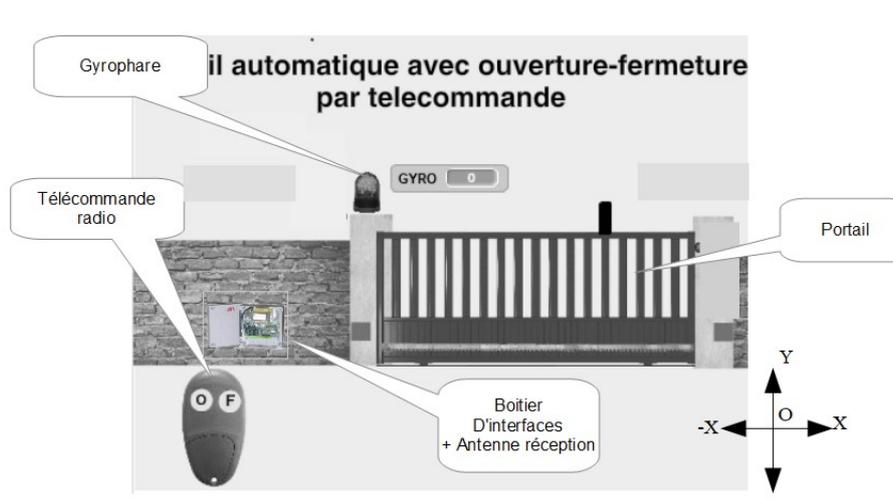


Fiche ressource 	Programmation et étude d'un système	<b>CYCLE 4</b>
		Technologie
Comment automatiser un portail ?		Niveau 1 et 2
		<b>SÉQUENCE</b> <b>21</b>
Ce document appartient à :Nom :	Prénom :	classe :.....

## Comment faire dialoguer deux lutins ?

Exemple 1 : simuler la télécommande et le portail



**En réalité :** La télécommande communique avec le boîtier d'interfaces par onde. Le boîtier transmet l'ordre au portail coulissant.

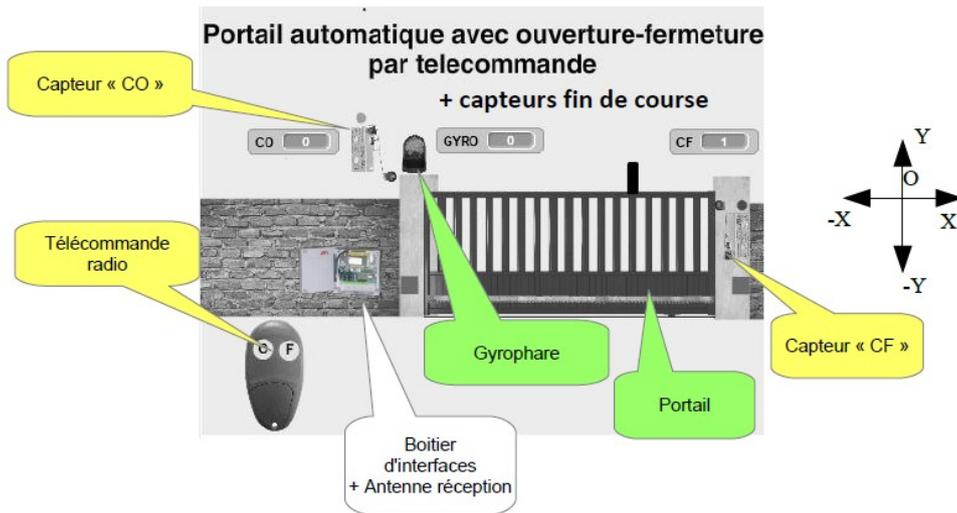
**Sur scratch** l'onde sera simulée par un message.

Lutin 1 : Bouton O	Lutin 2 : Portail coulissant
Si bouton O appuyé Alors <b>envoyer message « OUVRIR »</b>	Si <b>message « OUVRIR » reçu</b> Alors ouvrir portail
	

Fiche ressource 	Programmation et étude d'un système	<b>CYCLE 4</b>
		Technologie
Comment automatiser un portail ?		Niveau 1 et 2
		<b>SÉQUENCE</b> <b>21</b>

Ce document appartient à :Nom : Prénom : classe : .....

Exemple 2 : le portail s'arrête lorsqu'il touche le capteur fin de course Co



**En réalité :** Le capteur de fin de course est un contacteur qui fonctionne comme un interrupteur. Si le portail appuie sur le contacteur, celui ferme un circuit qui envoie une information au boîtier d'interfaces. Le boîtier d'interfaces envoie un ordre au portail pour arrêter le moteur.

**Sur scratch,** l'information sera transmise sous forme de variable qui dit que :

- Le portail doit s'arrêter lorsqu'il touche le capteur Co = 1
- Le portail doit s'arrêter lorsqu'il touche le capteur Cf = 1

Lutin 1 : Capteur Co	Lutin 2 : Portail coulissant
Si portail touché Alors <b>mettre Co à 1</b> Sinon mettre à 0	Si Co = 1 Alors arrêter portail Sinon ouvrir portail
	