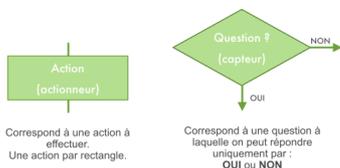
	<h1>Simuler et Programmer un éclairage d'abribus</h1>	CYCLE 4
		Technologie
		SÉQUENCE
		06
Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
Parcours	<input type="checkbox"/> Éducation artistique et culturelle <input type="checkbox"/> Avenir <input type="checkbox"/> Citoyen <input type="checkbox"/> Santé	EPI

Découvrir la programmation

Vous allez découvrir la programmation par l'intermédiaire de petits exercices de logique. Chacun présente des problèmes à résoudre.



Travail à faire

- Propose une solution aux problèmes sous la forme d'organigramme

Critères de réussite

- J'ai respecté les règles de dessin d'un organigramme
- Mon algorithme répond au problème donné

Comprendre et simuler le fonctionnement SIMPLE de l'éclairage d'un abri-bus

A vous maintenant de résoudre un problème : l'éclairage d'un abribus :



Travail à faire

- Propose une solution de fonctionnement SIMPLE de l'abribus sous forme d'organigramme
- Simule celui-ci à l'aide du logiciel Scratch
- Indique les informations transmises par le capteur et reçues par l'actionneur

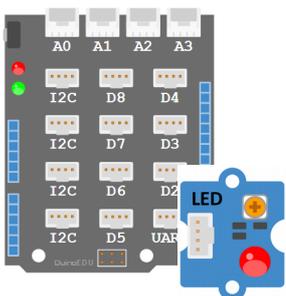
Critères de réussite

- J'ai proposé un algorithme qui :
 - est bien présenté
 - répond au problème
- Ma simulation sur scratch...
 - permet de passer du jour à la nuit
 - présente le capteur et l'actionneur
 - indique les informations transmises et reçues

Tu peux maintenant améliorer le système en essayant d'économiser de l'énergie.

Programmer la maquette

Il reste maintenant à programmer le système (sous forme d'une maquette de la réalité).



Travail à faire

- A partir du programme scratch, apporte les modifications nécessaires pour programmer la maquette
- Transfère le programme dans l'automate et teste le fonctionnement

Critères de réussite

- J'ai pu valider le fonctionnement souhaité sur la maquette de l'abribus