

*Dans votre restaurant les plats viennent de la cuisine qui se trouve au sous-sol. Le monte plat est automatisé seulement rien ne vous avertit que les plats sont arrivés. Un ami vous a créé une application toute personnelle permettant d'être avertit pendant le service de l'arrivée des plats. C'est génial !! Seulement voilà, il ne s'est pas attardé sur le design. Vous décidez de changer cela...

Prérequis : Avoir découvert Appinventor avec l'exercice : « Simulation ou Eclairage du flash du smartphone »

Les supports de travail :

Maquette monte charge automatisé + Câblage de la maquette (R1)+ Programme Picaxe : « **Monté et Descente du Montecharge 2 (sonnette).xml** » + 8 cordons de câblage + câble d'alimentation de la maquette + câble de liaison pc boîtier autoprog + Boîtier Autoprog + Tablette + câble de liaison USB (tablette PC).

Adresse MAC : (pour la connection Bluetooth au Monte Charge) **RNBT-6713**

1^{ère} étape - Observation du fonctionnement de l'application.

1. Ouvrir le programme dans picaxe editor. Cabler la maquette en fonction de la « table des entrées et sorties » puis Allumer le boîtier « AutoProg » (bouton A/M).

2. Charger le programme sur le boitier.

3. Lancer l'application « Monte charge » sur la tablette.

4. Tester l'application à l'aide de la tablette et de la maquette.

Situation initiale : le Monte plat automatisé est au sous-sol.

Le cuisinier signale que le plat est prêt. (Actionner le Bouton poussoir supérieur BP0).

Décrire ce qu'il se passe.

- -----
- -----

Situation intermédiaire : Les charges (plats cuisinés) sont en attente.

Vous actionnez la montée des plats (action sur la tablette).

Décrire ce qu'il se passe.

- -----
- -----
- -----

Situation finale : Le monte plat automatisé est au sous-sol.

2^{ème} étape - Modification du design de l'application.

Se connecter à son compte AppInventor sur le PC et importer le projet « MONTE CHARGE Sonnette.aia ».

Création d'un compte appinventor.

4. Lancer l'application « MIT2 » et Connecter sa tablette au projet AppInventor en ayant au préalable branché le cable usb au pc.

5. Modifier le design de l'application.

Une fois la modification faite, coller une photo de votre application modifiée.

