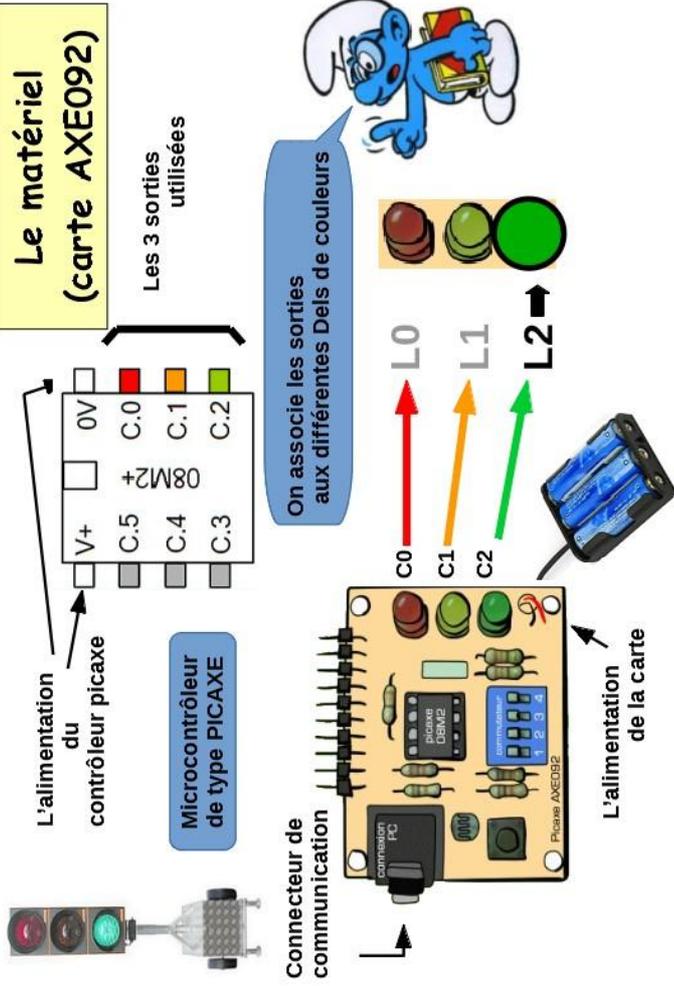
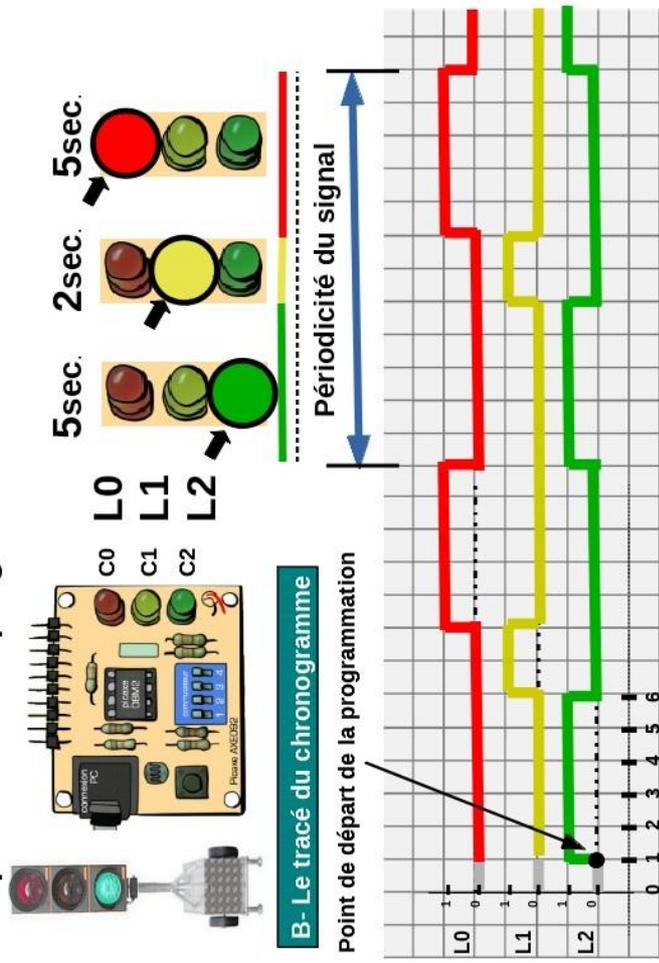


Préparation de la programmation du feu de chantier

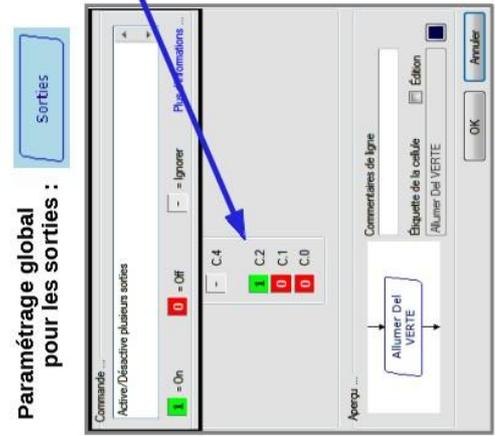


Préparation de la programmation du feu de chantier

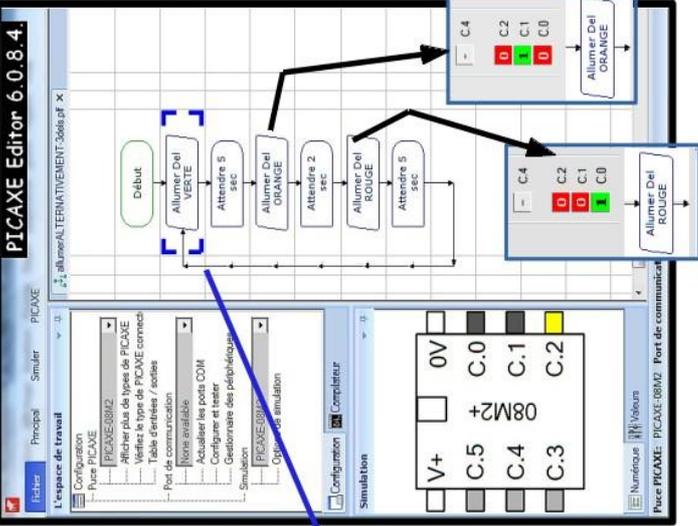
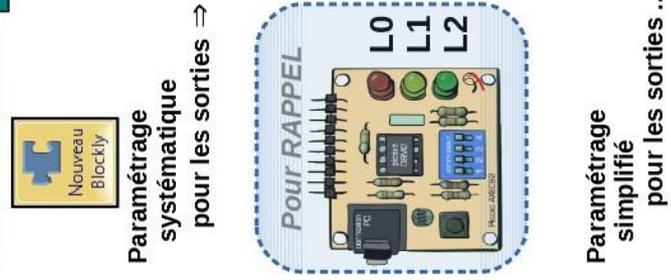


Solution n°1

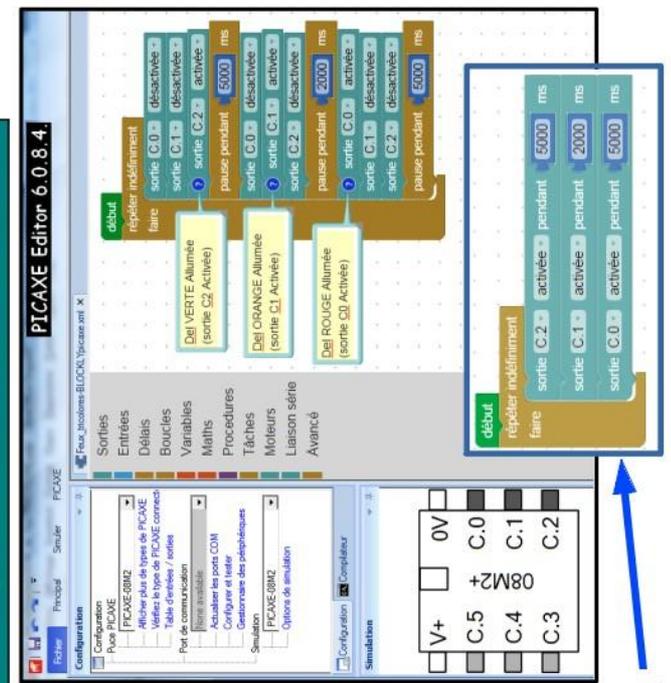
C- La programmation par organigramme



Solution n°2



C- La programmation par blocs



Programmer, c'est ordonner une succession de conditions et actions

Ce Que Je Dois Retenir...

Si il y a ça ...

Alors faire ceci
Sinon faire cela

Tant qu'il y a cela

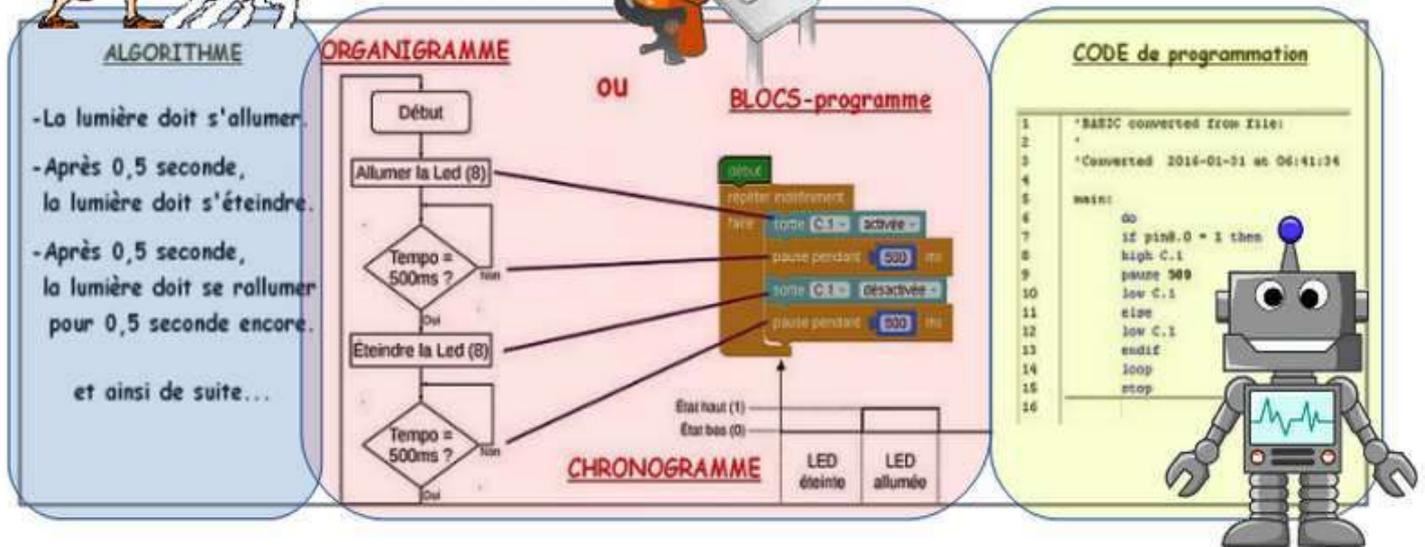
Faire ...



- Toute une question de langage :

Quoi ?	Algorithme	Organigramme ou Bloc	Code
Comment ? (QUEL outil ?)	Langage texte	Application informatique	programme
Pour Qui ?	Utilisateur	Ordinateur	Système
Pour Quoi faire ?	Décrire	Programmer	Fonctionner

- Une démarche : Algorithme - Organigramme ou Bloc - Code



Programmer, c'est d'abord traiter de l' **INFORMATION** ...

Tant qu'il y a cela
Faire ...

Principes de PROGRAMMATION

Les microcontrôleurs qui se trouvent sur les cartes électroniques de types PICAXE est comparable à un microprocesseur d'ordinateur, capable donc de **gérer des instructions permettant le pilotage de petits systèmes techniques**.

Après les choix du **langage** ainsi que du **logiciel de programmation**, la **configuration** doit s'effectuer par deux paramétrages essentiels :

==> **Le port de connexion** (quel USB sur le poste Informatique ?)

==> **L'identification du microcontrôleur** (8M2, 18M, 28M2 ... sous PICAXE) présent dans le module à programmer

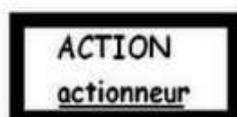
Les principes d'un LOGIGRAMME ou ORGANIGRAMME

-L'organigramme obéit à des règles d'écriture très simples :

il débute toujours par une case début et il n'y a que trois types de cases.



Un ovale qui correspond au Début ou Fin (si fin il y a) de l'organigramme.



Correspond à une action à effectuer.



Correspond à une question à laquelle on peut répondre uniquement par oui ou par non.

succession d'**ACTIONS**
et de **CONDITIONS**

Les Capteurs
par les signaux qu'ils délivrent, fixent les **CONDITIONS** de déroulement du programme