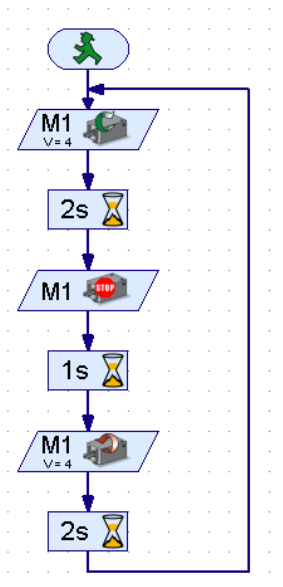
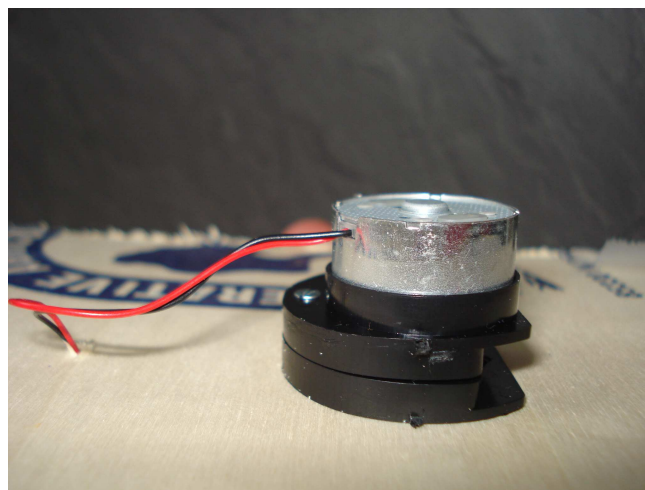
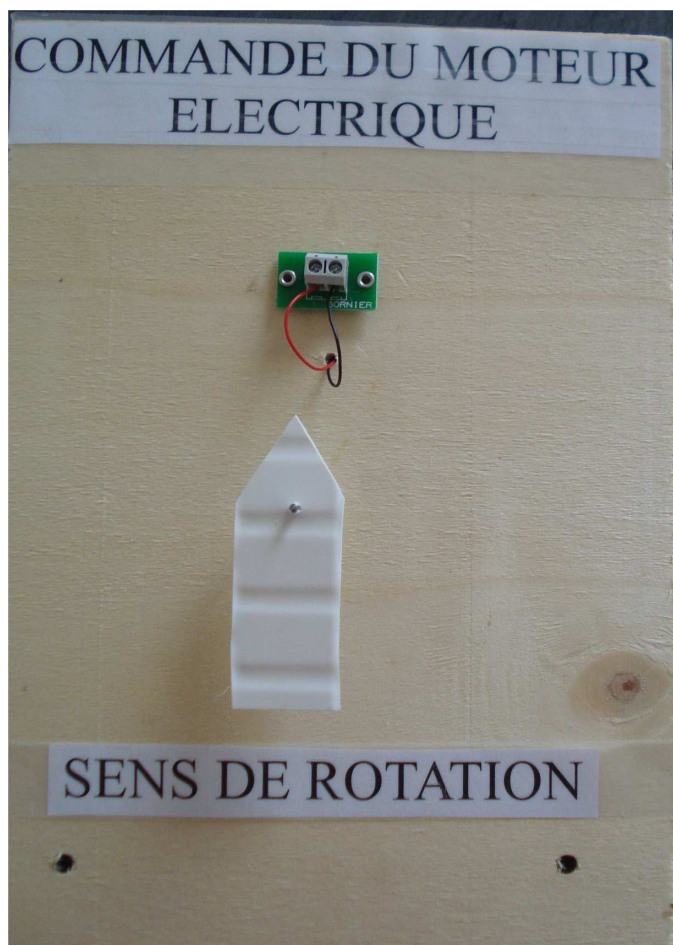


# Phase Projet 2

## 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																																				





**TECHNOLOGIE 4 EME  
S14 - ACTIVITE 3**

CT 1.3 - CT 1.4 - CT 2.1 - CT 2.5

**PHASE PROJET 2**

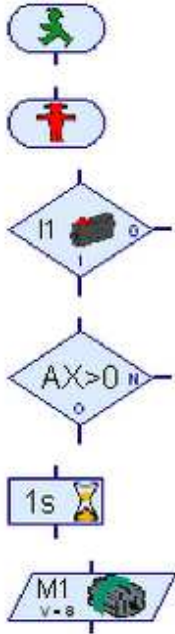
4EME

Séquence 14

Fiche élève  
Page 1/2

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

**LES OUTILS**



Pour paramétrer un module de sortie, cliquez droit sur le bloc concerné :




ou



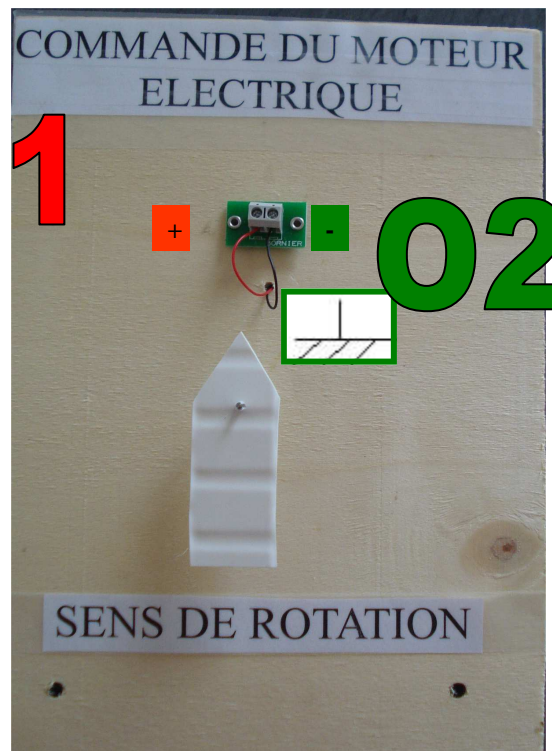
**A compléter**

**SORTIE S - M1**



**ROBOT TX**

**01** **02**

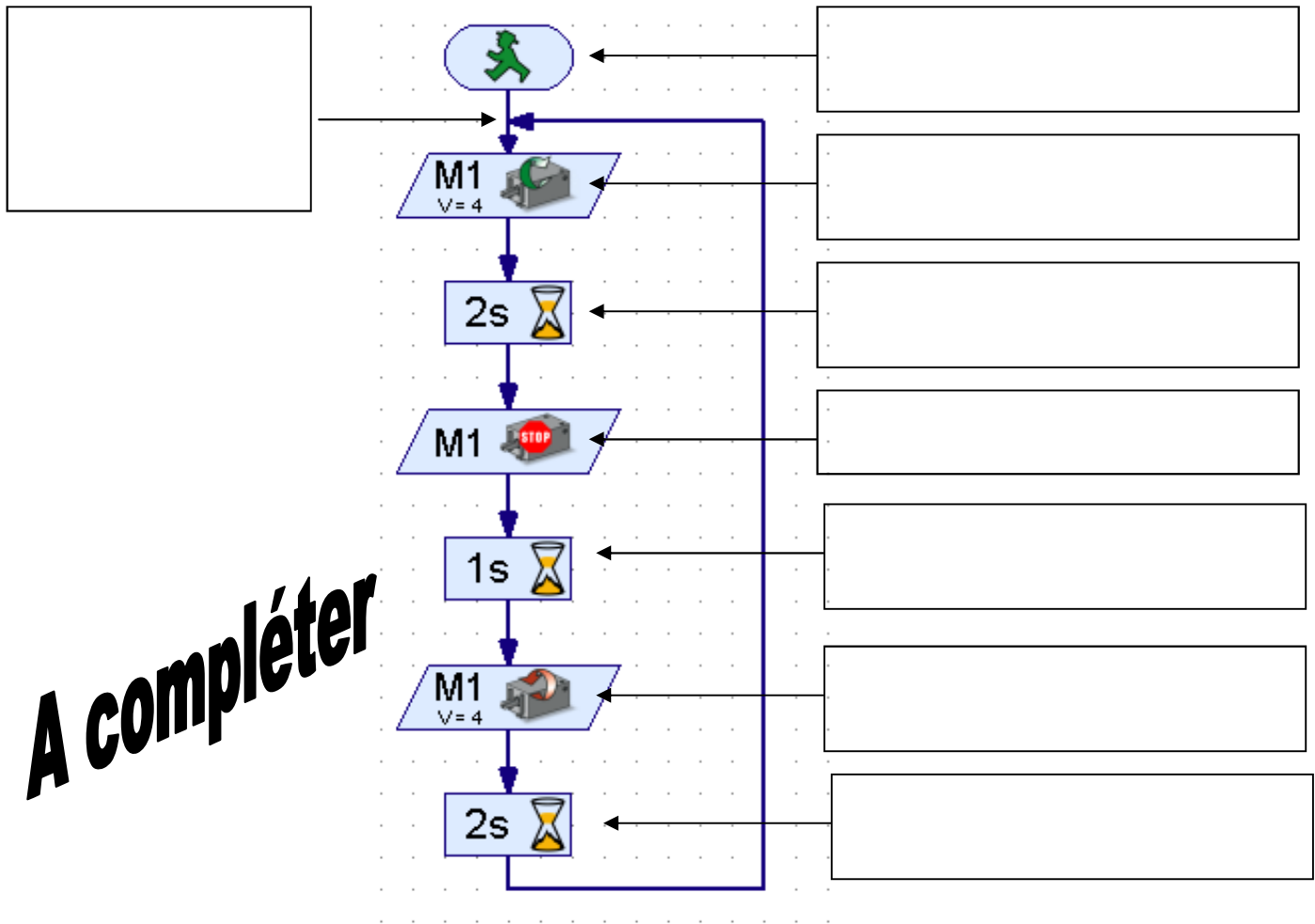




NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

**Interface Robo TX Controller Fischertechnik :**

**Travail 1 : Réaliser le programme suivant :**



**Travail 2 : Simuler le programme et transférer le programme sur l'interface :**

**Après la mise en route - Expliquer le fonctionnement du système :**

---

---

**Travail 3 : Enregistrer votre fichier robo pro sous le nom TEST MOTEUR.rpp :**