

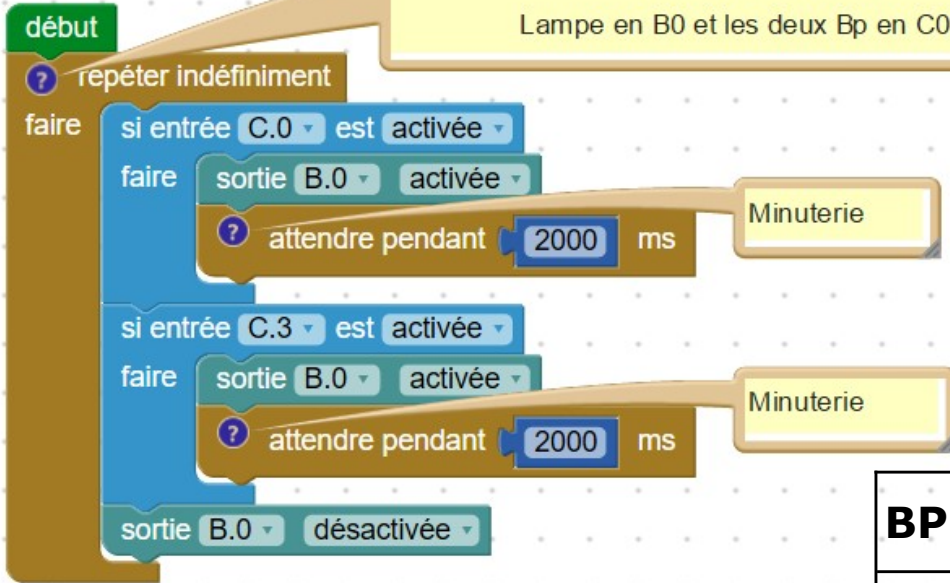
TP supplémentaire 1.1 / La MINUTERIE

Un couloir équipé de deux Bp, d'une Lampe (la minuterie est chargée d'ordonner l'extinction de la Lampe)

Etude de cas :

=> Allumer une lampe sur un fonctionnement en minuterie et en commande sur deux points distincts (exemple d'un couloir)...

Lampe en B0 et les deux Bp en C0 et C2



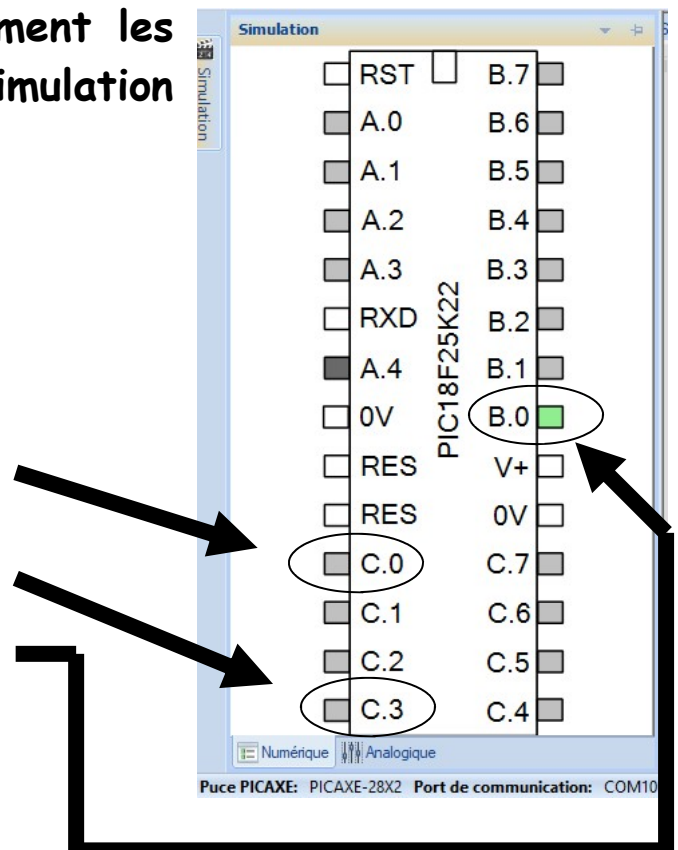
BP Intérieur	C0
BP Extérieur	C3
Voyant Lumineux	B0

A tester en simulation :

Après avoir lancé la simulation...

Il faut alors actionner virtuellement les Bp en cliquant sur les bornes de simulation sur l'image du Picaxe 28x2.

Entrée	BP Intérieur	C0
Entrée	BP Extérieur	C3
Sortie	Voyant Lumineux	B0



TP supplémentaire 1.2 / Le Bp comme Interrupteur

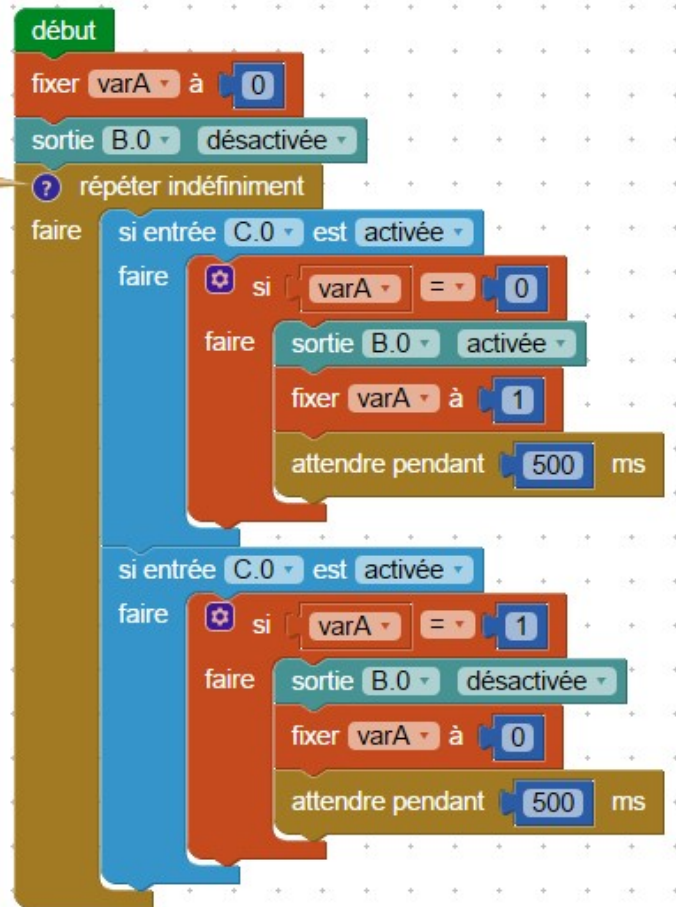
Une pièce équipée d'un seul Bp pour allumer et éteindre (Comment transformer un Bouton Poussoir en INTERRUPTEUR ?)

Etude de cas :

=> Allumer ou éteindre successivement une lampe à l'aide d'un même Bouton Poussoir...

la Lampe en B0 et le Bp en C0

BP Intérieur	C0
BP Extérieur	C3
Voyant Lumineux	B0

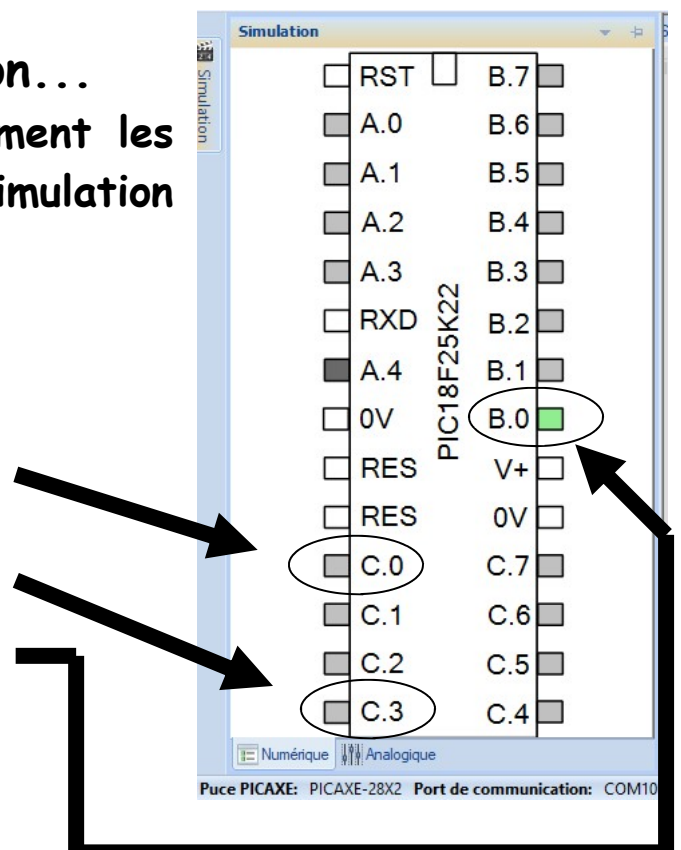


A tester en simulation :

Après avoir lancé la simulation...

Il faut alors actionner virtuellement les Bp en cliquant sur les bornes de simulation sur l'image du Picaxe 28x2.

Entrée	BP Intérieur	C0
Entrée	BP Extérieur	C3
Sortie	Voyant Lumineux	B0



TP supplémentaire 1.3 / Le VA et VIENT

**Un couloir équipé de deux Bp pour allumer et éteindre
(exploitation des Boutons Poussoirs comme *INTERRUPTEURS* ?)**

Etude de cas du VA et VIENT :

=> Allumer ou éteindre successivement une lampe à l'aide de deux Bouton Poussoir indépendamment l'un de l'autre...

la Lampe en B0 et les Bp en C0 et C3

La solution ==> Associer une variable qui prendra la valeur 1 quand la lampe sera allumée. Cette variable prendra alors la valeur 0 quand la lampe sera éteinte...

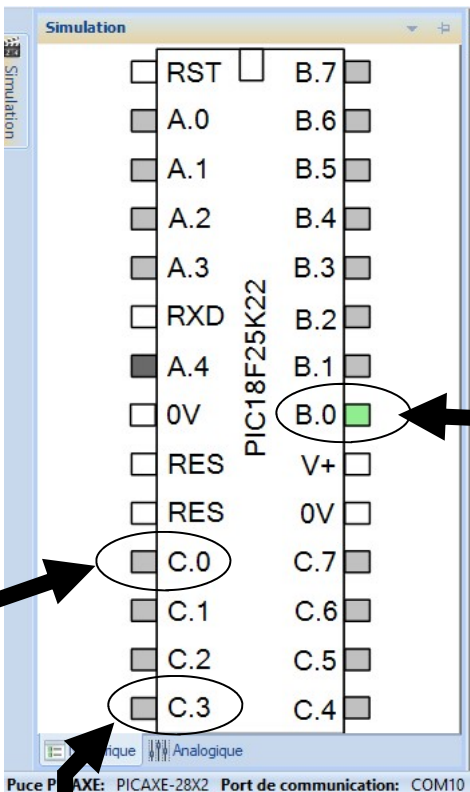
A tester en simulation :

Après avoir lancé la simulation...

Il faut alors actionner virtuellement les Bp en cliquant sur les bornes de simulation sur l'image du Picaxe 28x2.

```

début
fixer varA à 0
répéter indéfiniment
faire
si entrée C.0 est activée
faire
si varA = 0
faire
sortie B.0 activée
fixer varA à 1
attendre pendant 50 ms
si entrée C.3 est activée
faire
si varA = 0
faire
sortie B.0 activée
fixer varA à 1
attendre pendant 50 ms
si entrée C.0 est activée
faire
si varA = 1
faire
sortie B.0 désactivée
fixer varA à 0
attendre pendant 50 ms
si entrée C.3 est activée
faire
si varA = 1
faire
sortie B.0 désactivée
fixer varA à 0
attendre pendant 50 ms
    
```



Sortie	Voyant Lumineux	B0
Entrée	BP Intérieur	C0
Entrée	BP Extérieur	C3