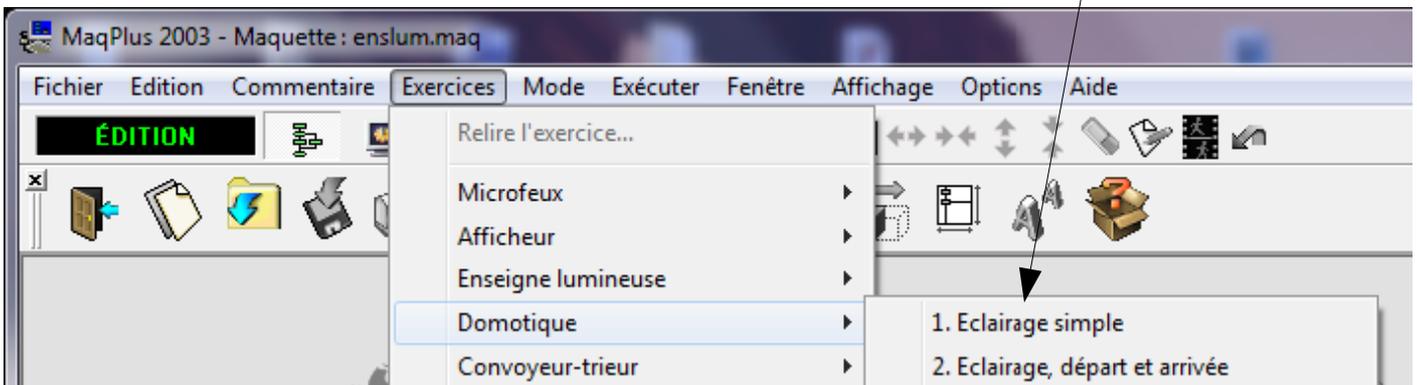


1- Lancer le logiciel « Domotique » en cliquant sur sont raccourci.

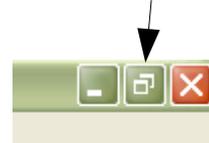


2- Cliquer sur « OK »

3- Cliquer sur « Exercices », puis aller sur « Domotique », « Éclairage simple ».

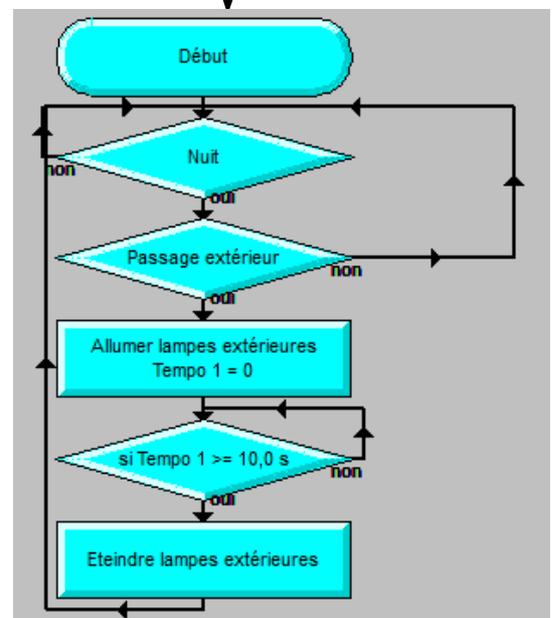
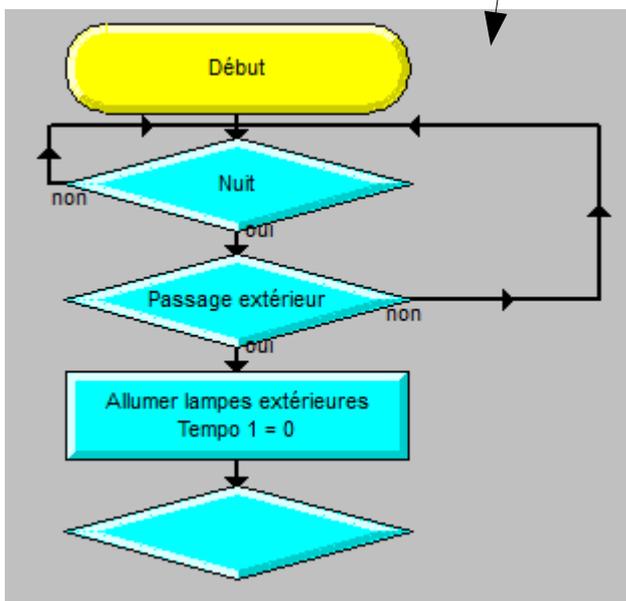


4- Lisez bien toute les consignes qui apparaissent avant de réduire la fenêtre.



5- vous verrez alors apparaître le diagramme ci-dessous,

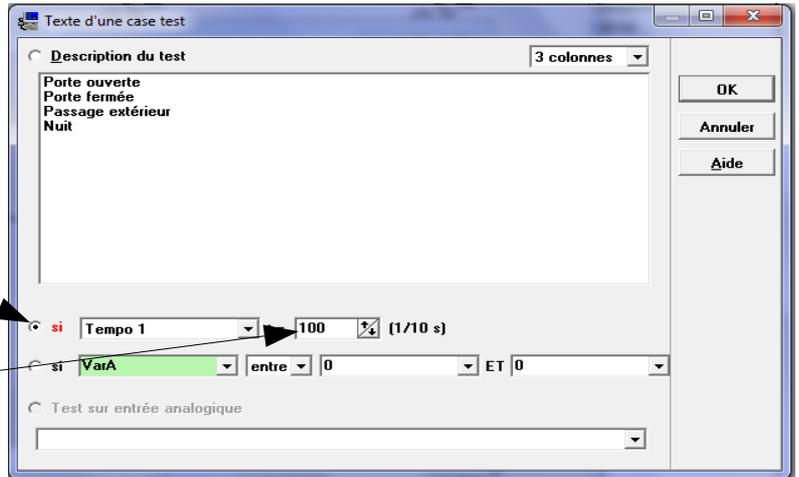
le but étant d'arriver au second diagramme.



6- Cliquer droit sur le losange le plus bas.

7- Cocher le cercle devant « Si Tempo1 ».

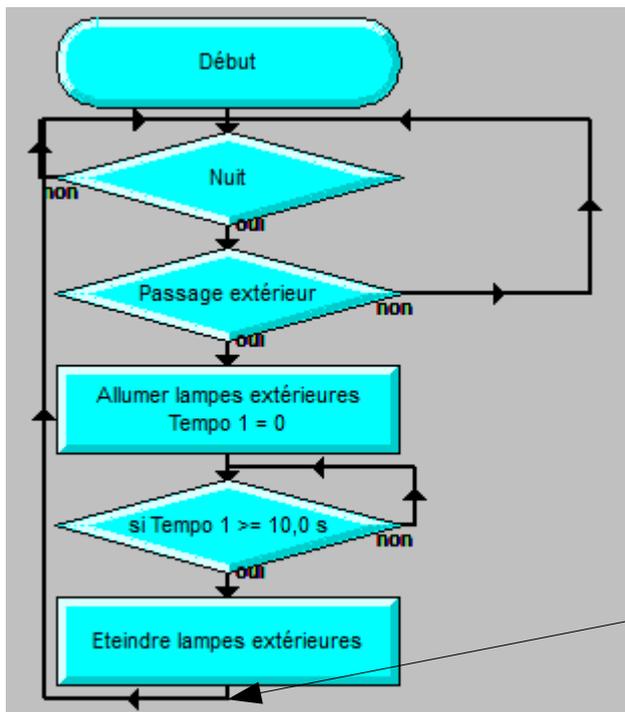
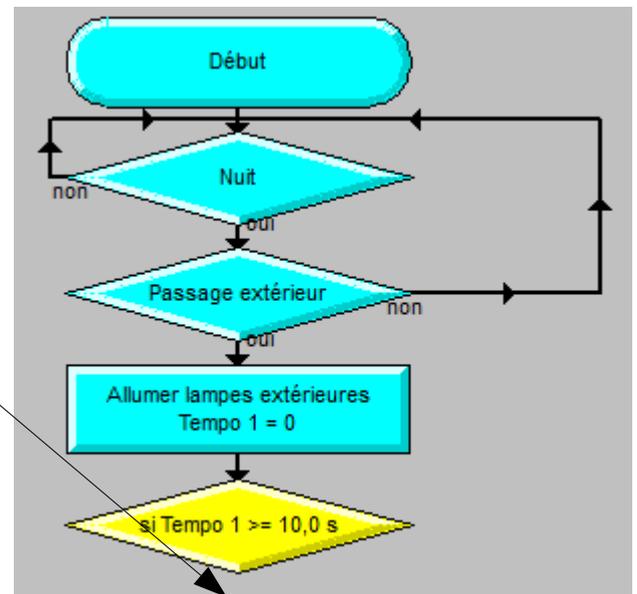
8- Puis entre « 100 » dans le dernier cadre, et cliquez sur entrer. (100 pour 100 dixième de seconde soit 100ms) cliquer sur « ajouter une case action ».



10- Cliquer sur le dernier losange, puis en dessous. Un rectangle action apparaîtra alors.

11- Cliquer droit sur ce rectangle action.

12- Sélectionner « éteindre lampes extérieur » puis valider.



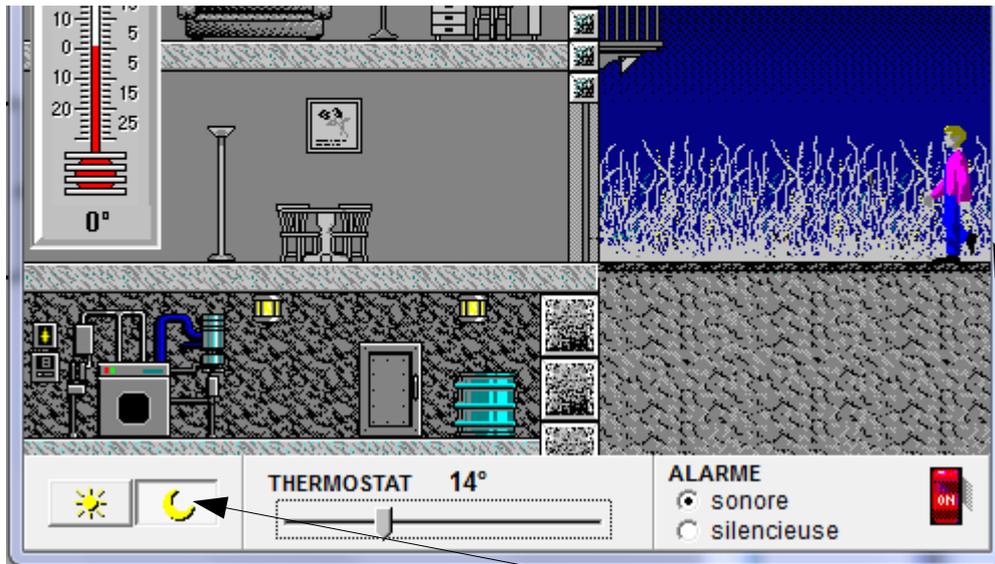
13- Cliquer sur « ajouter un saut ».



14- Cliquer sur le dernier losange, puis sur le coin droit. Un saut fléché apparaîtra alors.

15- Cliquer sur le dernier rectangle action, puis sur le premier losange. Un saut fléché apparaîtra alors.

16- Cliquer sur « Mode simulation », puis sur « Exécuter »



17- Vérifier que le simulateur est bien en mode « Nuit », puis déplacer le personnage en direction de la porte d'entrée sans vous arrêter.

18- Vérifier que la lumière s'allume puis s'éteint, normalement au bout de 10 s

19- Répondre aux questions suivantes sur une feuille:

a) Quel symbole d'étape dans le graphique ci-contre représente l'acquisition d'une information (les capteurs) ?

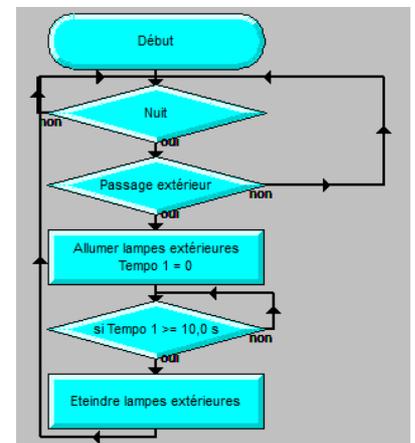
b) Quel sont les trois systèmes d'acquisition d'information présents ici ?

c) Quel symbole d'étape dans le graphique ci-contre représente une action ?

d) Quel sont les deux actions réalisées ici ?

e) Quel symbole d'étape dans le graphique ci-contre représente le départ du programme de notre système.

f) Quel symbole dans le graphique ci-contre représente le passage d'une étape à une autre



20- Compléter votre programme afin d'allumer les lumières intérieurs de la maison.

Pour cela, à la suite du rectangle « Éteindre lampe extérieure », Insérer :

- un losange « Passage intérieur ».
- Puis si oui, un rectangle « Allumer lumière intérieur»,
Si non, un rectangle « Éteindre lumière intérieur»
- Puis après le rectangle « Allumer lumière intérieur»,
Reboucler juste avant le losange « Passage intérieur ».
Et après le rectangle « Éteindre lumière intérieur»,
Reboucler juste avant le 1er losange « Nuit ».

21- Cliquer sur « Mode simulation », puis sur « Exécuter »



22- Vérifier que le simulateur est bien en mode « Nuit », puis déplacer le personnage en direction de l'intérieur sans vous arrêter.

23- Vérifier que la lumière extérieur s'allume puis s'éteint, normalement au bout de 10 s, puis que la lumière intérieur reste allumé le temps que votre personnage est à l'intérieur