



Les compétences : **OTSCIS 2.1** et **DIC 1.5**

- Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés (croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux...)
- Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.

ACTIVITE-1 / A partir du système FLASHPROG

- Pour **DÉCRIRE** le déroulement de l'animation des LEDs, vous disposez de trois solutions :

Mode 1 – TEXTE - /Par une succession d'instructions précises présentées en liste d'instructions chronologiques..

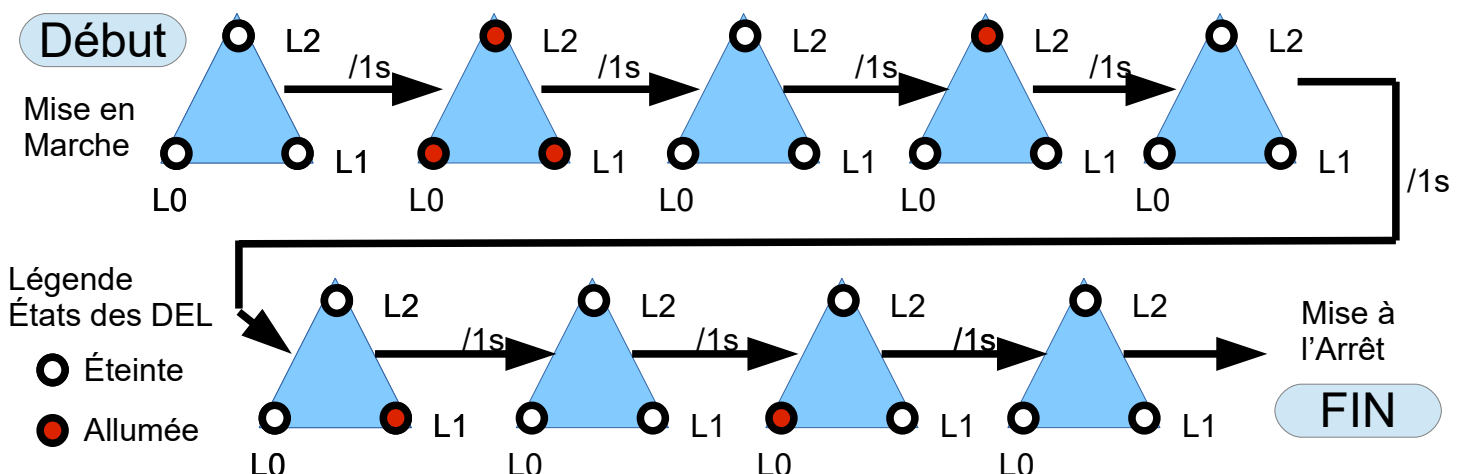
-Mise en Marche du module
-L0 L1 et L2 éteintes /1seconde
-Allumer L0 L1 ET L2 /1s.
-Éteindre L0 L1 et L2 /1s.
-Allumer L0 /1s.
-Éteindre L0 /1s.

-Allumer L1 /1s.
-Éteindre L1 /1s.
-Allumer L2 /1s.
-Éteindre L2
-Les led L0 L1 ET L2 restent éteintes
-Mise à l'Arrêt du module

On appelle ce mode **L'ALGORITHME**

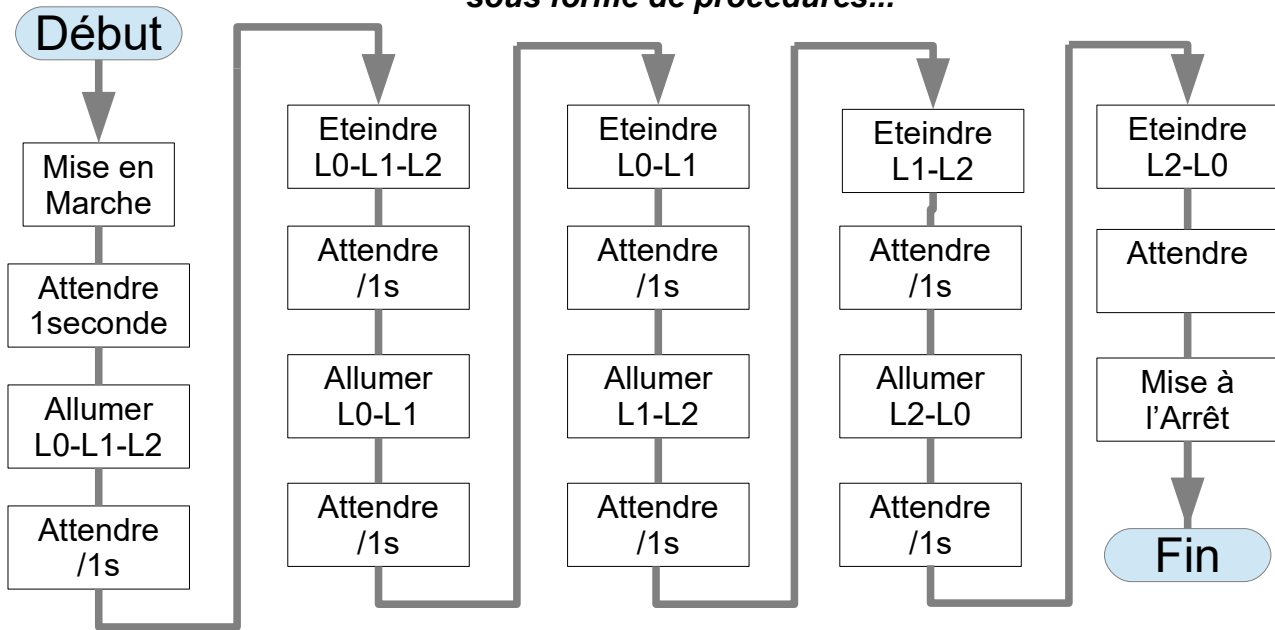
Mode 2 – En croquis -

Par une succession de dessins des triangles sur le modèle Bande Dessinée...



Mode 3 – En schéma -

Par une succession de blocs (disposés horizontalement ou verticalement) dans lesquels on donne les instructions simplifiées sous forme de procédures...



On appelle ce mode **le LOGIGRAMME**

ou encore **L'ALGORIGRAMME**

Mode 4 – En TABLEAU -

(très utilisé en automatisme)

Par une succession de lignes d'états de chaque del disposées par colonnes dans lesquelles on donne les instructions simplifiées sous forme de 0 ou 1...

Étape	L0	L1	L2	Durée
Début	Mise En Marche			
	0	0	0	/ 1s
0	1	1	1	/ 1s
	0	0	0	/ 1s
1	1	0	0	/ 1s
	0	0	0	/ 1s
2	0	1	0	/ 1s
	0	0	0	/ 1s
3	0	0	1	/ 1s
	0	0	0	
FIN	attente de Mise à l'Arrêt			

