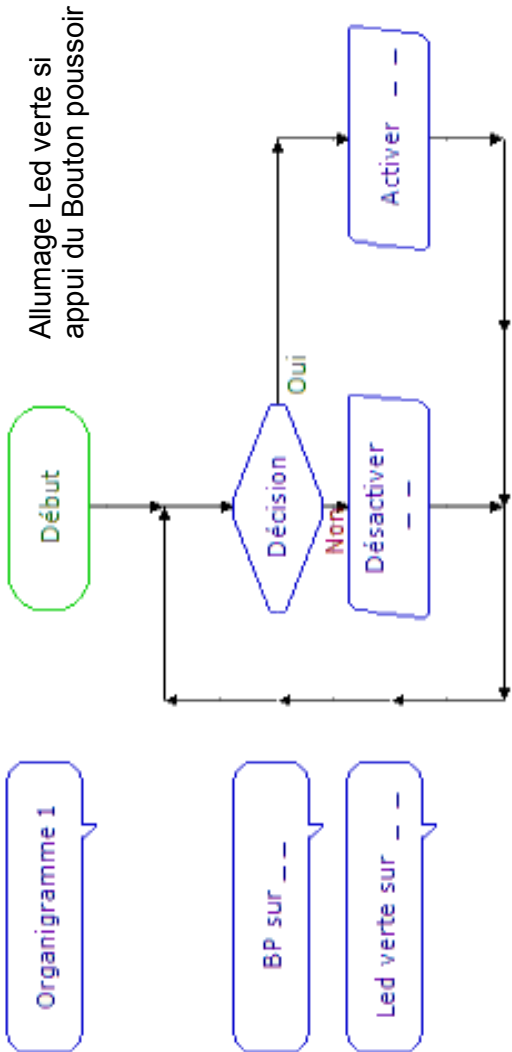


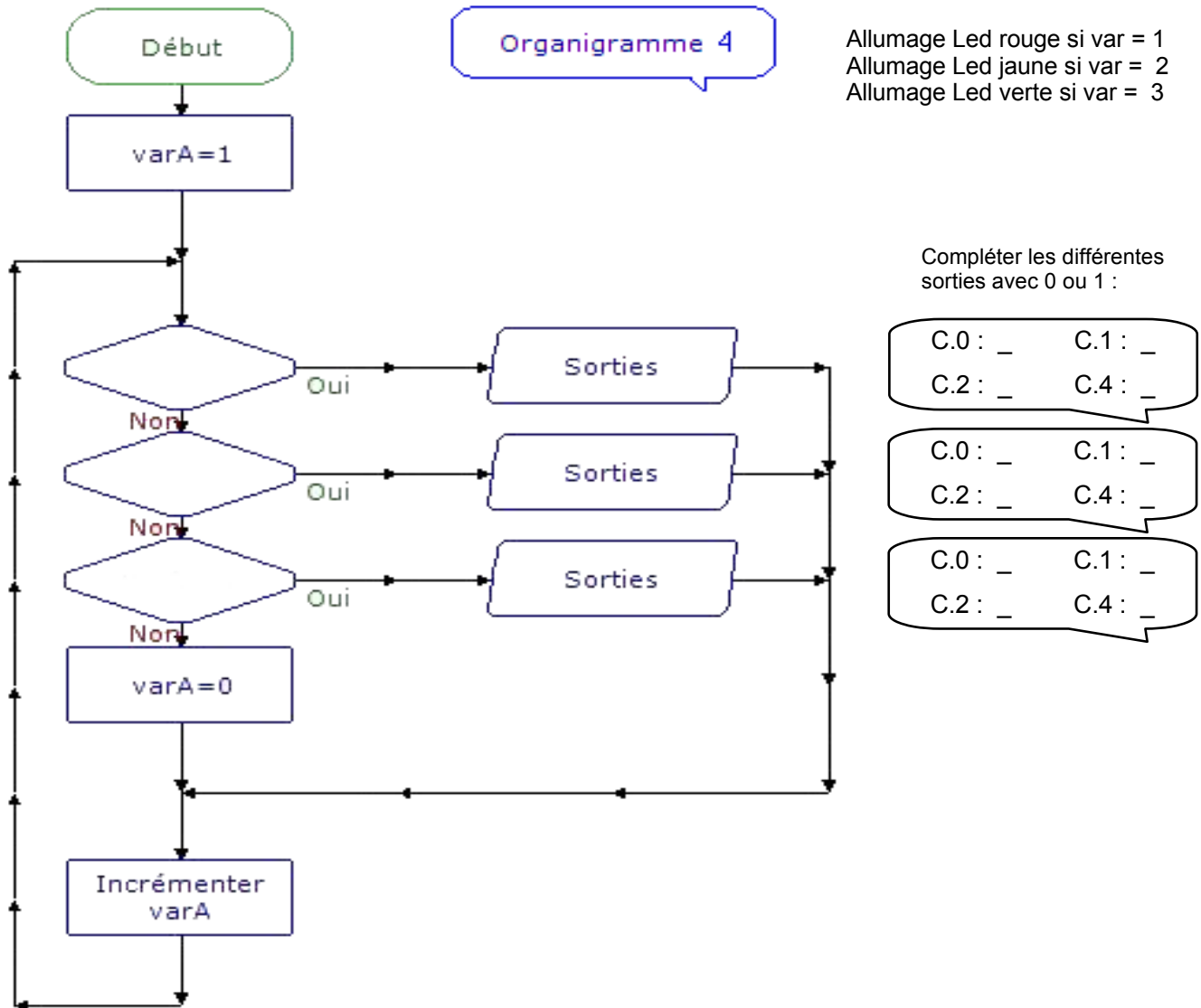
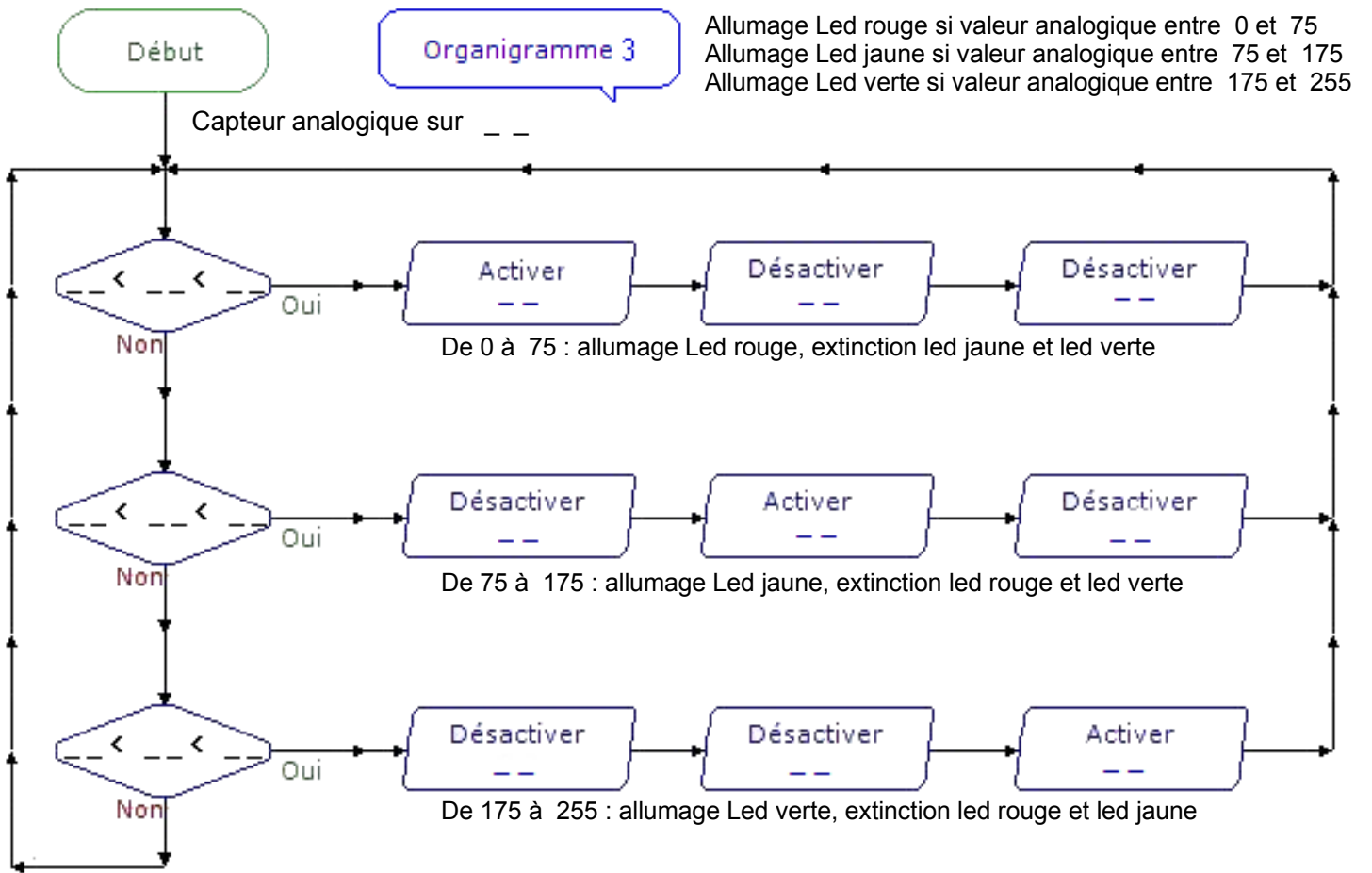
Programmation 3 - Les capteurs

Fig.1



Simulateur : AXE092 schools experimenters





Organigramme 5

BP sur _ _

Si VarA > 6
Tout éteindre

Affichage d'un 1

Affichage d'un 2

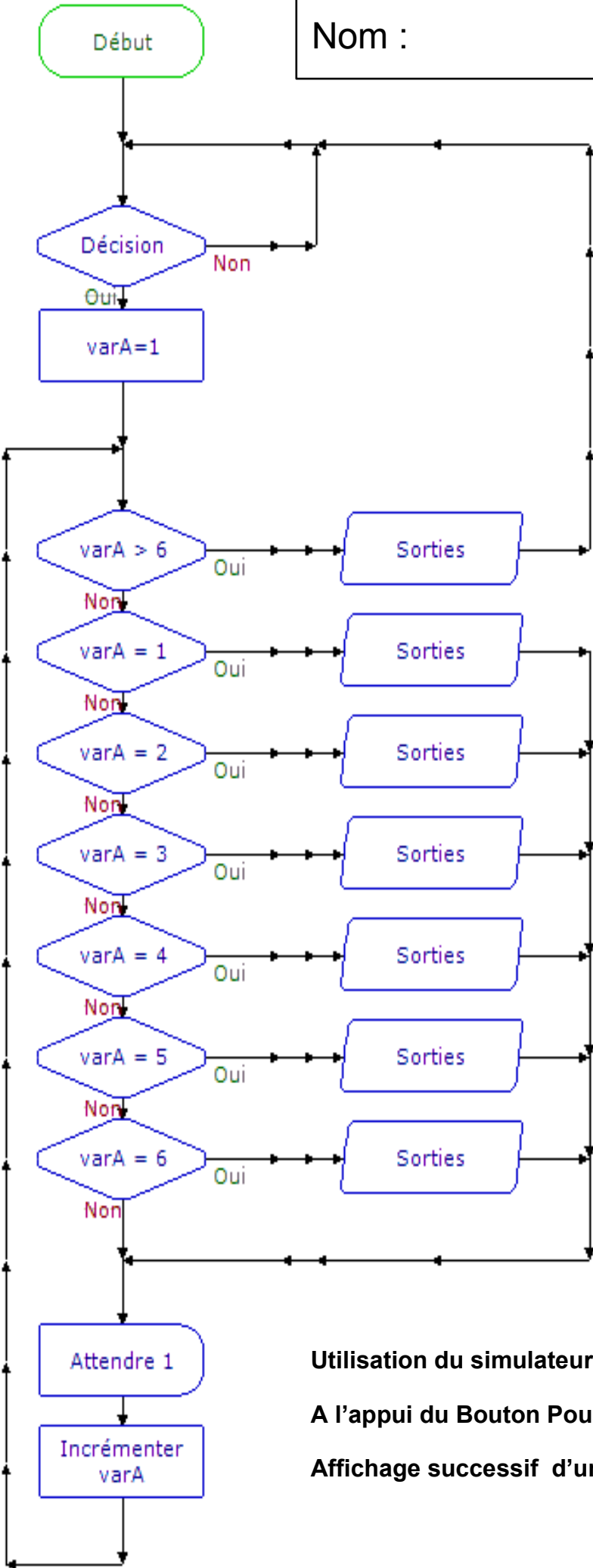
Affichage d'un 3

Affichage d'un 4

Affichage d'un 5

Affichage d'un 6

Nom :



Compléter les différentes sorties avec 0 ou 1 :

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

Utilisation du simulateur Axe 105 Dice
A l'appui du Bouton Poussoir :
Affichage successif d'un dé de 1 à 6

Organigramme 6

BP sur __

Si VarA = 0

Si VarA > 6

Permet d'obtenir un nombre entre 1 et 6

Affichage d'un 1

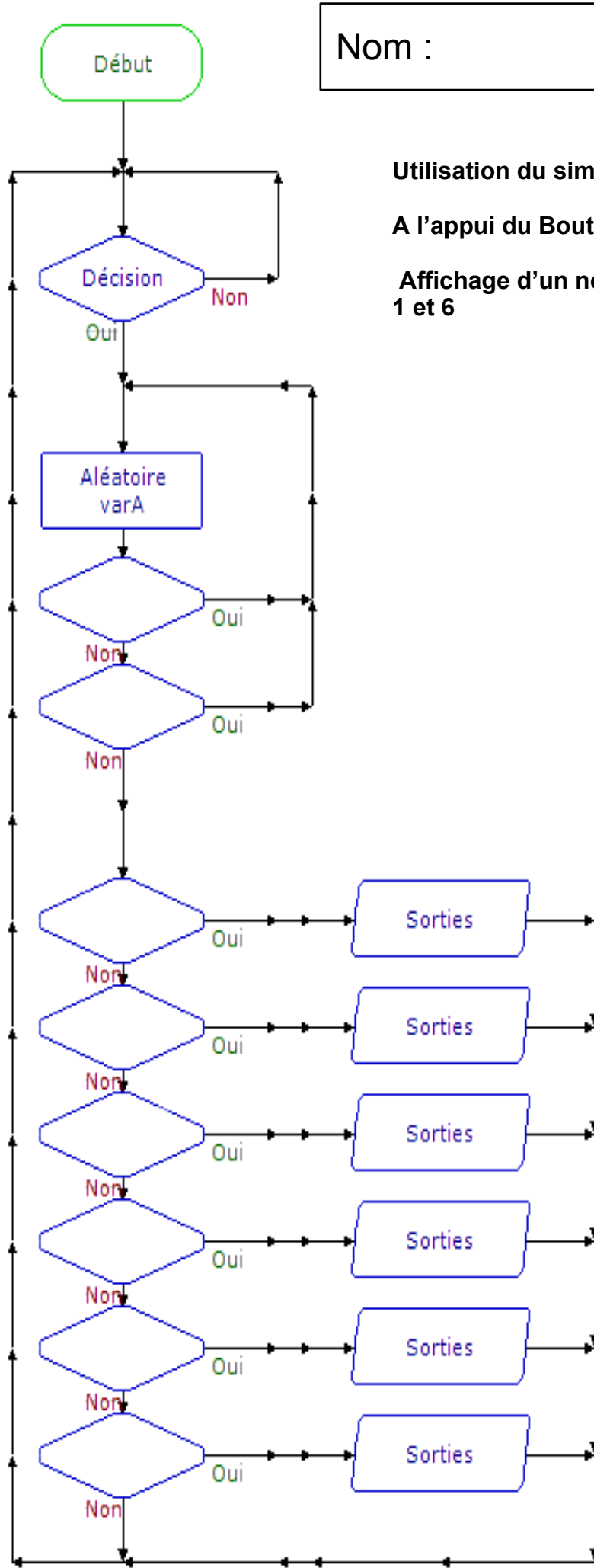
Affichage d'un 2

Affichage d'un 3

Affichage d'un 4

Affichage d'un 5

Affichage d'un 6



Nom :

Utilisation du simulateur Axe 105 Dice

A l'appui du Bouton Poussoir :

Affichage d'un nombre aléatoire entre 1 et 6

Compléter les différentes sorties avec 0 ou 1 :

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _

C.0 : _ C.1 : _
C.2 : _ C.4 : _