

	<h1>Eclairage d'un pont</h1>	<h2>IP3</h2>
---	------------------------------	--------------

NOM :	Prénom :	5ème
-------	----------	------

C5.5 : Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant.

L'élève sait identifier et paramétrer une variable pour exécuter un programme.	Début d'acquisition	En cours d'acquisition	Presque acquis	Acquis

Objectifs :
- Réaliser différents programmes avec le logiciel ArduBlock.

1. Ouvrir le logiciel ArduBlock en double cliquant sur l'icône suivant. →

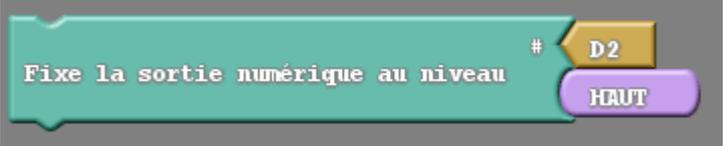


2. Dans «Outils» sélectionner «ArduBlock Maxi».

3. A partir du cahier des charges suivant vous allez devoir créer un programme.

Vous venez de finir la fabrication de votre pont en papier et vous voulez l'éclairer. Vous devez donc créer un programme qui permettra d'allumer en permanence la del.



Bibliothèque de composants	Block
	
	

4. Brancher votre carte Arduino sur le port USB de votre ordinateur. N'oubliez pas de vérifier si la carte Arduino est bien connectée (le Port Com doit être activé).

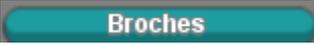
5. Brancher la del sur la sortie D2.

6. Téléverser votre programme dans la carte et vérifier le bon fonctionnement du programme.

7. Cliquer sur «Enregistrer sous» afin d'enregistrer votre programme. Vous devez l'enregistrer dans le dossier 5^{ème} en utilisant votre nom et 1_del (ex : lefeu_1del).

8. Appeler le professeur pour vérifier le bon fonctionnement du programme.

9. Vous allez améliorer le programme précédent car vous vous apercevez que le pont manque d'éclairage. Vous allez donc mettre une deuxième del.

Bibliothèque de composants	Block
	
	
	

10. Enregistrer votre programme en utilisant votre nom_2del.

11. Appeler le professeur.

12. Vous allez améliorer le programme précédent car vous vous apercevez que le pont est éclairé de jour comme de nuit. D'un point de vue écologique celui-ci n'a pas besoin d'être éclairé le jour. Vous décidez donc d'installer un bouton afin qu'une personne appui dessus lorsqu'une voiture passe. Dans un premier temps vous utiliserez qu'une seule del.

Bibliothèque de composants	Block
	
	
	

13. Enregistrer votre programme en utilisant votre nom_interrupteur_1del.

14. Appeler le professeur.

15. Vous allez ajouter une deuxième del au programme précédent. Vous la brancherez sur la sortie D4.

16. Enregistrer votre programme en utilisant votre nom_interrupteur_2del.

17. Appeler le professeur.

