

Les supports de travail :

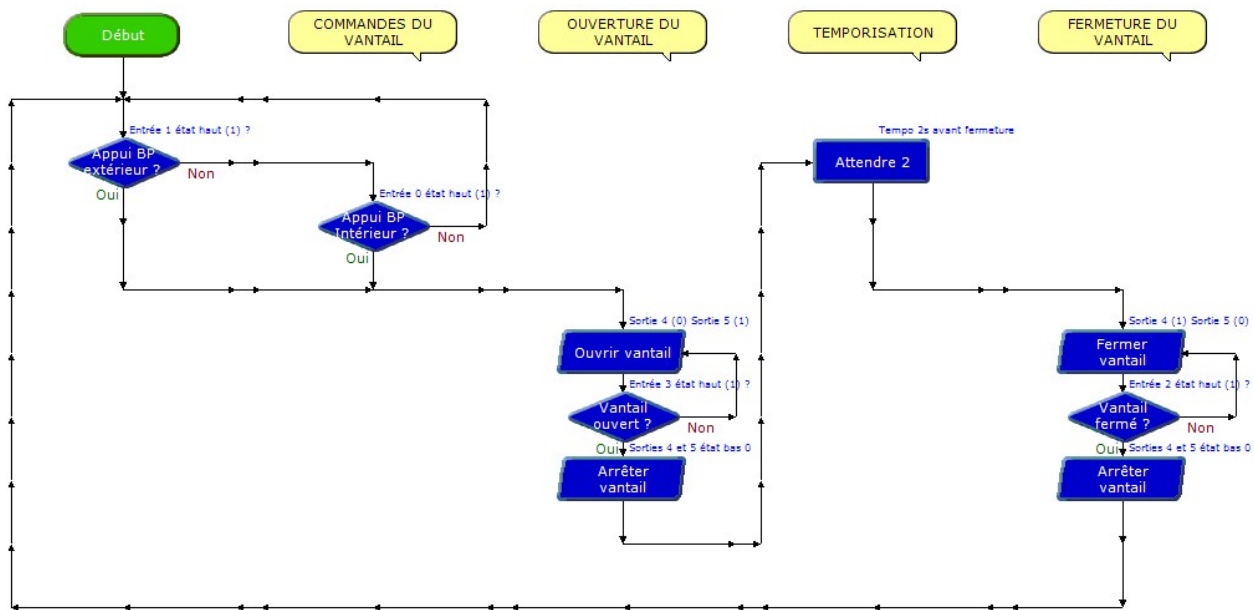
- Maquette portail Battant 1 vantail automatisé.
- documents ressources
 - N°1 (R1) Câblage de la maquette.
 - N°2 (R2) Procédure informatique d'ouverture et de transfert d'un programme.
 - N°3 (R3) Symboles normalisés - Organigramme de programmation.
- Programme LOGICATOR (picaxe): « 3_Portail battant un vantail Séq 3 (ouverture et fermeture vantail).plf »
- 7 cordons de câblage + câble d'alimentation de la maquette + câble de liaison pc boîtier autoprog + Boîtier Autoprog

1ère étape - Observer le fonctionnement du portail battant


1. En vous aidant du document ressource N°2, ouvrir 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 portail battant automatisé.
3. Décrivez ce que fait le Vantail. *Faire une phrase pour répondre*

4. Préciser le problème que pourrait rencontrer une personne conduisant un véhicule. *Faire une phrase pour répondre*

5. En vous aidant du document ressource N°3, Entourer sur l'organigramme de programmation ci-dessous :
 - en VERT les symboles de commande (Activation d'entrée-sortie) ;
 - en rouge les symboles de décision (à la suite d'un test).



Organigramme de programmation

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
-

2^{ème} 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
-