



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

-Sans rentrer dans les connaissances de l'électronique, décrire le fonctionnement d'un système peut s'effectuer en faisant **une représentation sous schéma**.

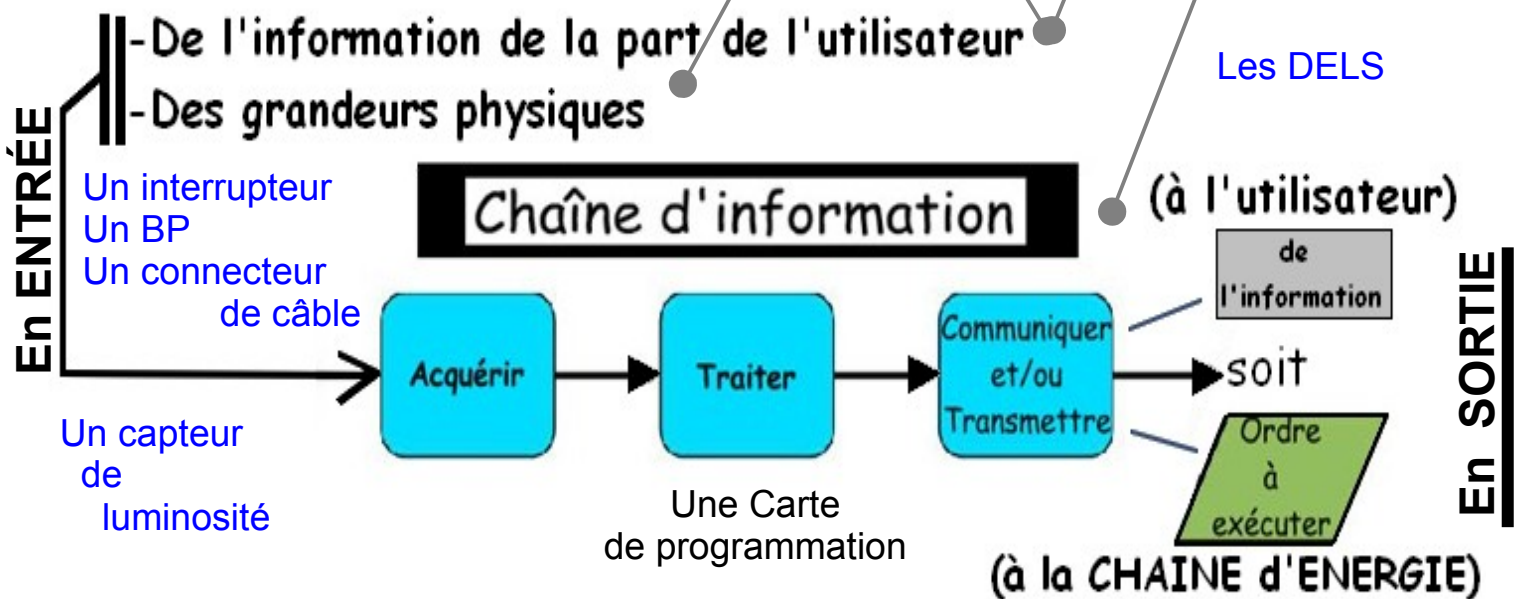
-**La Chaîne d'information** permet de décomposer le fonctionnement d'un objet technique sur **les flux d'informations internes et externes** au système.

- L'information utilisateur pour FlashPROG est l'action de **mise en marche** et la transmission du **programme d'animation des Dels**.
- La grandeur physique est **le temps et la luminosité**.



- **L'éclat des Dels**

Les DELS



- L'enchâinement de l'animation avec les actions d'**ALLUMER** et **ETEINDRE** les Dels.

La même analyse peut s'effectuer sur l'exemple d'un **distributeur de boissons**.

Nous allons apprendre à faire de la programmation...

Définitions

Blocs fonctionnels de la chaîne d'information

Fonction Acquérir : Fonction qui permet de **prélever des informations** à l'aide de **capteurs**.

Fonction Traiter : C'est la **partie commande** composée d'un automate programmable ou d'un microcontrôleur.

Fonction Communiquer : Cette fonction assure l'**interface** entre la Partie Commande et l'utilisateur et la chaîne d'énergie.

La **chaîne d'information** est la partie du système qui capte l'information et qui la traite avant de communiquer à la chaîne d'énergie.

Elle est composée de **trois blocs fonctionnels**

ou **fonctions élémentaires** :

- 1) **ACQUERIR**
- 2) **TRAITER**
- 3) **COMMUNIQUER**

La Chaîne d'information est associée à la **partie COMMANDE**.