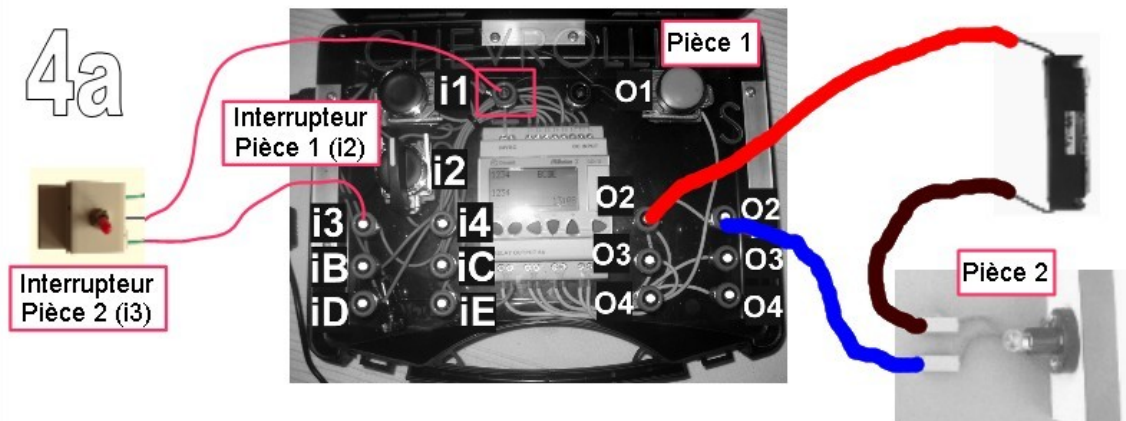


Expérience 4.a

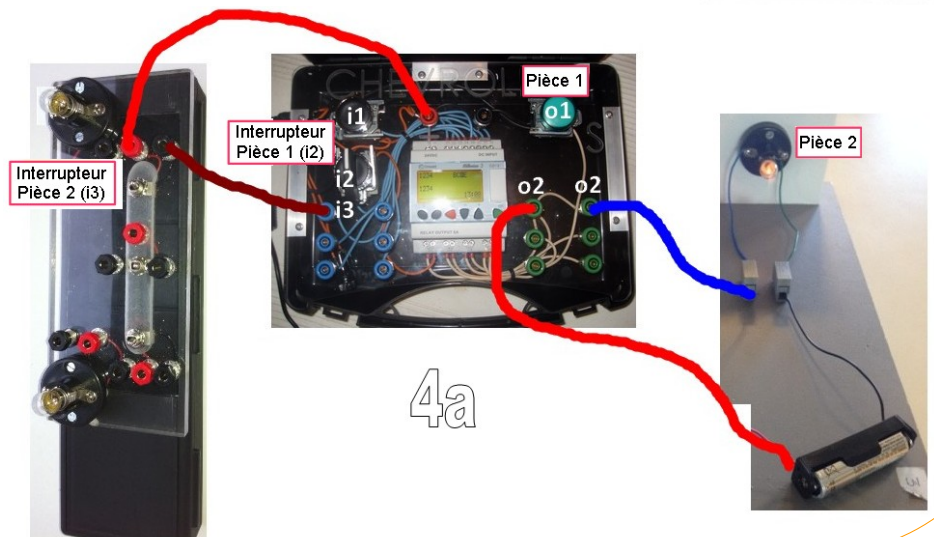
Il faut programmer le contrôleur pour pouvoir allumer deux pièces différentes
Il faut ajouter une lampe et un inverseur sur le contrôleur, mais quel programme doit-on faire et comment doit être la table de vérité?

4a

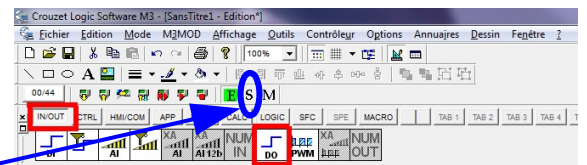
1 câbler la maquette, ici il y a 2 versions possibles.



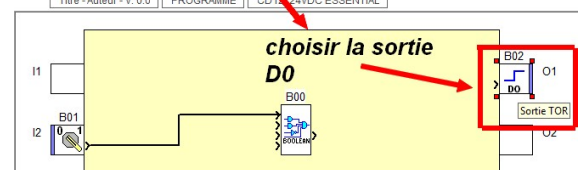
OU BIEN



2 Réaliser le programme sur l'ordinateur



3 simuler votre programme



4 Télécharger votre programme dans le contrôleur

5 Mettre en marche et tester.

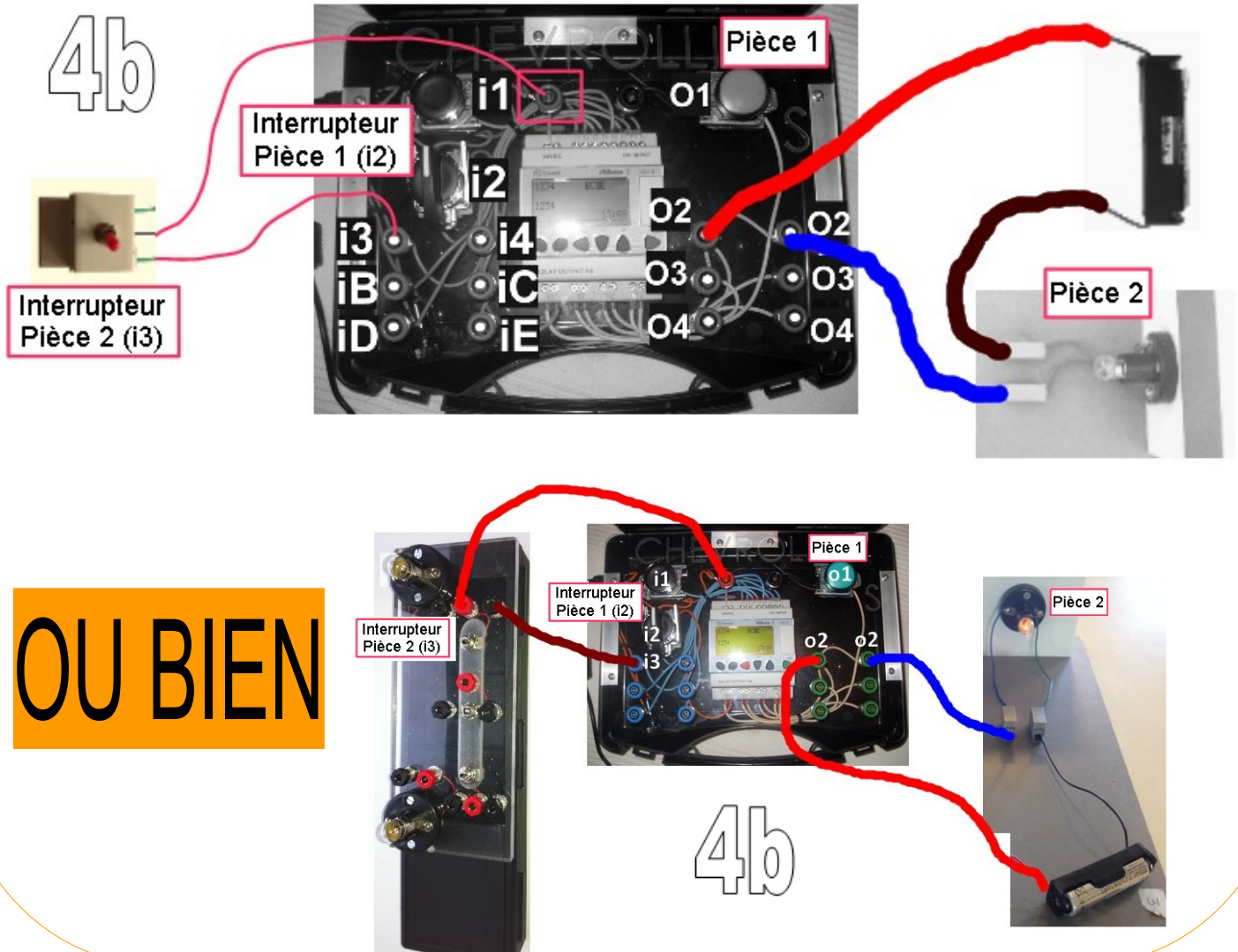
Expérience 4.b

Pour faire des économies d'énergie, on souhaite éteindre les 2 lampes d'un seul bouton (le bouton A de la façade du contrôleur).

4b

Mais quelles sont les valeurs à mettre dans la table de vérité? (on reprend le même montage que dans l'expérience 4.a)

1 câbler la maquette, ici il y a 2 versions possibles.



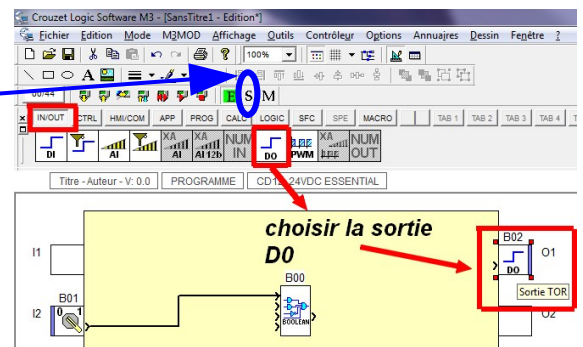
OU BIEN

2 Réaliser le programme sur l'ordinateur

3 simuler votre programme

4 Télécharger votre programme dans le contrôleur

5 Mettre en marche et tester.

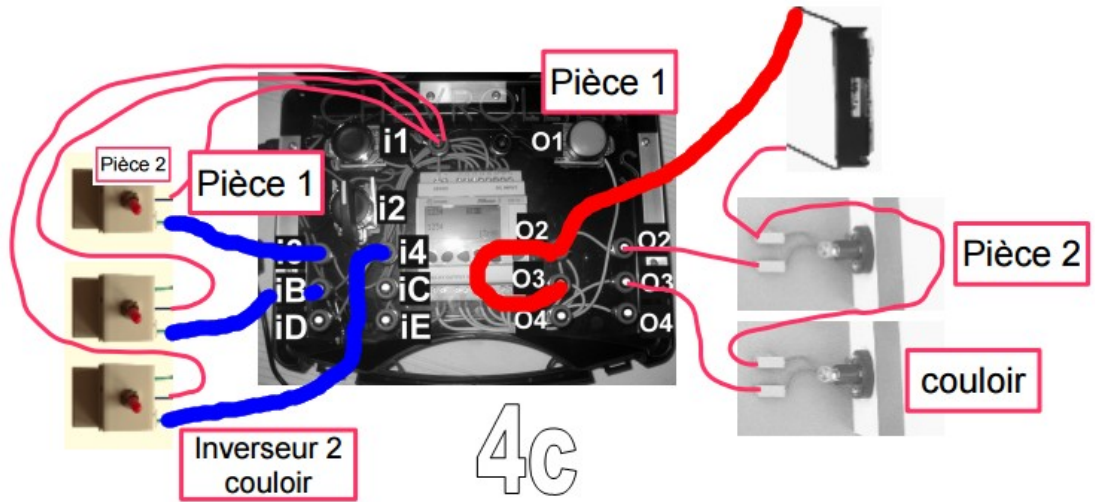


Situation

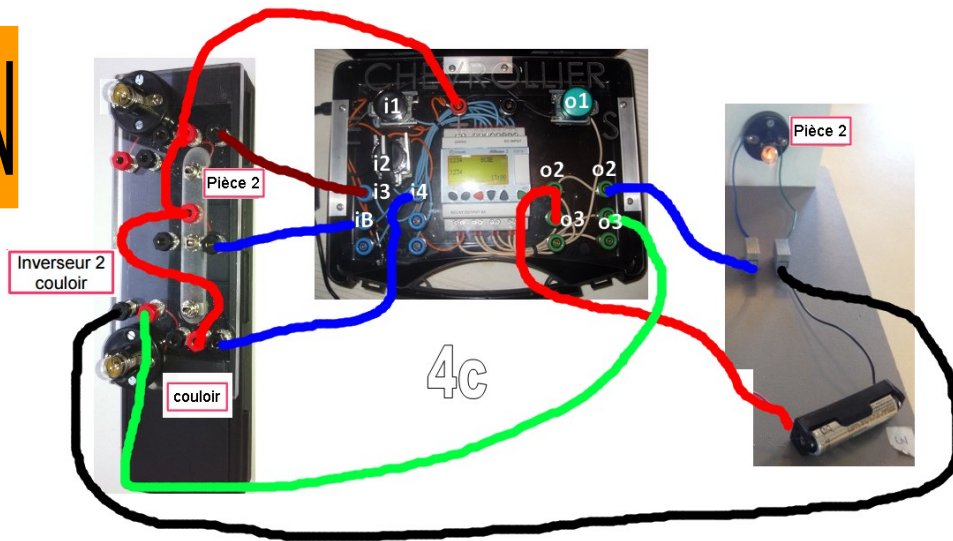
4c

Nous souhaitons pouvoir allumer et éteindre la lumière dans le couloir de l'établissement, mais comment réaliser cette fonction sur le contrôleur?

1 câbler la maquette, ici il y a 2 versions possibles.



OU BIEN



2 Réaliser le programme sur l'ordinateur

3 simuler votre programme

4 Télécharger votre programme dans le contrôleur

5 : Mettre en marche et tester.

