

Programmation 2 - Les capteurs

- Prendre une nouvelle feuille de classeur. *Ecrire votre nom, prénom et classe dans la marge.*
- Découper l'étiquette de l'activité et la coller sur votre feuille de classeur. En dessous, écrire :

En couleur et souligner

1 - Les capteurs

ECRIRE

Un capteur est un dispositif transformant une grandeur physique en une grandeur utilisable comme une tension électrique.

Le bouton poussoir est un capteur qui établit une connexion électrique lorsqu'il est pressé.

Les capteurs se branchent sur une entrée.

Les actionneurs se branchent sur une sortie.

A ECRIRE SUR LA
FLECHE

- Découper et coller la fig. 1 , colorier les Leds, compléter les flèches avec la bonne information :

Led verte
sur C.2

Capteur analogique
Sur C.4

Led rouge
sur C.0

Capteur TOR
Bouton poussoir
Sur C.3

Led jaune
sur C.1

- Sur la page 2, écrire :

En couleur et souligner

2 - Capteur Tout Ou Rien

ECRIRE

Un capteur TOR (Tout Ou Rien) ne peut prendre que deux niveaux (0 ou 1, oui ou non) par exemple : un bouton poussoir.

- Découper et coller les organigramme 1 et 2, les compléter, les tester avec Programming Editor.

- Sur la page 3, écrire :

En couleur et souligner

3 - Réalisation d'un dé

ECRIRE

AXE105 Dice permet de représenter les différentes faces d'un dé.

- Découper et coller la fig.2, colorier les leds pour afficher les différents dés possibles

- Sur la page 4, écrire :

En couleur et souligner

4 - Utilisation de la commande Sorties

ECRIRE

La commande Sorties permet de positionner plusieurs sorties avec un seul bloc :

- Découper et coller la fig .3, le compléter le commentaire
- Coller l'organigramme 3, le compléter, le tester avec Programming Editor.
- Faire l'exercice Organigramme 4 et Organigramme 5