

Séquence N°3 - La programmation d'un système automatisé - 1/2

Comment améliorer l'ouverture et la fermeture automatique du portail coulissant automatisé ?

Les supports de travail : maquette portail coulissant automatisé + documents ressource N°3 et N°3 bis.

1^{ère} étape – Observer le fonctionnement du portail coulissant

1. Allumer le boîtier **AutoProg** (bouton **A/M**) et faites fonctionner la maquette du portail coulissant automatisé.

2. Décrire le fonctionnement du portail coulissant automatisé et préciser le problème rencontré.

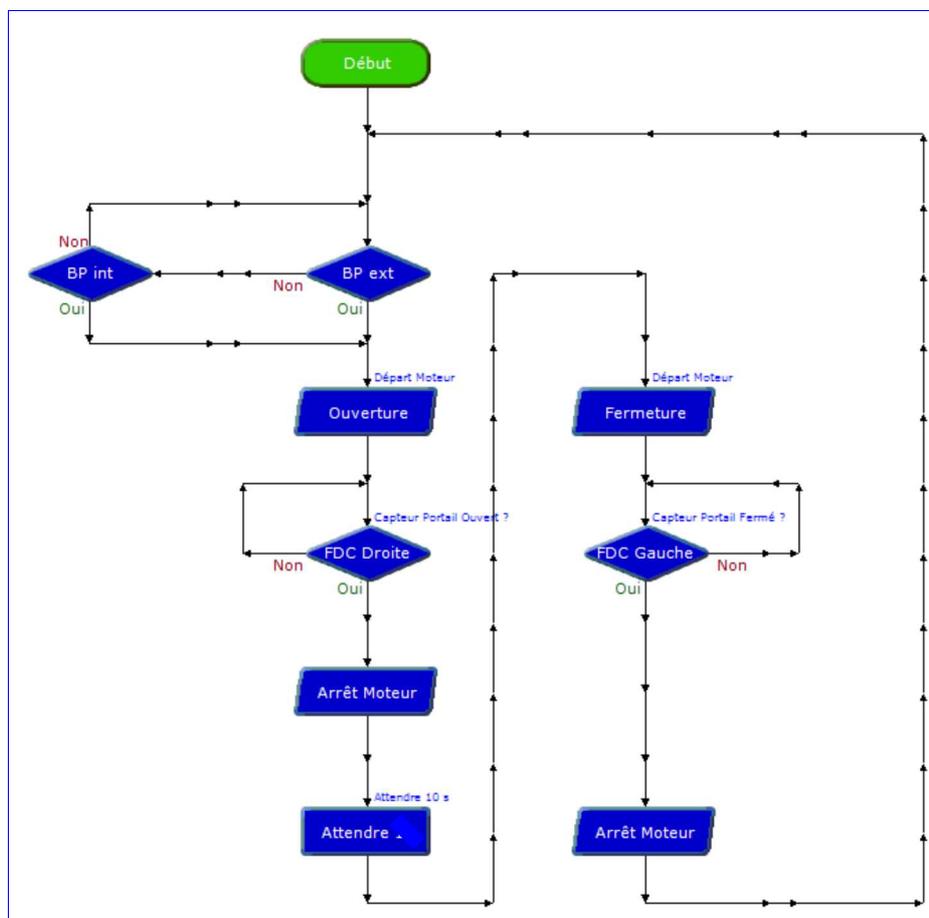


2^{ème} étape - Étudier un organigramme de programmation

1. En vous aidant du **document ressource N°3**, ouvrir à l'aide du logiciel **PICAXE Logicator** le fichier « Portail coulissant 3.plf » sur l'ordinateur.

2. En vous aidant du **document ressource N°3 bis**, entourer sur l'organigramme de programmation ci-dessous :

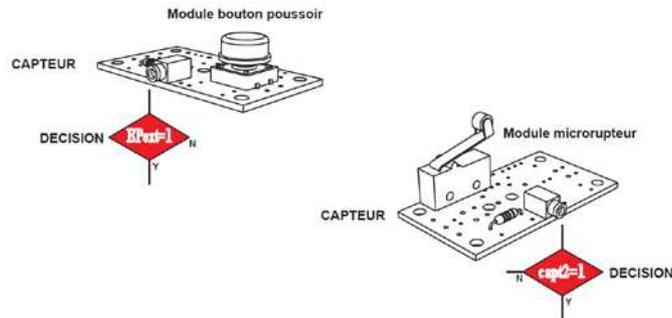
- en ■ jaune le symbole de début ;
- en ■ rouge les symboles de décision (test).



Organigramme de programmation

Séquence N°3 - La programmation d'un système automatisé - 2/2

3. Observer ces deux dessins et préciser à quoi servent les deux symboles de décision.



.....

.....

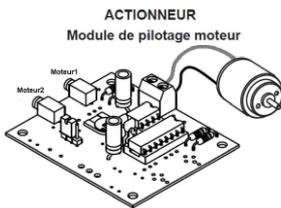
.....

4. Expliquer à quoi servent les symboles dans un organigramme de programmation.

.....

.....

5. Noter dans le schéma suivant à quoi sert la succession des commandes (commandes) suivantes :

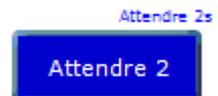


Attente

Entrer ou sélectionner un temps d'attente (s)

(0,001s à 65s)

Commentaire



3^{ème} étape - Modifier les paramètres d'une commande

1. Colorier ■ en bleu sur l'organigramme de programmation (page 1/2), le symbole général de traitement Attendre et préciser à quoi sert la commande **Attendre 2**.

.....

.....

2. Sélectionner dans le logiciel **PICAXE Logicator** la commande **Attendre 2**. Modifier le paramètre de cette commande à **10**. Enregistrer le programme (Menu **Fichier** et commande **Enregistrer**).

3. En vous aidant du **document ressource N°3** transférer le programme dans le boîtier de commande **AutoProg**.

4. Vérifier sur la maquette l'impact de cette modification du programme et préciser son intérêt.

.....