LA COMMANDE ET LE PILOTA TECHNIQUE	AGE D'UN OBJET	Comment améliorer l'ouverture et la fermeture un portail battant automatisé ?	Quatre-			
Les supports de travail : • Maguette portail Battant 1 v	vantail automatisé.					
 documents ressources N°1 (R1) Câblage de la n N°2 (R2) Procédure infor N°3 (R3) Symboles normal 	naquette. rmatique d'ouverture Lisés - Organigramme	et de transfert d'un programme. de programmation.				
• Programme LOGICATOR (picaxe)):« <mark>3_Portail battan</mark>	t un vantail Séq 3 (ouverture et fermeture vant	<mark>ail).plf</mark> »			
 7 cordons de câblage + câble Boîtier Autoprog 	e d'alimentation de	la maquette + câble de liaison pc boîtier autop)rog +			
1 ^{ère} étape – Observer le fonctionnement du portail battant						
 En vous aidant du document ressource N°2, ouvrer et transférer à l'aide du logiciel « LOGICATOR » le fichier « 3_Portail battant un vantail Séq 3 (ouverture et fermeture vantail).plf » sur l'ordinateur. 						
2. Faites fonctionner la	maquette du port	ail battant automatisé.				
3. Décrivez ce que fait l	e Vantail. <u>Faire</u>	<u>une phrase pour répondre</u>				
4. Préciser le problème q véhicule. <i>Faire une phr</i>	ue pourrait renc <u>ase pour répondr</u>	contrer une personne conduisant un <u>re</u>				
5. En vous aidant du docu	ment ressource M	°3, Entourer sur l'organigramme de				
• en VERT les symboles d	e commande (Acti	vation d'entrée-sortie) ;				
• en rouge les symboles	de décision (à]	a suite d'un test).				
Début COMMAND VANTA		TEMPORISATION FERMETURE DU VANTAIL				
Entrée 1 état haut (1) ? Appui BP extérieur ? Oui Oui Appui Intérieu Oui	ntrée 0 état haut (1) ? BP 17 7 Non	Tempo 2s avant formature Attendre 2				
	S Ouvrir va Vanta ouver Oul S Arris vanta	ortie 4 (0) Sortie 5 (1) Sortie 4 (1) Sortie 5 (1) Sortie 4 (1) Sortie 5 (1) Fermer vantail Entrée 2 état haut (1) Vantail Fermé ? Non Oui, Sorties 4 et 5 état be Arrêter vantail	(0)) ? 15 0			
	······	,,,,				
Organigramme de programmation						
Classe de : Page	<u>- :</u>	Collège :	1/2			
			_, _			

LA COMMANDE ET LE PILOTAGE D'UN OBJET TECHNIQUE Comment améliorer l'ouverture et la fermeture un portail battant automatisé ? Outre AG 6. Colorier & en bleu sur l'organigramme de programmation, le symbole général de traitement « attendre » et préciser à quoi sert l'instruction « attendre 2 ». Faire une phrase pour répondre Senier 2 *** 2ème étape - Modifier le programme d'un système automatisé 7. Double cliquer dans le logiciel « LOGICATOR » sur l'instruction « attendre 2 ». Modifier le paramètre de cette instruction à 10. Enregistrer le programme dans votre espace personnel(Menu « Fichier » et commande « Enregistrer sous »). 8. En vous aidant du document ressource N°3 transférer le programme dans le boîtier de commande « AutoProg ». 9. Vérifier sur la maquette l'impact de cette modification du programme et préciser son intérêt. Faire une phrase pour répondre. 10.A quoi sert un organigramme de programmation ? Faire une phrase pour répondre	MMANDE ET LE PILOTAGE D'UN OBJET TECHNIQUE lorier ne en bleu sur l'organigramme aitement « attendre » et préciser à e e phrase pour répondre pe – Modifier le programme d'un uble cliquer dans le logiciel « LOG difier le paramètre de cette instru- registrer le programme dans votre est	Comment améliorer l'ouverture et la fermeture un portail battant automatisé ? de programmation, le symbole général de quoi sert l'instruction « attendre 2 ». <i>Fai</i> n système automatisé ICATOR » sur l'instruction « attendre 2 » ction à 10 .	Quatre- A6
 Colorier en bleu sur l'organigramme de programmation, le symbole général de traitement « attendre » et préciser à quoi sert l'instruction « attendre 2 ». Faire une phrase pour répondre 2ème étape - Modifier le programme d'un système automatisé Double cliquer dans le logiciel « LOGICATOR » sur l'instruction « attendre 2 ». Modifier le paramètre de cette instruction à 10. Enregistrer le programme dans votre espace personnel(Menu « Fichier » et commande « Enregistrer sous »). En vous aidant du document ressource N°3 transférer le programme dans le boîtier de commande « AutoProg ». Vérifier sur la maquette l'impact de cette modification du programme et préciser son intérêt. Faire une phrase pour répondre. A quoi sert un organigramme de programmation ? Faire une phrase pour répondre 	lorier R en bleu sur l'organigramme aitement « attendre » et préciser à <u>e phrase pour répondre</u> pe – Modifier le programme d'u uble cliquer dans le logiciel « LOG difier le paramètre de cette instru registrer le programme dans votre est	de programmation, le symbole général de quoi sert l'instruction « attendre 2 ». <i>Fa</i> n système automatisé ICATOR » sur l'instruction « attendre 2 » ction à 10 .	<u>ire</u>
 2ème étape - Modifier le programme d'un système automatisé 7. Double cliquer dans le logiciel « LOGICATOR » sur l'instruction « attendre 2 ». Modifier le paramètre de cette instruction à 10. Enregistrer le programme dans votre espace personnel(Menu « Fichier » et commande « Enregistrer sous »). 8. En vous aidant du document ressource N°3 transférer le programme dans le boîtier de commande « AutoProg ». 9. Vérifier sur la maquette l'impact de cette modification du programme et préciser son intérêt. Faire une phrase pour répondre. 10.A quoi sert un organigramme de programmation ? Faire une phrase pour répondre 	pe – Modifier le programme d'u uble cliquer dans le logiciel « LOG difier le paramètre de cette instru- registrer le programme dans votre est	n système automatisé ICATOR » sur l'instruction « attendre 2 » ction à 10.	».
 2ème étape - Modifier le programme d'un système automatisé 7. Double cliquer dans le logiciel « LOGICATOR » sur l'instruction « attendre 2 ». Modifier le paramètre de cette instruction à 10. Enregistrer le programme dans votre espace personnel(Menu « Fichier » et commande « Enregistrer sous »). 8. En vous aidant du document ressource N°3 transférer le programme dans le boîtier de commande « AutoProg ». 9. Vérifier sur la maquette l'impact de cette modification du programme et préciser son intérêt. Faire une phrase pour répondre. 10.A quoi sert un organigramme de programmation ? Faire une phrase pour répondre. 	pe – Modifier le programme d'u uble cliquer dans le logiciel « LOG difier le paramètre de cette instru- registrer le programme dans votre est	n système automatisé ICATOR » sur l'instruction « attendre 2 > ction à 10. Dace personnel(Menu « Eichier » et command	۰.
 Double cliquer dans le logiciel « LOGICATOR » sur l'instruction « attendre 2 ». Modifier le paramètre de cette instruction à 10. Enregistrer le programme dans votre espace personnel(Menu « Fichier » et commande « Enregistrer sous »). En vous aidant du document ressource N°3 transférer le programme dans le boîtier de commande « AutoProg ». Vérifier sur la maquette l'impact de cette modification du programme et préciser son intérêt. Faire une phrase pour répondre. A quoi sert un organigramme de programmation ? Faire une phrase pour répondre. 	uble cliquer dans le logiciel « LOG difier le paramètre de cette instru registrer le programme dans votre est	ICATOR » sur l'instruction « attendre 2 » ction à 10.	».
 Enregistrer le programme dans votre espace personnel(Menu « Fichier » et commande « Enregistrer sous »). 8. En vous aidant du document ressource N°3 transférer le programme dans le boîtier de commande « AutoProg ». 9. Vérifier sur la maquette l'impact de cette modification du programme et préciser son intérêt. <i>Faire une phrase pour répondre</i>. 10.A quoi sert un organigramme de programmation ? <i>Faire une phrase pour répondre</i>. 	registrer le programme dans votre est	pace personnel(Menu « Eichier » et command	
 8. En vous aidant du document ressource N°3 transférer le programme dans le boîtier de commande « AutoProg ». 9. Vérifier sur la maquette l'impact de cette modification du programme et préciser son intérêt. <i>Faire une phrase pour répondre</i> 10.A quoi sert un organigramme de programmation ? <i>Faire une phrase pour répondre</i> 	Enregistrer sous »).		le
 Vérifier sur la maquette l'impact de cette modification du programme et préciser son intérêt. Faire une phrase pour répondre 10.A quoi sert un organigramme de programmation ? Faire une phrase pour répondre 	vous aidant du <mark>document ressource N</mark> ' mmande « AutoProg ».	23 transférer le programme dans le boîtier	de
10.A quoi sert un organigramme de programmation ? <u>Faire une phrase pour répondre</u>	<mark>rifier sur la maquette l'impact de ce</mark> térêt. <u>Faire une phrase pour répondre</u>	ette modification du programme et préciser	' son
	quoi sert un organigramme de programm	nation ? <u>Faire une phrase pour répondre</u>	
		térêt. <u>Faire une phrase pour répondre</u> quoi sert un organigramme de programm	térêt. <u>Faire une phrase pour répondre</u> quoi sert un organigramme de programmation ? <u>Faire une phrase pour répondre</u>

Classe de :	<u>Page :</u>	Collège :	2/2
-------------	---------------	-----------	-----