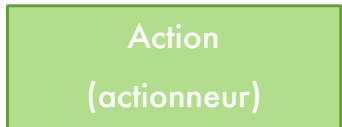


Programmation Picaxe	CI3 : Fiche de connaissances	Nom :
<u>Objectif</u> : Identifier les étapes d'un programme de commande représenté sous forme graphique Modifier la représentation du programme de commande d'un système pour répondre à un besoin particulier et valider le résultats obtenu.		

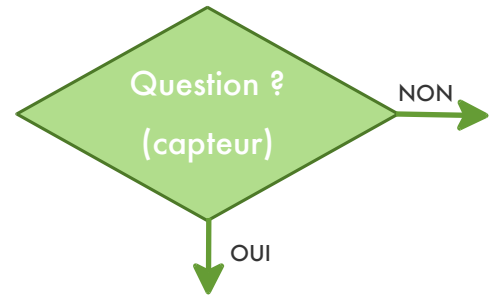
Les organigrammes permettent de décrire plus facilement qu'avec un texte le déroulement d'un cycle du système automatisé.
L'organigramme obéit à des règles d'écriture très simples :
Il débute toujours par une case début et il n'y a que trois types de cases.



Un ovale qui correspond au Début ou Fin (si fin il y a) de l'organigramme.



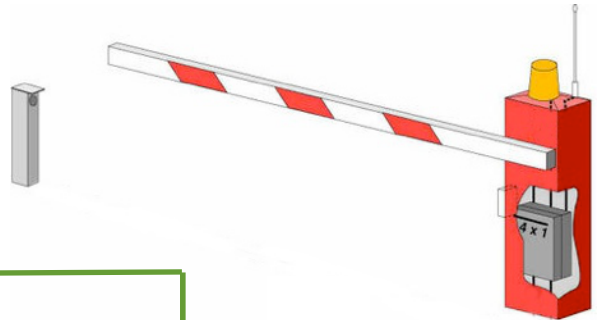
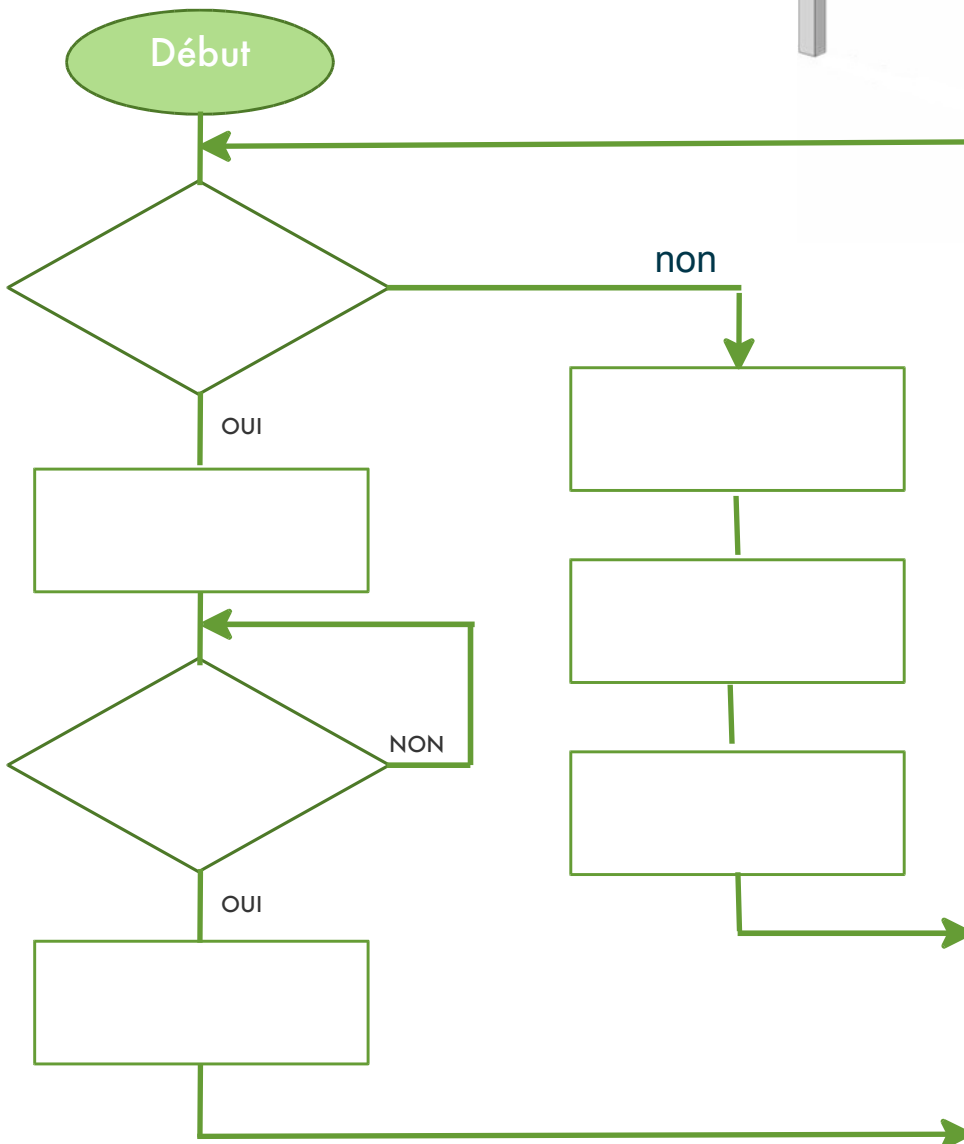
Correspond à une action à effectuer.



Correspond à une question à laquelle on peut répondre uniquement par oui ou par non.

Texte

Exemple : barrière automatisée



Une barrière de sécurité utilise un boîtier codé.

Lorsqu'une voiture arrive, le conducteur doit saisir le bon code.

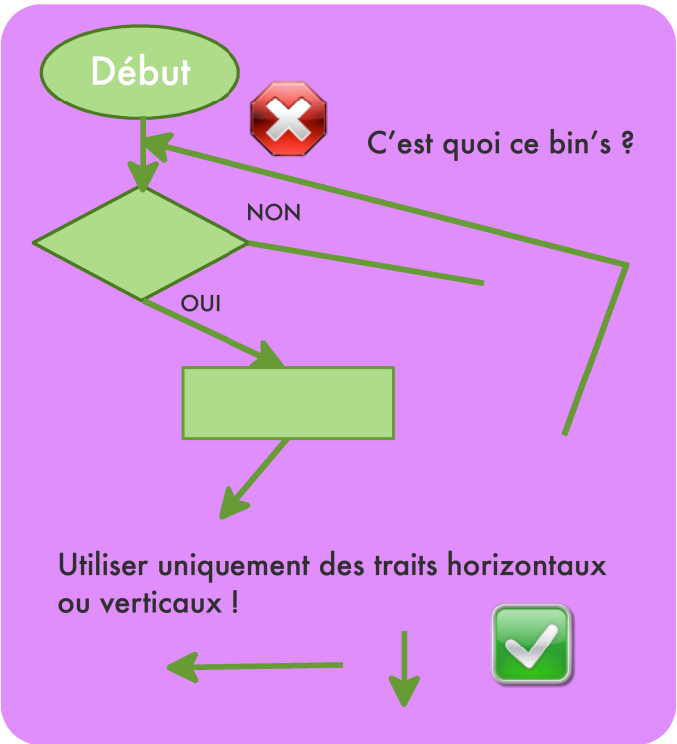
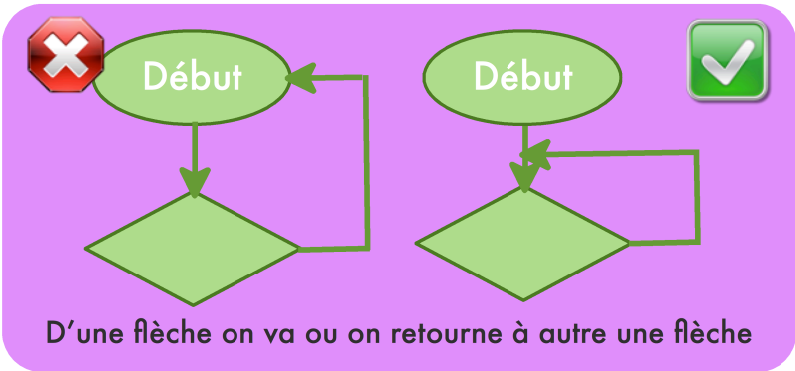
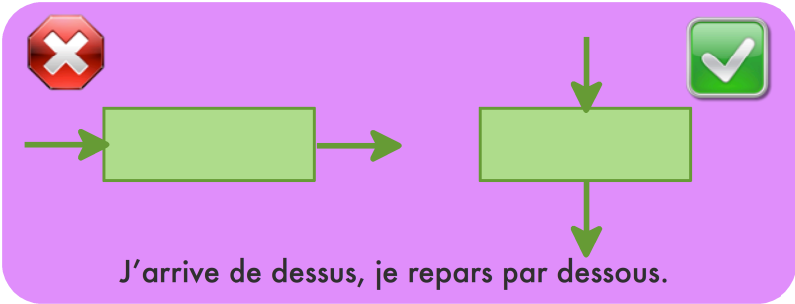
Si le code est bon, le système ouvre la barrière et allume un voyant vert.

Si le code n'est pas bon, le système allume un voyant rouge pendant 3 secondes. Le conducteur doit ensuite ressaisir son code.

Lorsque le code est bon et après que la barrière se soit ouvert, un capteur indique au système si la voiture est passée. Lorsque la voiture est passée, le système ferme la barrière et éteint le voyant vert.

Un autre conducteur peut alors utiliser la barrière automatisée.

Attention aux erreurs !



A vérifier à chaque fois !

