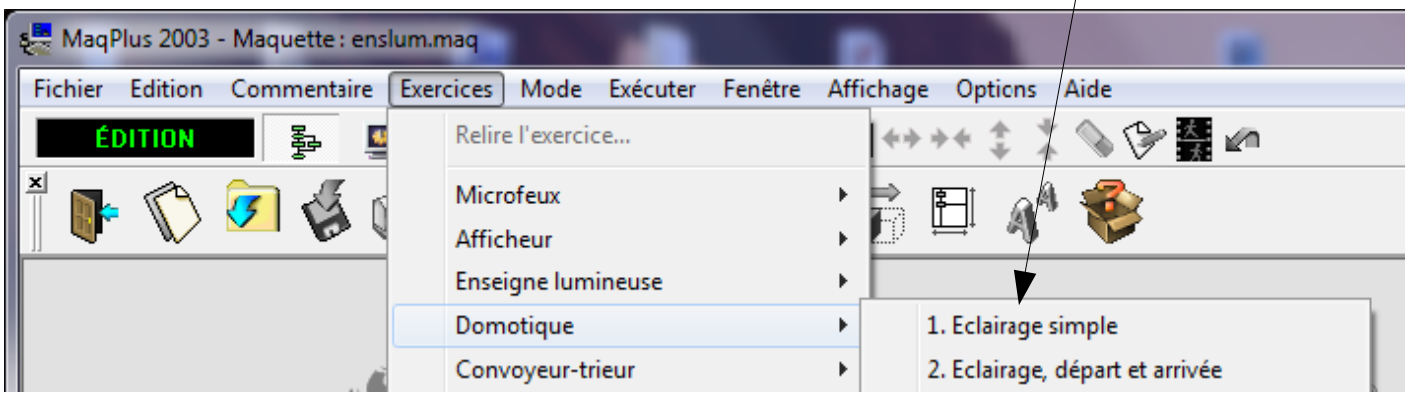
4 eme Elèves	CONFORT ET DOMOTIQUE	
	6- Régulation du milieu ambiant	
	Activité1	Régulation de la lumière

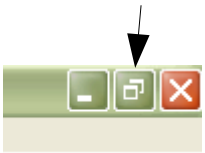
1- Lancer le logiciel « Domotique » en cliquant sur sont raccourci.

2- Cliquer sur « OK »

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

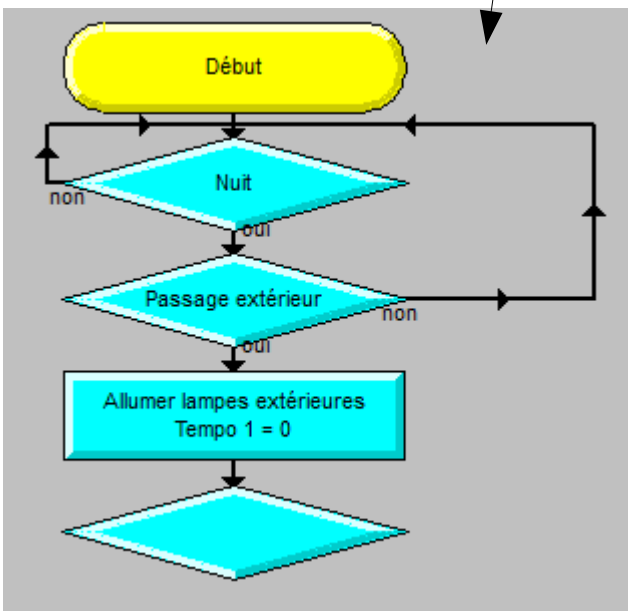


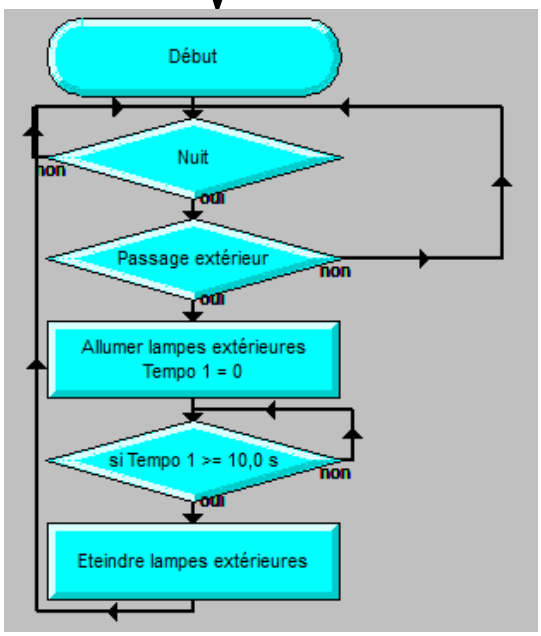
4- Lisez bien toute les consignes qui apparaissent avant de réduire la fenêtre.



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

le but étant d'arriver au second diagramme.





4 eme Elèves

CONFORT ET DOMOTIQUE

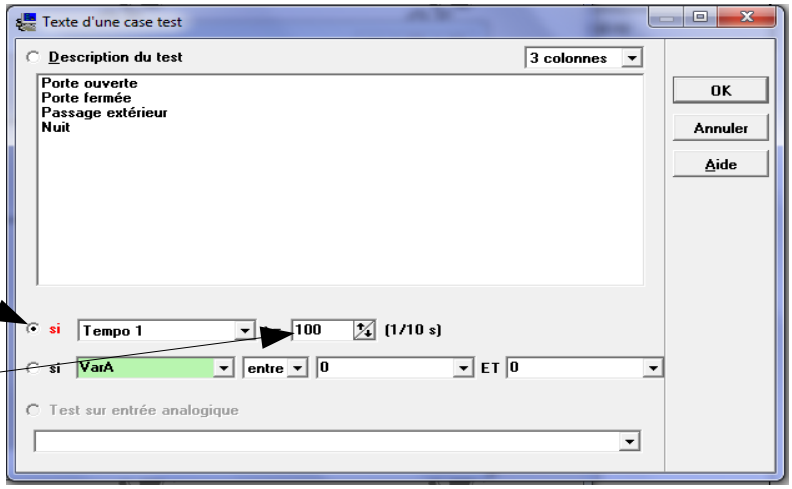
6- Régulation du milieu ambiant

Activité1 — Régulation de la lumière

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 10 s)

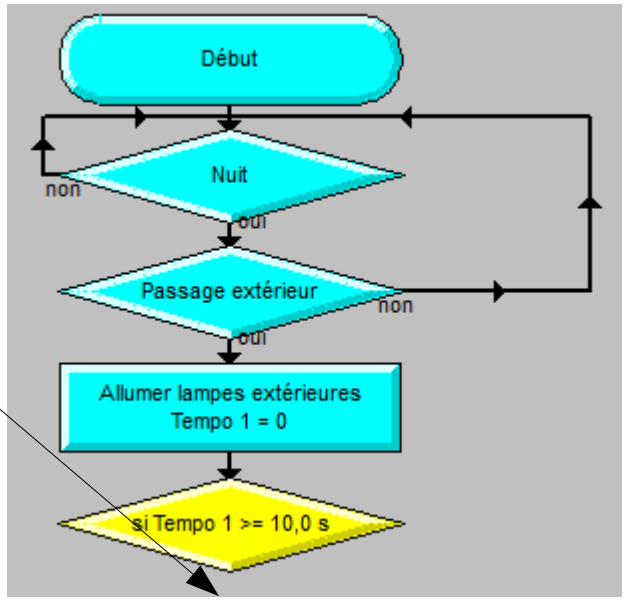


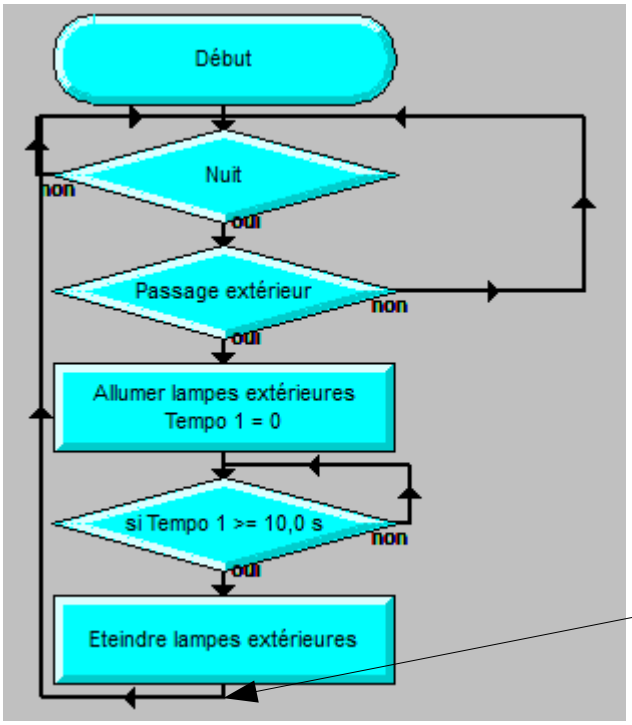
9- Cliquer sur « ajouter une case action ».

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

11- Cliquer droit sur ce rectangle action.

12- Sélectionner « éteindre lampes extérieur » puis valider.



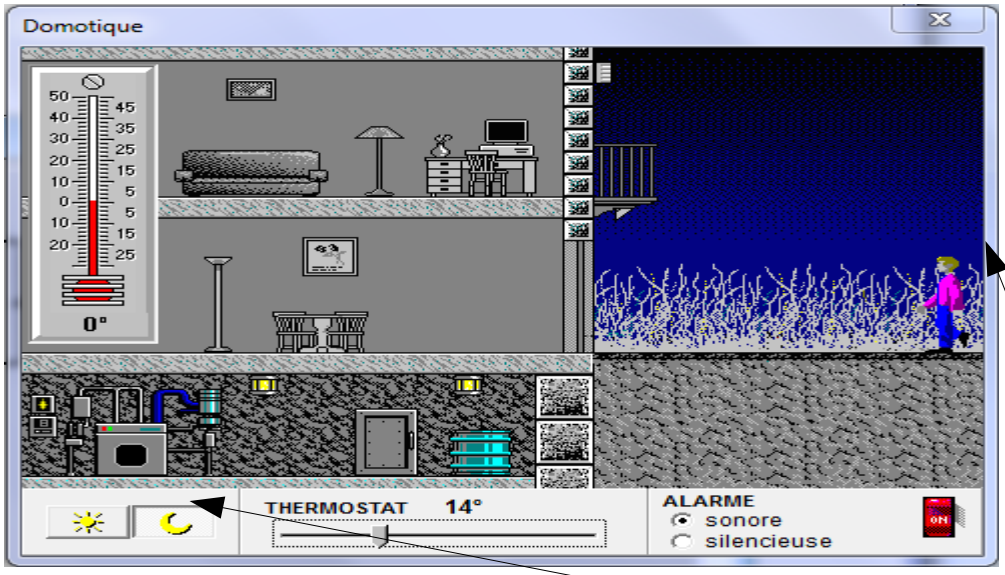


13- Cliquer sur « ajouter un saut ».

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

15- Cliquer sur le dernier rectangle action, puis sur le premier losange.
Un saut fléché apparaitra 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- <u>Répondre aux questions suivante sur une feuille:</u>

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

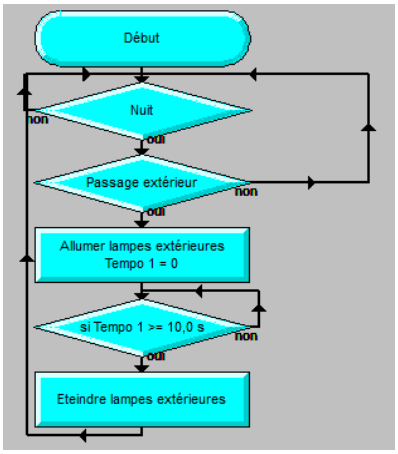
b) Quel sont les trois systèmes d'acquisition d'information présents ici ?

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

d) Quel sont les deux actions réalisée ici ?

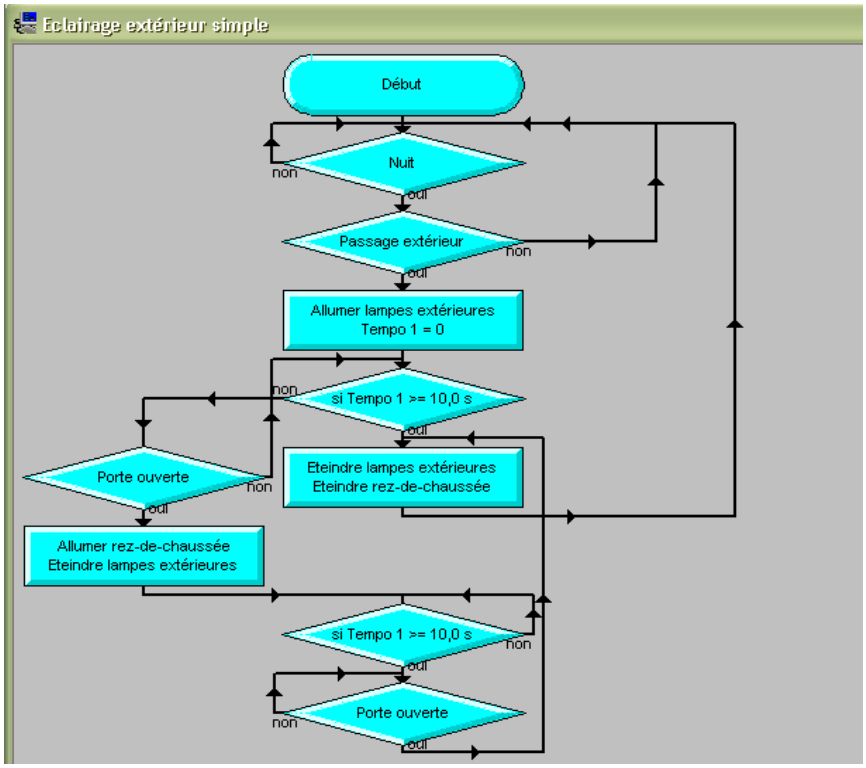
e) Quel symbole d'étape dans le graphique ci-contre représente le départ du programme de notre système.

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

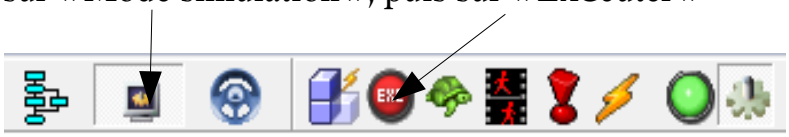


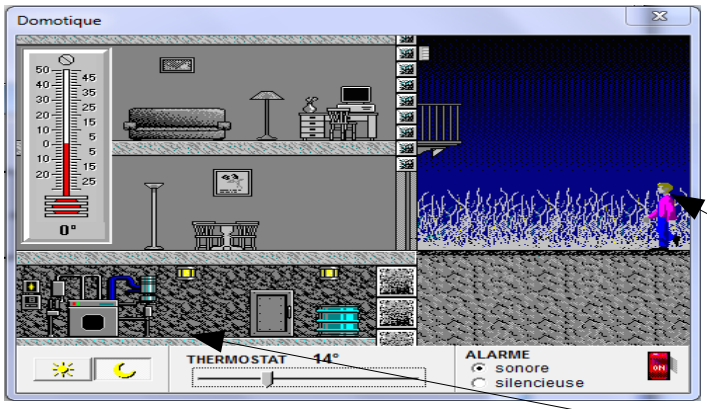
20- Compléter votre programme afin d'allumer les lumières intérieurs de la maison.

Pour cela, refaire le programme suivant.



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