

Comment le confort et la sécurité font évoluer les objets techniques ?

Thème de séquence		Problématique		
S15	10) Identifier l'évolution des objets	Comment le confort et la sécurité font évoluer les objets techniques ?		
Compétences		Thématiques du programme		Connaissances
CT 4.1	► Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets.	OTSCIS.14 MSOST.15	Élaborer un document qui synthétise ces comparaisons et ces commentaires. Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, le fonctionnement, la structure et le comportement des objets.	Outils numériques de présentation. Carte graphique. Outils de description d'un fonctionnement, d'une structure et d'un comportement.
CT 6.2	► Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.	OTSCIS.12	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.	
CT 7.2	► Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.	OTSCIS.12	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.	

mBlock(v3.4.4) - Déconnecter - Pas sauvegardé

Fichier Edition Connecter Choix de la carte Choix des extensions Choix de la langue Aide

VIDEOS~1.SB2

Scripts Costumes Sons

Mouvement Apparence Son Style Blocs & variables Evénements Contrôle Capteurs Opérateurs Pilotage

touché ? couleur touchée ? couleur touche ? distance de ? demander Quel est ton nom ? et attendre ? réponse ? touche espace pressée ? souris pressée ? souris x souris y volume sonore


quand flag pressé
activer la vidéo activé
mettre la transparence vidéo à 50 %

quand flag pressé
dire ALARME déclenchée pendant 0.5 secondes
attendre 1 secondes
répéter indéfiniment
si vidéo mouvement sur cet objet > 70 alors
jouer le son pop

objets
Nouvel objet :

Scène 1 arrière-plan
Sprite1

x: -62 y: -180

	TECHNOLOGIE 4 EME S15 - ACTIVITE 3	Comment le confort et la sécurité font évoluer les objets techniques ?	<i>Séquence 15</i> <i>Fiche élève</i> <i>Page 1/4</i>
	CT 2.2 - CT 2.4 - CT 3.3 - CT 4.1		

Activités à réaliser en îlot:

Temps alloué : 55 minutes

Problème à résoudre : Dans le cadre du cours de technologie, vous allez découvrir comment programmer mblock et la webcam pour surveiller notre maison.

Numéraire, bijoux, téléphones et ordinateurs portables : les cambrioleurs qui sévissent depuis quelques semaines dans l'Aube sont à la recherche d'argent et d'objets facilement revendables.

Ils opèrent en fin d'après-midi, lorsque les maisons non éclairées trahissent l'absence de leurs occupants, ou en pleine nuit lorsque leurs victimes sont endormies.

Ce scénario est celui qui inquiète le plus les forces de police.



Problématique : Comment assurer la surveillance d'une habitation ?

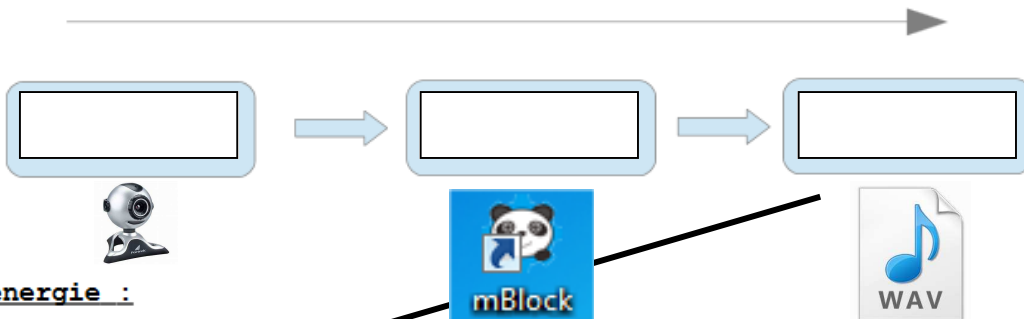
Trouvez quelques solutions :

_____ \$

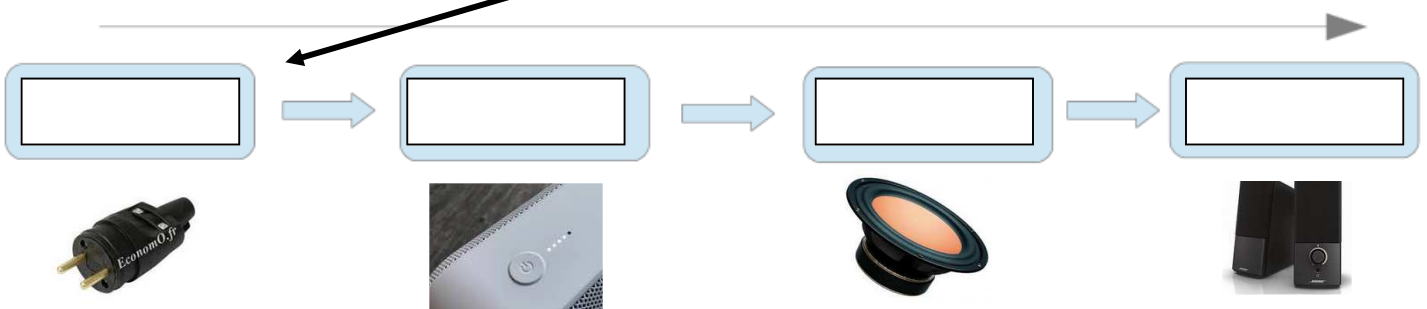
Matériel nécessaire pour le TP :


_____ / - _____ / - _____ / - _____

Chaîne d'information :



Chaîne d'énergie :



	TECHNOLOGIE 4 EME S15 - ACTIVITE 3	Comment le confort et la sécurité font évoluer les objets techniques ?	<i>Séquence 15</i>
	CT 2.2 - CT 2.4 - CT 3.3 - CT 4.1		<i>Fiche élève Page 2/4</i>

ETAPE 1 :

La nouvelle version de Mblock inclus dans ses possibilités l'exploitation d'une caméra vidéo utilisée comme capteur.

Nous allons réaliser un programme de détection de mouvement dans une zone précise.

Les mouvements détectés vont déclencher une alarme.

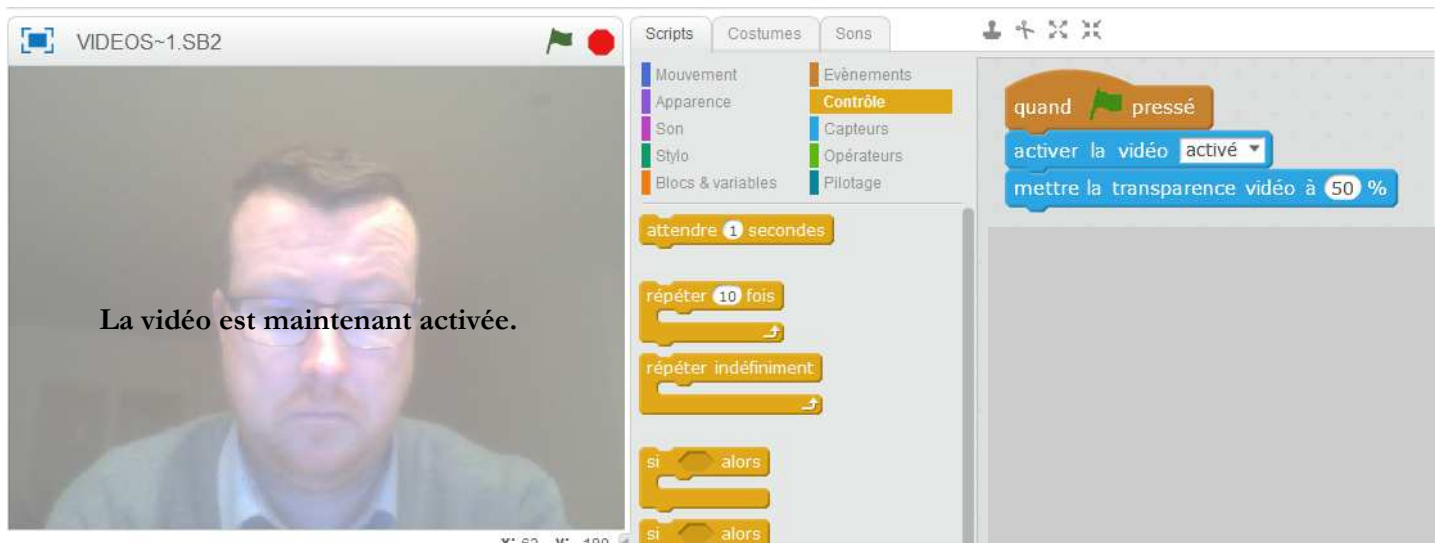
Ce programme peut être utilisé dans le cadre du thème : confort et domotique, pour illustrer la fonction sécurité.

ETAPE 2 :

Dans un deuxième temps, nous allons configurer la caméra.

Cliquer sur l'option « Capteurs ».

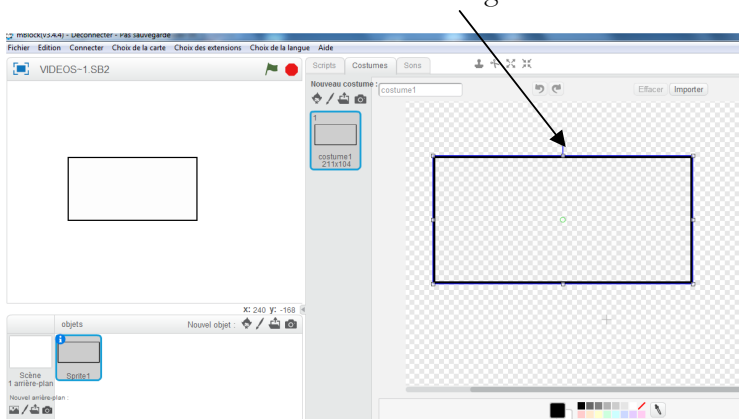
Faire glisser et poser les deux blocs ci contre. Les accrocher au bloc précédent.



Cliquer sur le bloc « activer la vidéo ». Cet essai est réalisé avec une caméra vidéo intégrée à l'ordinateur portable.

Nous allons créer une zone sensible sur l'écran.
Ce lutin, encore appelé « sprite » prendra la forme d'un rectangle.

Choisir une couleur et dessiner un rectangle dans l'éditeur.





TECHNOLOGIE 4 EME S15 - ACTIVITE 3

CT 2.2 - CT 2.4 - CT 3.3 - CT 4.1

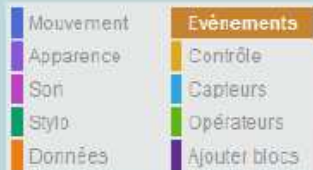
Comment
le confort et la sécurité
font évoluer les objets
techniques ?

Séquence 15

Fiche élève
Page 3/4

ETAPE 3 : surveiller une fenêtre

Cliquer à présent sur l'onglet « Script ». C'est normal qu'il soit vide car le script précédent est attaché à la scène. Faire glisser cette instruction. C'est le début du programme.



Créer maintenant une boucle à répétition infinie.

Créer maintenant un test.



Comment détecter le mouvement ?



Il faut créer un opérateur.

video pointeur de souris sur ce lutin

Préparer l'instruction de
détection de mouvement

Détection d'un point en mouvement dans la zone c'est-à-dire sur le lutin.

video pointeur de souris sur ce lutin > 70

Si le mouvement détecté dans
la zone est supérieur à 70%




Il ne reste plus qu'à lancer
et tester le programme.

Dans ce cas là, une alarme va être déclenchée sous forme d'un son joué.



La zone « sensible » est définie. Passer
la main devant la caméra pour faire un
essais.

	TECHNOLOGIE 4 EME S15 - ACTIVITE 3	Comment le confort et la sécurité font évoluer les objets techniques ?	<i>Séquence 15</i> <i>Fiche élève</i> <i>Page 4/4</i>
	CT 2.2 - CT 2.4 - CT 3.3 - CT 4.1		

ETAPE 4 : surveiller deux fenêtres



Dans un premier temps, il faut créer une ou plusieurs autres zones sensibles. Ces différentes zones doivent être ajustées en fonction de la pièce à surveiller.

Des « Sprites » ou lutins seront dessinés dans l'éditeur sous forme de rectangles.

Pour chacun des « Sprites », le programme ou script associé est toujours identique.



Le script suivant est à saisir pour tous les lutins.
 Le message « alarme » est envoyé aux autres scripts



Ce script est associé à la scène 1. Si le message « alarme » est transmis, alors l'alarme va retentir.



TECHNOLOGIE 4 EME S15 - ACTIVITE 3

CT 2.2 - CT 2.4 - CT 3.3 - CT 4.1

Comment
le confort et la sécurité
font évoluer les objets
techniques ?

Séquence 15
RESSOURCE

```
quand [drapeau cliqué] pressé
activer la vidéo [activé]
mettre la transparence vidéo à 50 %

quand [drapeau cliqué] pressé
dire [ALARME déclenchée] pendant 0.5 secondes
attendre 1 secondes
répéter indéfiniment
si [vidéo mouvement sur cet objet] > 70 alors
jouer le son [pop]
```

mBlock(v3.4.4) - Déconnecter - Pas sauvegardé

Fichier Edition Connecter Choix de la carte Choix des extensions Choix de la langue Aide

VIDEOS~1.SB2

Scripts Costumes Sons

- Mouvement
- Apparence
- Son
- Stylo
- Blocs & variables
- Evènements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Pilotage

touché ?
couleur touchée ?
couleur touche ?
distance de
demander [Quel est ton nom ?] et attendre
réponse
touche [espace] pressée ?
souris pressée ?
souris x
souris y
volume sonore

```
quand [drapeau cliqué] pressé
activer la vidéo [activé]
mettre la transparence vidéo à 50 %

quand [drapeau cliqué] pressé
dire [ALARME déclenchée] pendant 0.5 secondes
attendre 1 secondes
répéter indéfiniment
si [vidéo mouvement sur cet objet] > 70 alors
jouer le son [pop]
```

Scène 1 arrière-plan Sprite1