

**Les supports de travail :**

- Maquette portail coulissant automatisé.
- documents ressources
  - N°1 (R1) Câblage de la maquette.
  - N°3 (R2) Procédure informatique d'ouverture et de transfert d'un programme.
  - N°4 (R3) Symboles normalisés - Organigramme de programmation.
- Programme LOGICATOR (picaxe) : « Portail coulissant 3.plf »
- 7 cordons de câblage + câble d'alimentation de la maquette + câble de liaison pc boîtier autoprog + Boîtier Autoprog

**1<sup>ère</sup> étape - Observer le fonctionnement du portail coulissant**

1. En vous aidant du document ressource N°2, ouvrir et transférer à l'aide du logiciel « LOGICATOR » le fichier « Portail coulissant 3.plf » sur l'ordinateur.
2. Faites fonctionner la maquette du portail coulissant automatisé.
3. Décrivez ce que fait la barrière. *Faire une phrase pour répondre*

-----

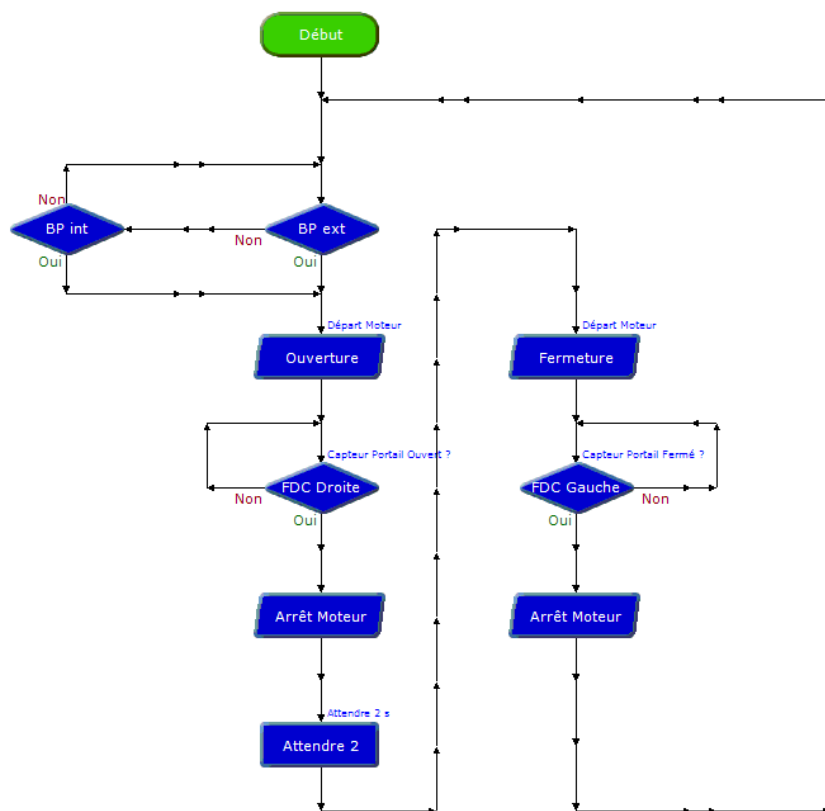
-----

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°4, Entourer sur l'organigramme de programmation ci-dessous :

- en   **jaune** 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<sup>ème</sup> 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
-