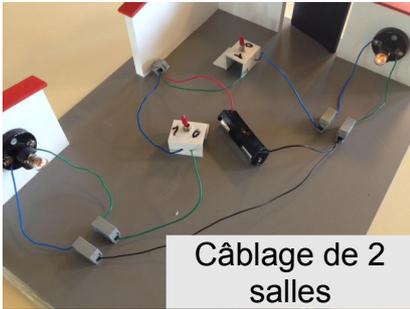




Séquence 4: Domotiser le bâtiment

Version 2017
Confort et domotique
Classe 4ème

Nom _____ Prénom _____

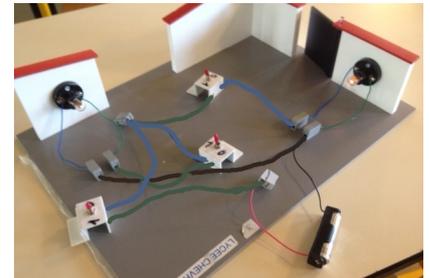


Câblage de 2 salles

A compléter

Dans l'activité précédente, pour câbler le bouton d'extinction générale, qu'avons nous fait ?

.....
.....



Câblage de 2 salles + un bouton pour éteindre

Situation

Nous souhaitons pouvoir réaliser des économies d'énergie grâce à l'extinction des lampes avec un seul bouton par l'agent d'accueil. Mais dans un système classique, le câblage devient très compliqué, comment pourrions nous réaliser un système qui puisse évoluer et être adapté facilement à différents besoins?

A compléter en classe entière

1 Hypothèses:

.....
.....
.....



2 Solution technique proposée:

A compléter en classe entière

.....
.....
.....
.....

Coller l'image donnée

3 Découverte du contrôleur

Nous allons réaliser la mise en place du

A compléter en classe entière

pour pouvoir résoudre notre problème de gestion de l'électricité.

4

Expérimenter

A partir du document ressource 3, mes premiers pas réaliser le programme du millenium.



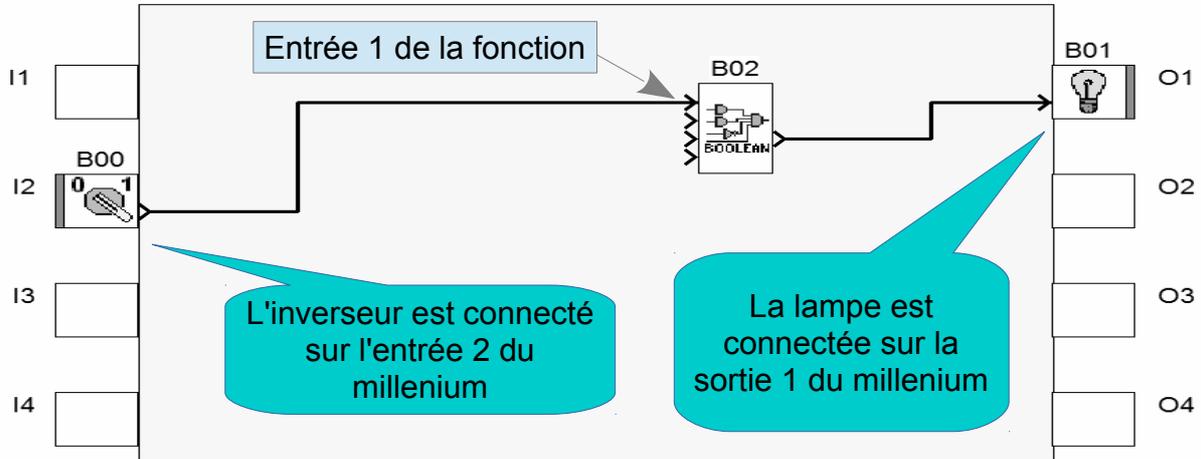
Séquence 4: Domotiser le bâtiment

Version 2017
Confort et domotique
Classe 4ème

Nom _____ Prénom _____

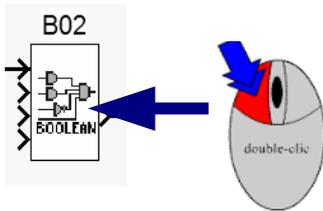
Expérimenter

5 Compléter le programme pour allumer la lampe lorsque l'on actionne l'inverseur.



Expérimenter et compléter

6 Compléter la table de vérité pour allumer la lampe lorsque l'on actionne l'inverseur



Option

Sortie ARRET si résultat VRAI

Sortie MARCHE si résultat VRAI

Compléter

Entrée 1	Entrée 2	Entrée 3	Entrée 4	Sortie
0	0	0	0	
1	0	0	0	
0	1	0	0	0
1	1	0	0	0
0	0	1	0	0
1	0	1	0	0
0	1	1	0	0
1	1	1	0	0
0	0	0	1	0
1	0	0	1	0
0	1	0	1	0
1	1	0	1	0
0	0	1	1	0
1	0	1	1	0
0	1	1	1	0
1	1	1	1	0

Si l'entrée 1 est à 0 alors la sortie est à

compléter

Si l'entrée 1 est à 1 alors la sortie est à

compléter

Entrée 1				Sortie
0	0	0	0	<input type="text"/>
1	0	0	0	<input type="text"/>

le logiciel nous propose une table de vérité à 4 entrées, mais on en connecte qu'1 seule, il n'y a que les deux états 0 et 1 de l'entrée 1 qui sont valables. Le reste étant grisé et non accessible.

7

Tester sur la maquette

Nous allons tester ce programme sur la maquette.

8

Bilan

.....
.....