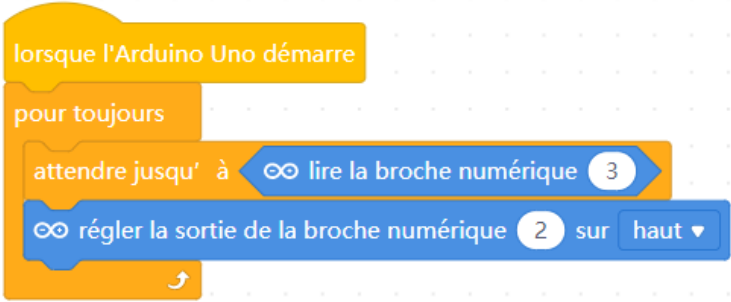


Document Doc.4

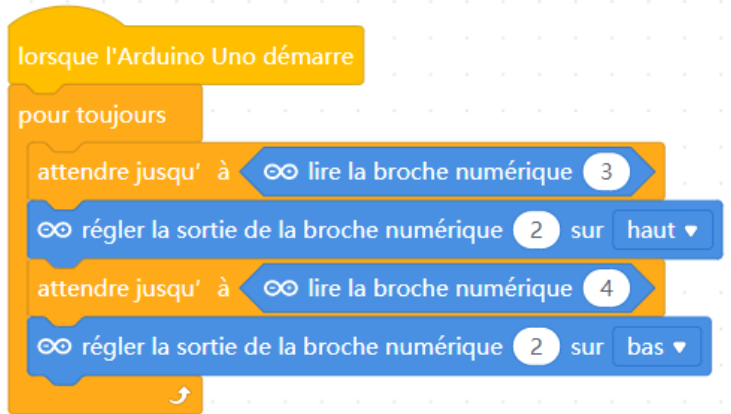
Expérience 1

- /- **Branche** une Del sur **la sortie 2** de la carte Arduino
- /- **Branche** un bouton poussoir (A) sur **l'entrée 3** de la carte Arduino
- /- **Écris** le **programme 1** dans la fenêtre programmation du logiciel
- /- **Téléverse** le programme 1 dans la carte Arduino
- /- **Teste** le bon fonctionnement de ce programme 1
- /- **Complète** la colonne Algorithme 1 du tableau ci-dessous

Algorithme 1	Programme 1
<p>Lorsque j'appuie sur le bouton A (entrée 3), la Del et reste toujours allumée</p> <p>Remarques : haut = allumé bas = éteint</p>	 <pre>lorsque l'Arduino Uno démarre pour toujours attendre jusqu' à [lire la broche numérique 3] régler la sortie de la broche numérique 2 sur haut</pre>

Expérience 2

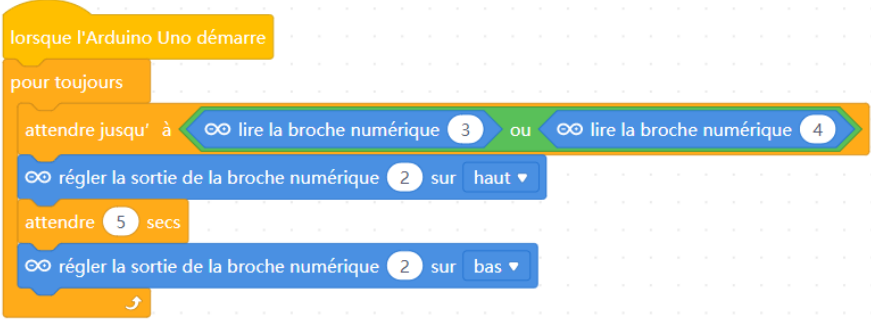
- /- **Branche** un deuxième bouton poussoir (B) sur **l'entrée 4** de la carte Arduino
- /- **Écris** le programme 2
- /- **Téléverse** le programme 2 dans la carte Arduino
- /- **Teste** le bon fonctionnement de ce programme 2
- /- **Complète** la colonne Algorithme 2 du tableau ci-dessous

Algorithme 2	Programme 2
<p>Quand j'appuie sur le bouton A, la Del</p> <p>Quand j'appuie sur le bouton B, la Del</p>	 <pre>lorsque l'Arduino Uno démarre pour toujours attendre jusqu' à [lire la broche numérique 3] régler la sortie de la broche numérique 2 sur haut attendre jusqu' à [lire la broche numérique 4] régler la sortie de la broche numérique 2 sur bas</pre>

Expérience 3

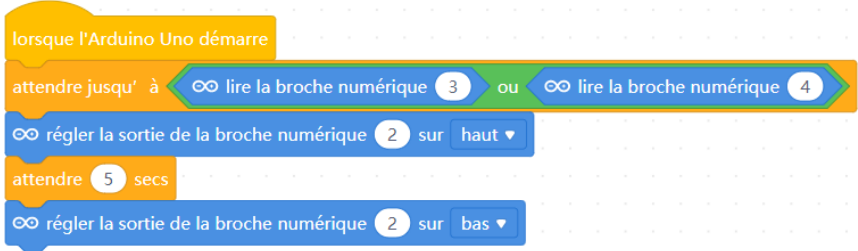
Pour cet exemple, on part d'un programme 3 fourni et on doit chercher son algorithme.

- /- **Écris** le programme 3 dans la partie programmation du logiciel
- /- **Téléverse** le programme 3 dans la carte Arduino
- /- **Teste** le bon fonctionnement de ce programme 3
- /- **Complète** la colonne Algorithme 3 par l'algorithme de ce programme 3

Algorithme 3	Programme 3
<div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div>	

Expérience 4

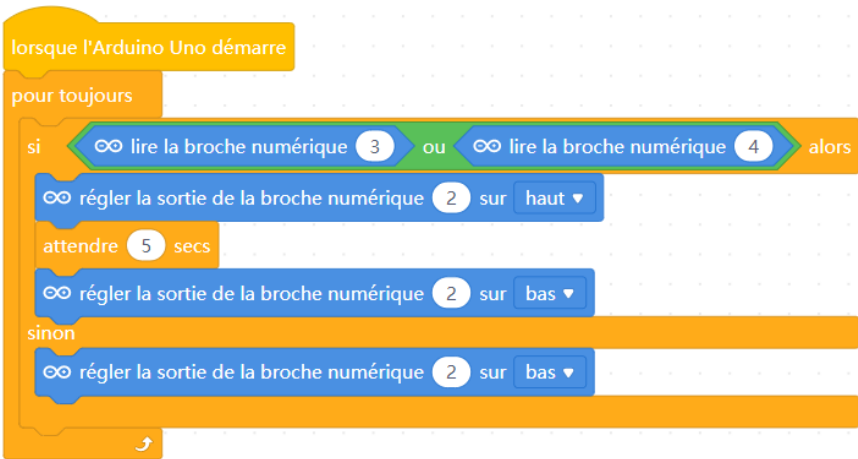
- /- **Écris** le programme 4 dans la partie programmation du logiciel
- /- **Téléverse** le programme 4 dans la carte Arduino
- /- **Teste** le bon fonctionnement de ce programme 4
- /- **Complète** la colonne Algorithme 4

Algorithme 4	Programme 4
<div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div>	

Autres solutions possibles :

Expérience 5

- /- **Écris** le programme 5 dans la partie programmation du logiciel
- /- **Téléverse** le programme 5 dans la carte Arduino
- /- **Teste** le bon fonctionnement de ce programme 5
- /- **Complète** la colonne Algorithme 5

Algorithme 5	Programme 5
<div><div>.....</div><div>.....</div><div>.....</div><div>.....</div><div>.....</div></div>	

Bilan des expériences réalisées:

- Quels sont les programmes qui répondent à notre problématique ?
.....
 - Quel est le meilleur programme parmi ceux qui répondent à notre problématique ?
.....
- Justifier votre réponse :
- En comparant le programme 3 et 4, donner le rôle du bloc « pour toujours »
.....