

Phase Projet 1

Programmation - Organigramme


	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y												
1	S13	Thème de séquence													Problématique																						
2		Projet 1													Recherches de solutions																						
3	Compétences													Thématiques du programme											Connaissances												
4	CT 1.3	Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.													DIC.15	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.											Design, Innovation et créativité. Veille, Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes), Réalité augmentée, Objets connectés.										
5																																					
6	CT 1.4	Participer à l'organisation et au déroulement de projets.													DIC.14	Participer à l'organisation de projets, la définition des rôles, la planification (se projeter et anticiper) et aux revues de projet.											Organisation d'un groupe de projet, rôle des participants, planning, revue de projets.										
7																																					
8	CT 2.1	Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.													DIC.11	Identifier un besoin (biens matériels ou services) et énoncer un problème technique.											Besoin, contraintes, normalisation.										
9															DIC.12	Identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.											Principaux éléments d'un cahier des charges.										
10	CT 2.5	Imaginer des solutions en réponse au besoin.													DIC.15	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.											Design, Innovation et créativité. Veille, Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes), Réalité augmentée, Objets connectés.										
11																																					



Fonctionnement du système :

Les lumières avants (Blanches) et arrières (rouges) de la voiture doivent s'allumer dès qu'il fait nuit, pour cela on utilise un capteur de luminosité appelé LDR.

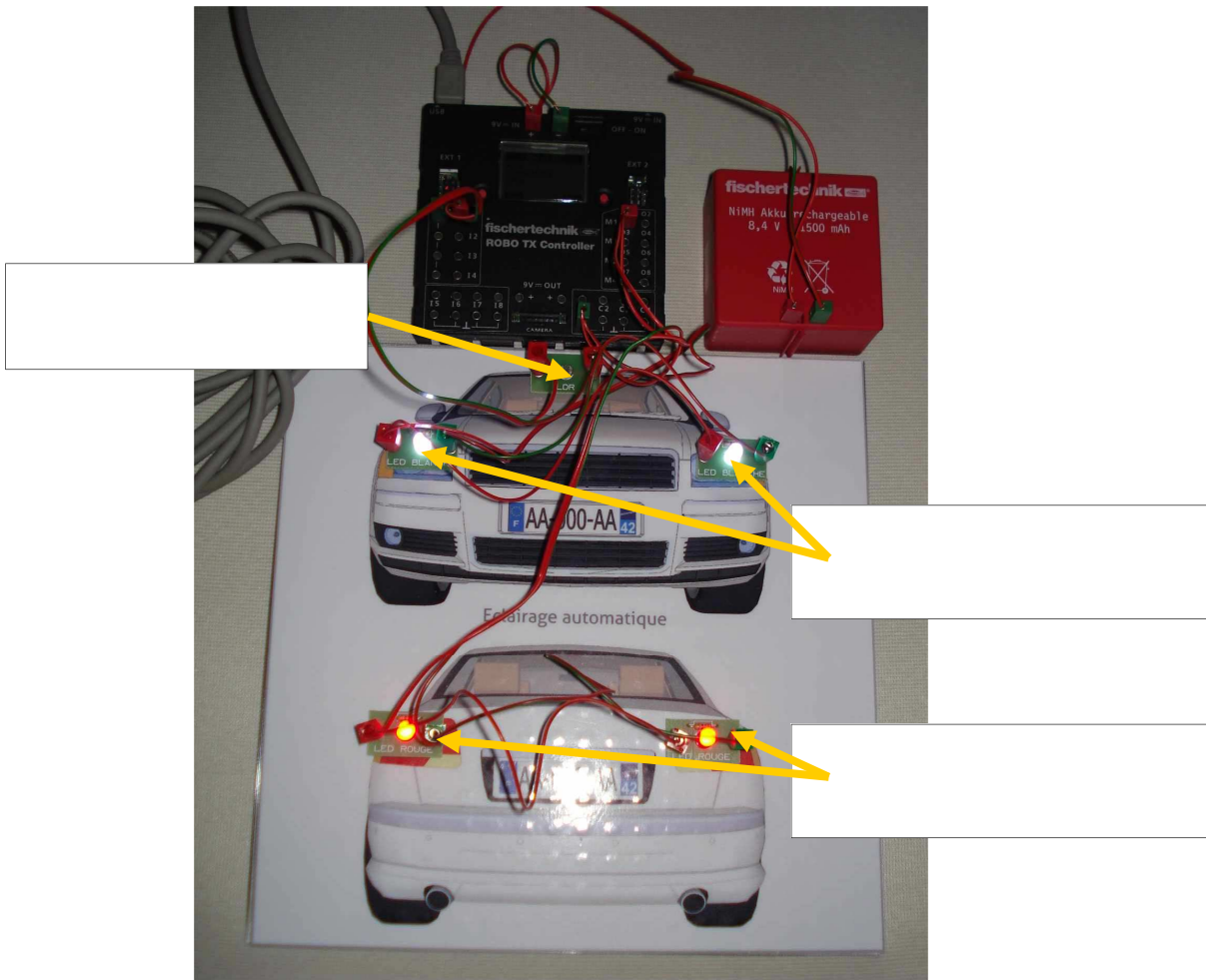
Voir les vidéos de démonstration + DIAPORAMA

	TECHNOLOGIE 4 EME S13 - ACTIVITE 3	PHASE PROJET 1	<i>Séquence 13</i>
	CT 1.3 - CT 1.4 - CT 2.1 - CT 2.5	4EME	<i>Fiche élève Page 1/1</i>

NOM : _____ Prénom : _____ Classe : _____

Fonctionnement du système :

Les lumières avants (Blanches) et les lumières arrières (rouges) de la voiture doivent s'allumer dès qu'il fait nuit, pour cela on utilise un **capteur de luminosité appelé LDR**.



Entrée—Input :

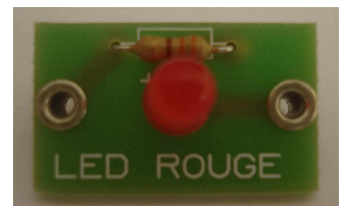
Sortie—Output :



I1 (input1)






O1 (output1)




Je suis _____

Nous sommes _____

CABLAGE ECLAIRAGE AUTOMATIQUE

LDR	Non polarisé	I1 et 
LED rouge	2 arrières	O1 et 
LED blanche	2 avants	O1 et 
Batterie Fisher technik 8.4 V - 1500 mA	Fournie avec chargeur	Fil + sur 9V IN + Fil - sur 9V IN -
FISHER TECHNIK - TX CONTROLLER	Avec cordon USB	Mis à jour en V 3.1.2

A l'aide du tableau ci-dessus et de la maquette, compléter le schéma de câblage



Avant de la voiture

Arrière de la voiture

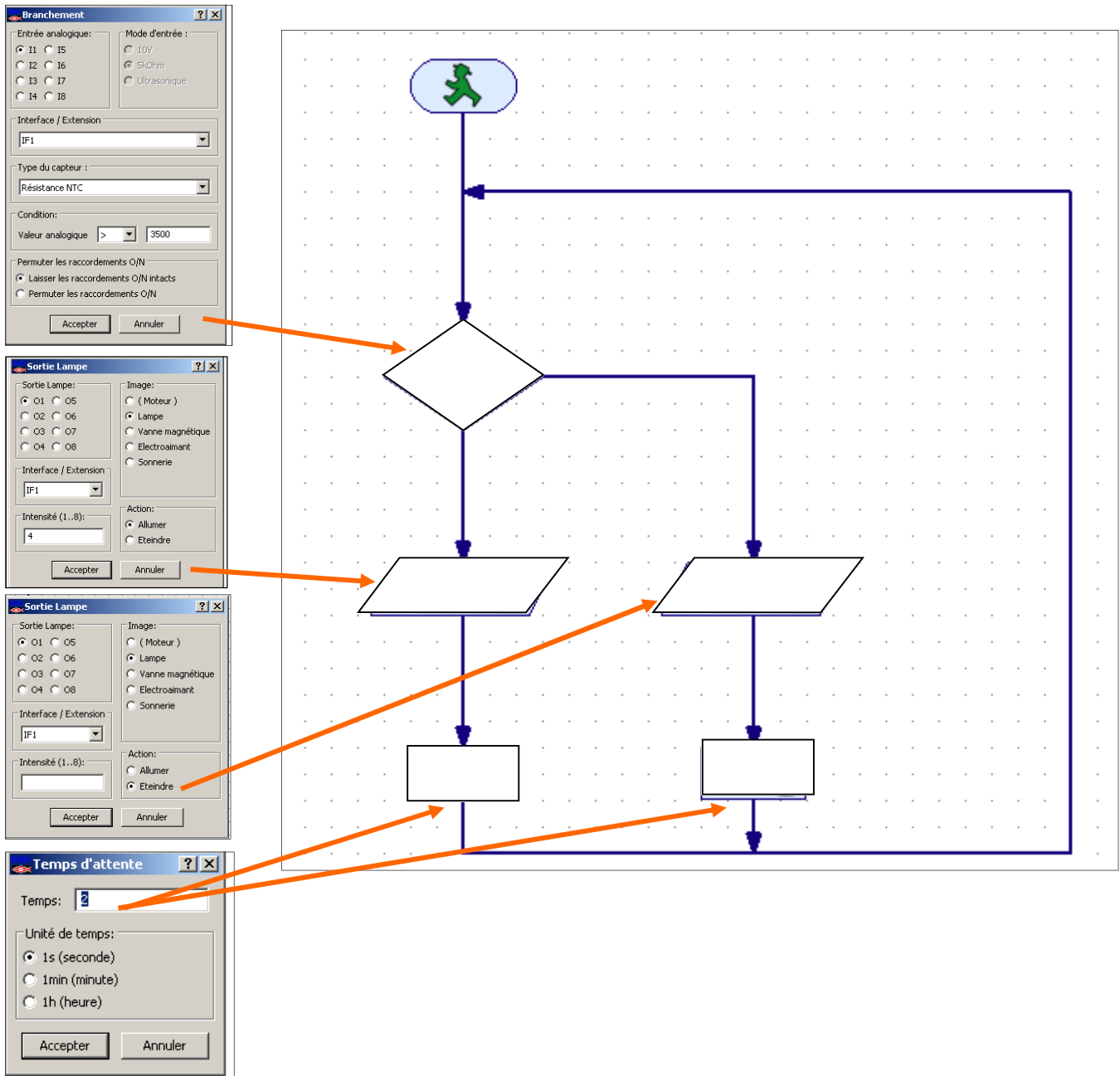
Diagram showing the connection of components to the board terminals:

- LDR:** Connected to terminals I1 and I2. The LDR component is shown with a green '-' terminal and an orange '+' terminal.
- LED BLANCHE (Front):** Two components connected to terminals O1 and O2. Each LED has a green '-' terminal and an orange '+' terminal.
- LED ROUGE (Rear):** Two components connected to terminals O3 and O4. Each LED has a green '-' terminal and an orange '+' terminal.

Terminal labels on the board include: I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, I8, M1, M2, M3, M4, O1, O2, O3, O4, O5, O6, O7, O8, C1, C2, C3, C4, 9V IN, 9V OUT, EXT 1, EXT 2, CAMERA, USB, and a power switch labeled OFF-ON.

PROGRAMME ROBO PRO ECLAIRAGE AUTOMATIQUE

A l'aide des images de gauche, compléter l'organigramme de fonctionnement :

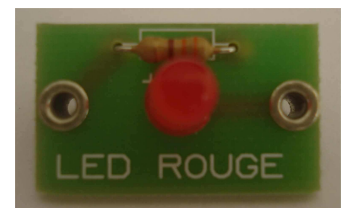


Entrée—Input :



I1 (input1)

Sortie—Output :



O1 (output1)