


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

Comment automatiser un portail ?

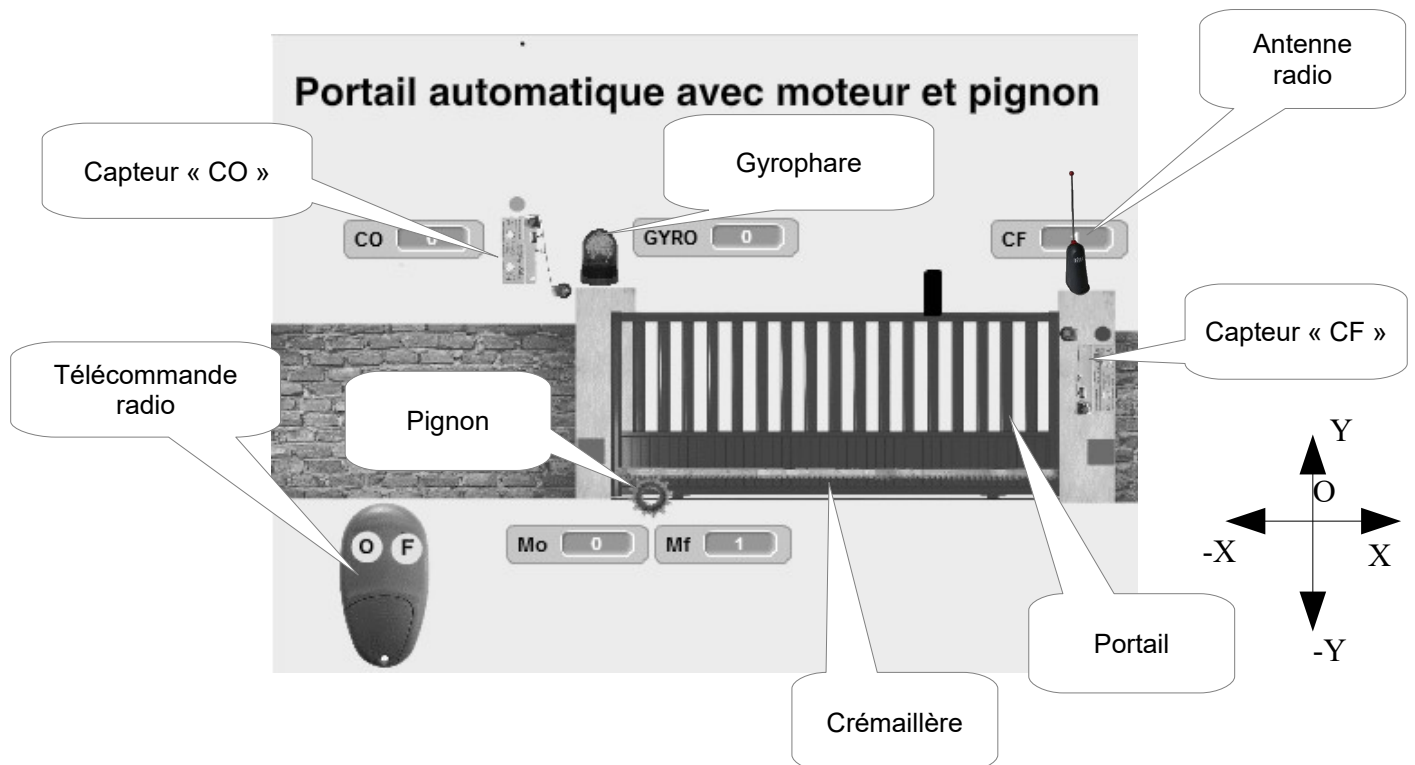
Scénario 3

Capteurs	Actionneurs
Télécommande (bouton O, bouton F)	Moteur-pignon
Capteur fin de course ouvert (CO)	gyrophare
Capteur fin de course fermé (CF)	Portail

Scénario 3

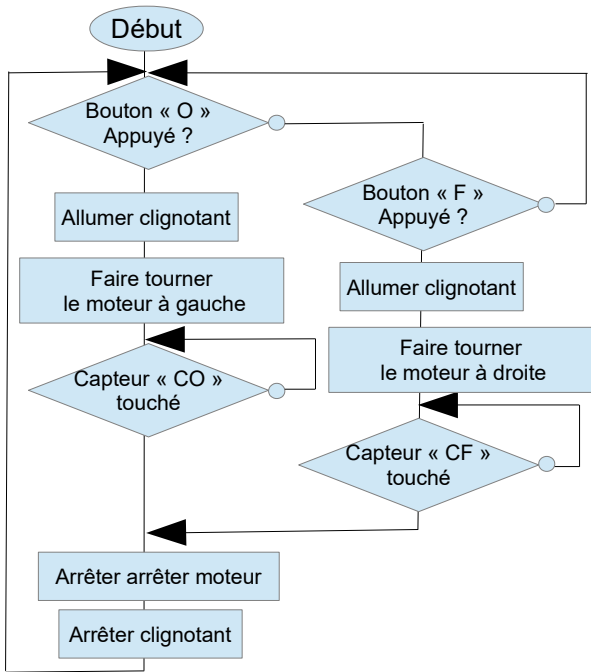
Scénario 2 + moteur-pignon:

- **Intégrer l'actionneur moteur+pignon. Cette ensemble devient l'actionneur principal. Le portail bouge grâce à la transmission d mouvement pignon-crémaillère.**
- **Si le pignon tourne vers la droite, le portail se ferme**
- **Si le pignon tourne vers la gauche, le portail s'ouvre**

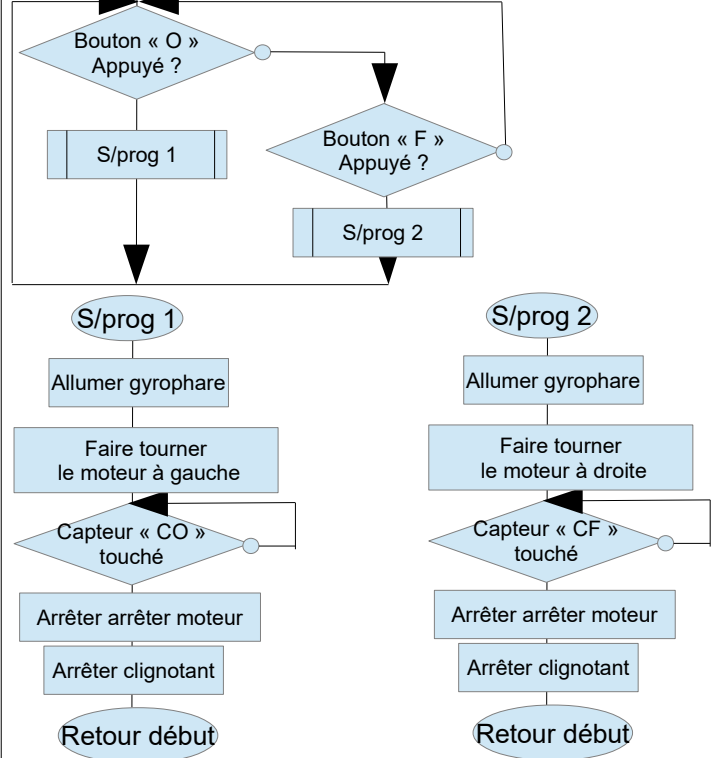


Décrire le fonctionnement

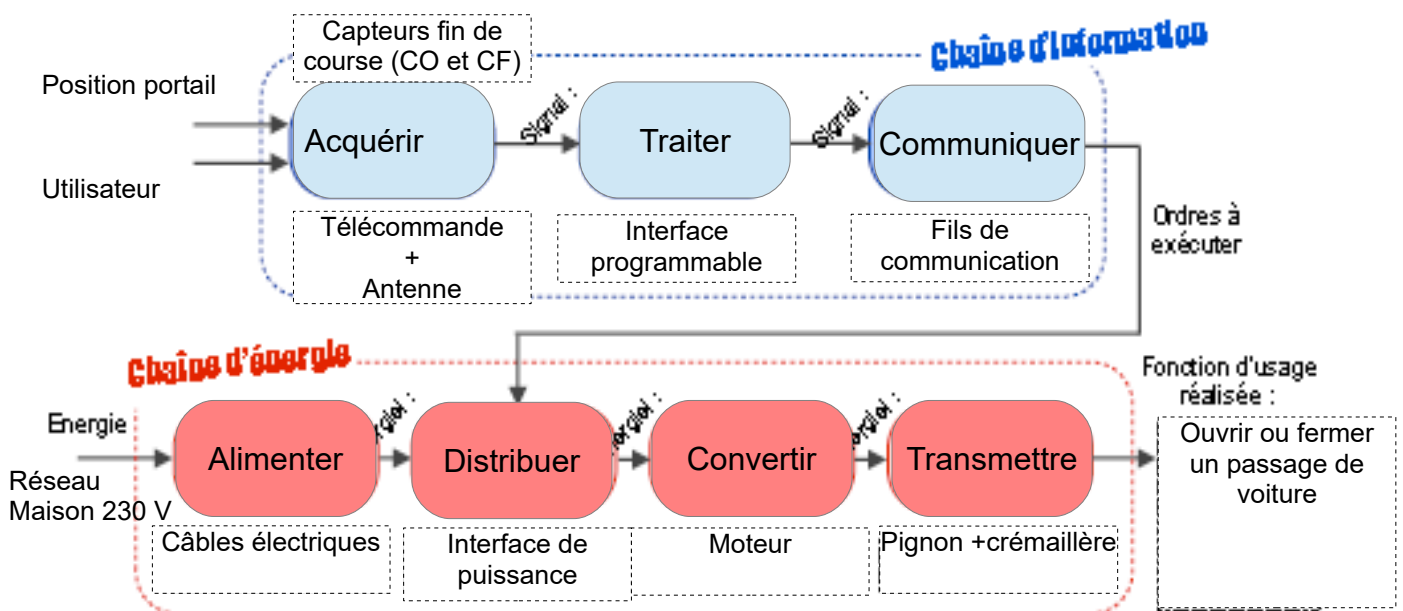
Description du fonctionnement sous forme d'organigramme




Description du fonctionnement sous forme d'organigramme

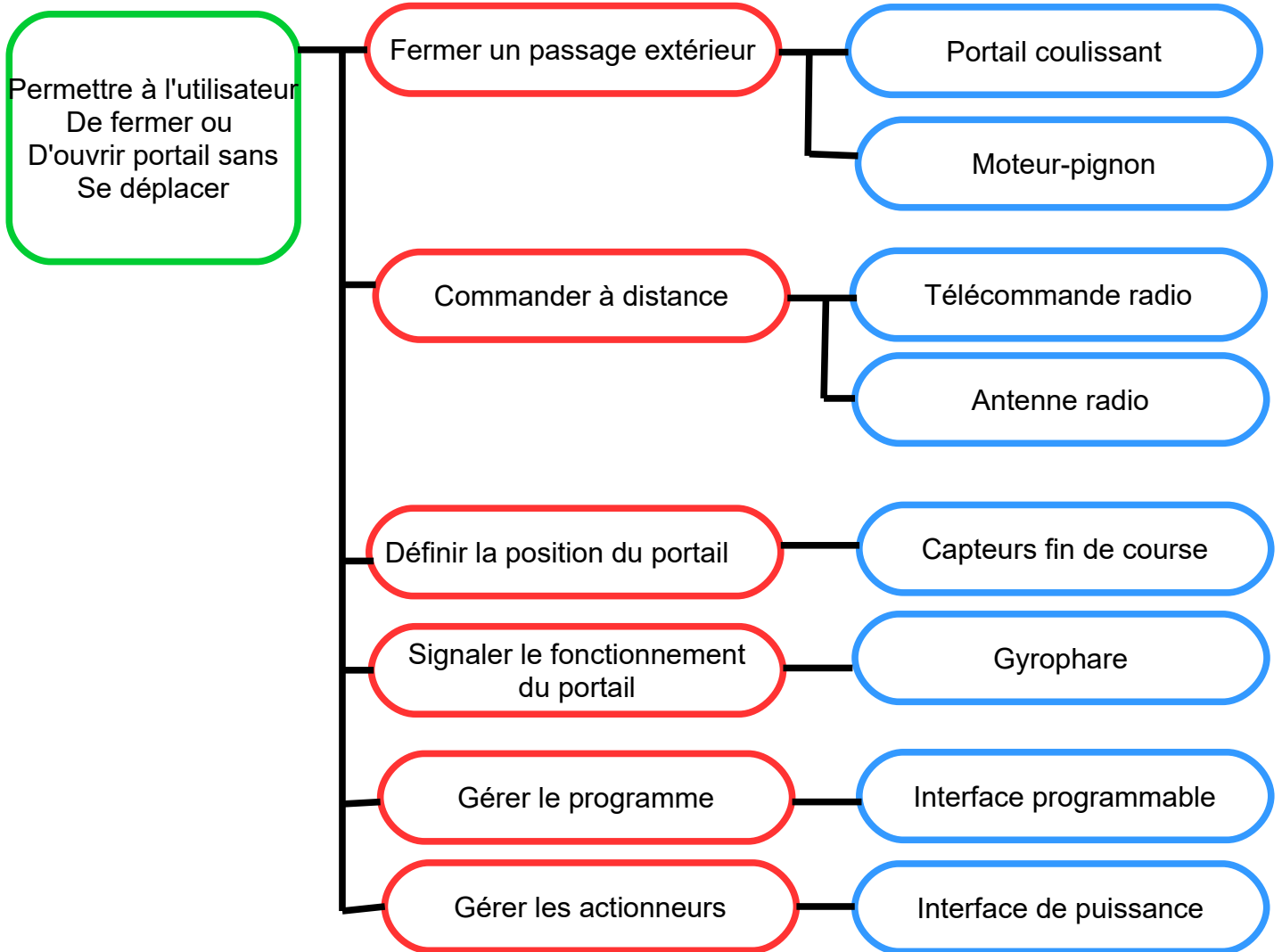



Chaîne d'énergie et chaîne d'information du système

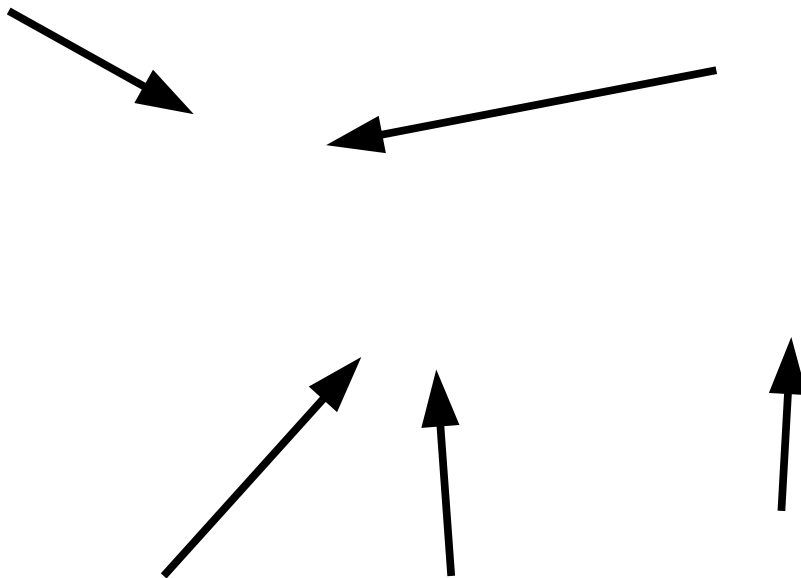



Fiche cours 	Programmation et étude d'un système	CYCLE 4
		Technologie Niveau 1 et 2
Comment automatiser un portail ?		SÉQUENCE
		21
Ce document appartient à :Nom :		Prénom :
		classe :.....

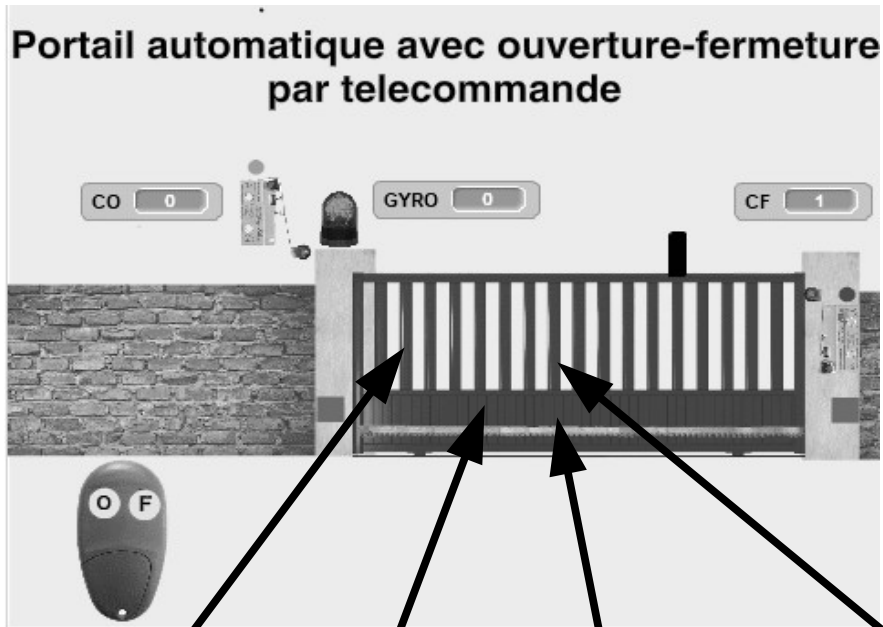
Description fonctionnelle du système



Fiche cours 	Programmation et étude d'un système	CYCLE 4
		Technologie Niveau 1 et 2
	Comment automatiser un portail ?	SÉQUENCE
		21
Ce document appartient à :Nom : _____ Prénom : _____		classe :.....
Programmation scratch (scénario 3)		



Fiche cours 	Programmation et étude d'un système	CYCLE 4
		Technologie
Comment automatiser un portail ?		Niveau 1 et 2
		SÉQUENCE 21
Ce document appartient à :Nom :	Prénom :	classe :
Programmation scratch (scénario 2)		



```

quand je reçois fermer
stop autres scripts du lutin
répéter jusqu'à CF = 1
  avancer de 1

```

```

quand je reçois ouvrir
stop autres scripts du lutin
répéter jusqu'à CO = 1
  avancer de -1

```

```

quand je reçois fermer
répéter indéfiniment
  si CF = 0 alors
    avancer de 1
  sinon
    stop ce script

```

```

quand je reçois ouvrir
répéter indéfiniment
  si CO = 0 alors
    avancer de -1
  sinon
    stop ce script

```