

ETUDE DU DETECTEUR TACTILE

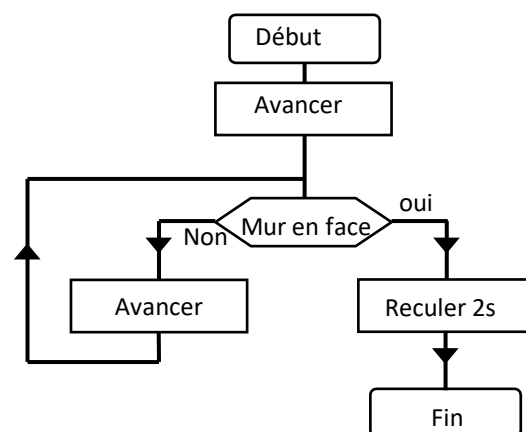
Rappel : capteur connecté sur port 3 pendant les tests.

Fixer le capteur de contact sur la base comme indiqué sur la photo :



1 – Programme n°1

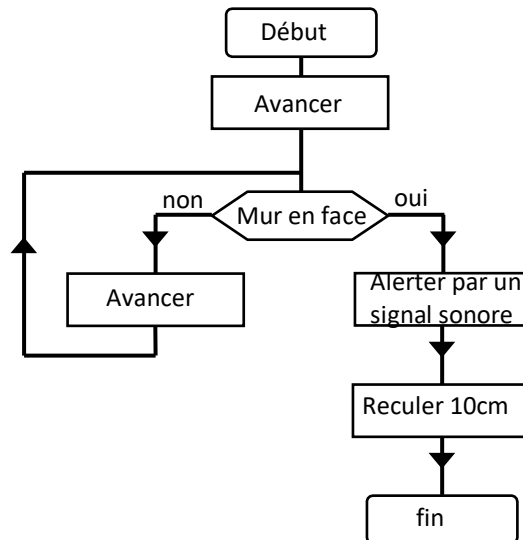
N Ecrire le programme suivant :



Tester ce programme

2 – Programme n°2

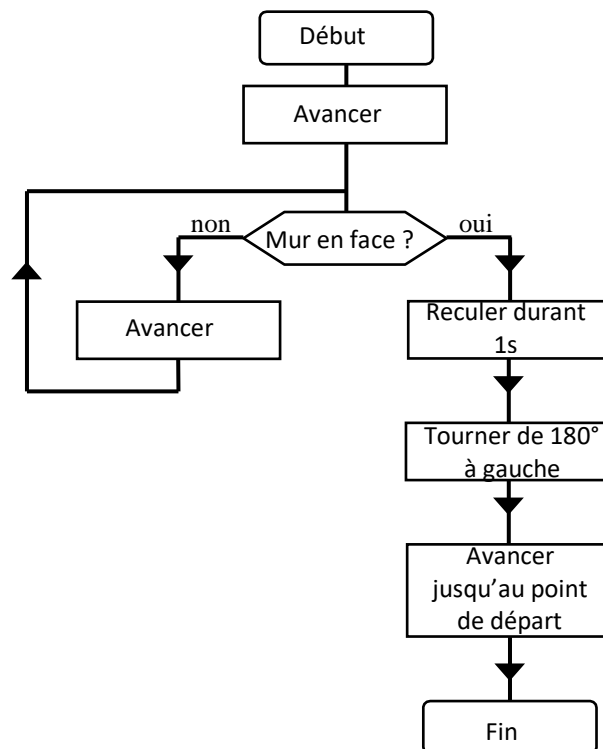
Ecrire le programme à partir de l'organigramme suivant :



Tester ce programme

3 – Programme n°3

Ecrire le programme à partir de l'organigramme suivant :



Tester ce programme

4 – Création d'une boucle

Récrire le programme n°1 dans une boucle

Cliquer sur  puis sur 

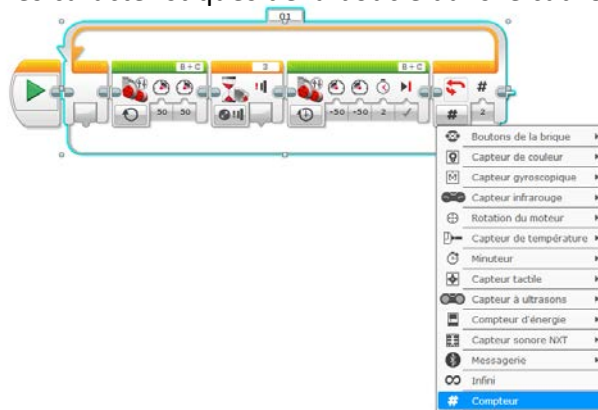
Placer la boucle en début de programme



Déplacer les différents blocs dans la boucle en les faisant glisser les uns après les autres.



Définir les caractéristiques de la boucle dans le cadre en bas à gauche de l'écran (2 allers-retours)

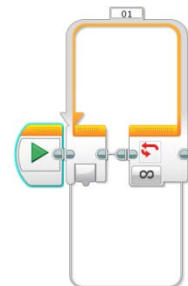



Vérifier le programme.

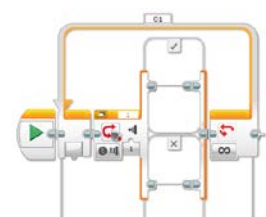
5 – Utilisation d'un deuxième capteur comme bouton poussoir

Commencer un nouveau programme :

- Insérer une boucle illimitée.

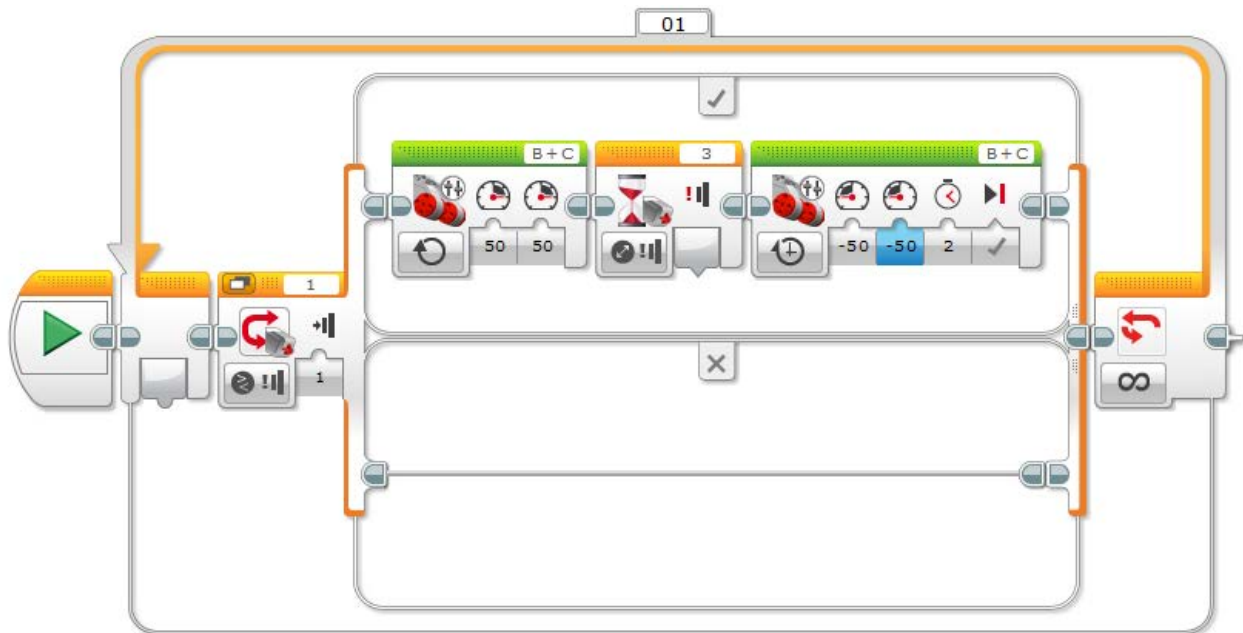


- Cliquer sur  puis insérer dans la boucle un 'sélecteur' commandée par un capteur de contact.



Brancher ce capteur avec un câble long sur le port 1 de la brique de programmation sans le fixer

- Dans la branche supérieure, réécrivez le premier programme de ce chapitre



Tester ce programme en appuyant sur le capteur 1