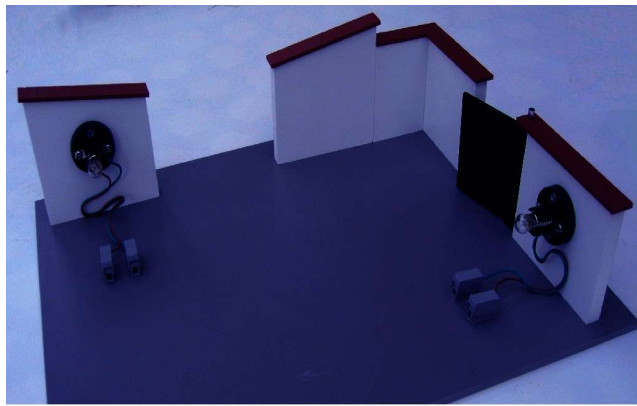




Séquence 2.1 : luminosité

Lorsque je rentre le soir, où le matin de bonne heure, il fait nuit dans la cour, donc quand quelqu'un rentre, comment puis-je éclairer au mieux la cour?



Conclusion :

Il faut brancher les 2 lampes en dérivation ou parallèle afin qu'elles éclairent normalement.
Il faut absolument éteindre la cour lorsque l'on a fini d'éclairer.
On peut éclairer même le jour

Séquence 2.2 : avertir d'une présence

Si le portail est fermé, je reste à la porte, mais comment puis-je avertir de ma présence?

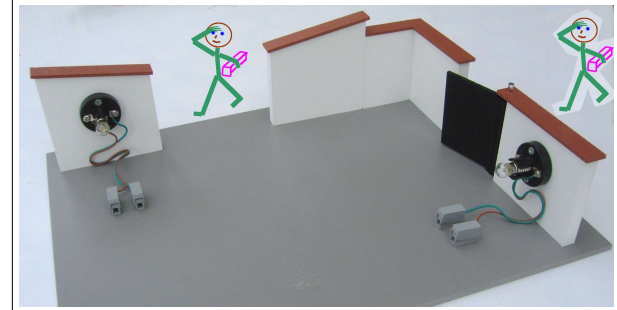


Conclusion :

Une personne indique sa présence en activant un détecteur manuellement. Il faut mieux un bouton poussoir, car si on utilise un inverseur, on peut oublier de le désactiver. Dans ce cas, la sonnerie sera toujours active.

Séquence 2.3 : avertir de plusieurs présences

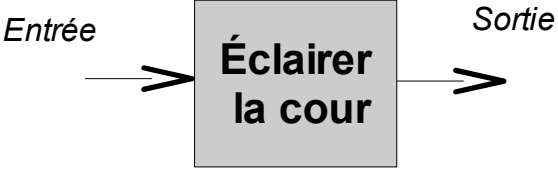


Il y a une deuxième entrée, comment puis je faire pour compléter le système permettant de prévenir des deux présences?



Conclusion :

Ici, nous obtenons une fonction plus complexe. On verra que lorsque l'on met des interrupteurs en dérivation, on a une fonction OU.
On peut ajouter autant de boutons poussoirs pour le nombre d'entrée dans la cour.



| <p>Analyse fonctionnelle Situation 2.1 : Éclairer la cour</p>  | <p>Analyse fonctionnelle Situation 2.2 : avertir d'une présence</p>  | <p>Analyse fonctionnelle Situation 2.3 : avertir de plusieurs présences</p>  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|---|--|--------|--------|---|---|---|---|---|----------|----------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <p>Entrée : Interrupteur ou bouton poussoir Sortie : Lampes</p> <p>Table de vérité</p> <table border="1" data-bbox="208 882 618 1058"> <thead> <tr> <th>Entrée</th> <th>Sortie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> | Entrée | Sortie | 0 | 0 | 1 | 1 | <p>Entrée : Interrupteur ou bouton poussoir Sortie : Buzzer ou lampe</p> <p>Table de vérité</p> <table border="1" data-bbox="880 839 1290 1015"> <thead> <tr> <th>Entrée</th> <th>Sortie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> | Entrée | Sortie | 0 | 0 | 1 | 1 | <p>Entrée 1 : Bouton poussoir Entrée 2 : Bouton poussoir Sortie : Buzzer</p> <p>Table de vérité</p> <table border="1" data-bbox="1462 882 2119 1174"> <thead> <tr> <th>Entrée 1</th> <th>Entrée 2</th> <th>Sortie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ici, nous avons une fonction OU</p> | Entrée 1 | Entrée 2 | Sortie | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Entrée | Sortie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrée | Sortie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrée 1 | Entrée 2 | Sortie | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 0 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |