

# ENTRAINEMENT « ARROSAGE DES PLANTES »

## ALGORITHME - COMPLETER



### OBJECTIFS DE L'ENTRAINEMENT

- Lire et interpréter un algorithme simple.
- Compléter un programme comprenant une boucle, une instruction conditionnelle et une variable.
- Piloter un système connecté localement et utilisant un capteur analogique et un actionneur.

### PROBLEME A RESOUDRE

« Tu dois déclencher l'arrosage des plantes d'une serre lorsque celles-ci ont soif. Cet arrosage ne peut se faire que de nuit pour ne pas gêner l'activité du pépiniériste. »

### DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT ATTENDU

Un capteur mesure en permanence l'humidité du sol et un second capteur mesure la luminosité. L'arrosage se met en route en fonction du besoin en eau des plantes et à condition qu'il fasse nuit.

Le logiciel mBlock est utilisé pour gérer l'arrosage, mais il permet également au pépiniériste de visualiser sur son écran si la plante a soif et si l'arrosage est en cours de fonctionnement.

### ALGORITHME DU LUTIN « VENTILATEUR » A PROGRAMMER

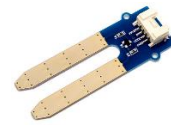
Evénements
« <i>Vlumiére</i> » > 400 ?
« <i>Vhumidite</i> » < 300 ?



Costume –  
Tomates humides



Costume –  
Tomates sèches



Capteur  
d'humidité

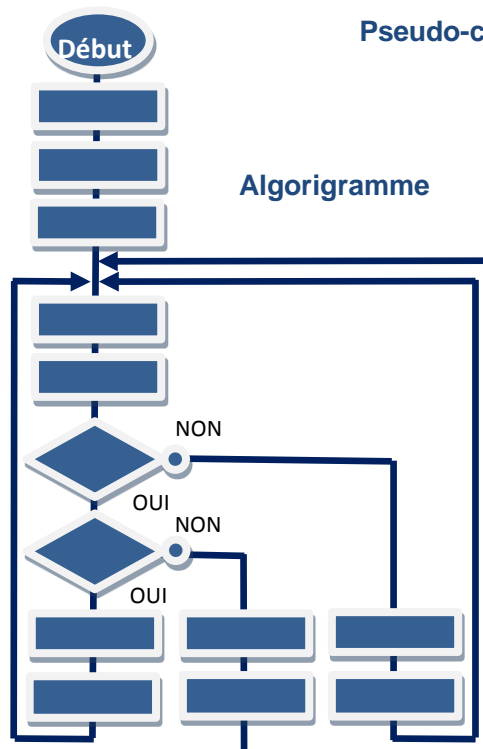


Capteur de  
luminosité

Actions
« <i>Varroser</i> » = 0
« <i>Varroser</i> » = 1
Afficher costume <i>tomates-seches</i>
Afficher costume <i>tomates-humides</i>
« <i>Vlumiére</i> » = valeur du capteur de lumiere
« <i>Vhumidite</i> » = valeur du capteur d'humidité
« <i>Vhumidite</i> » = 0
« <i>Vlumiére</i> » = 0

Pseudo-code

Algorithme



DEBUT

.....  
.....  
.....

DEBUT

.....  
.....  
.....

SI .....

ALORS .....0...

FIN SI

SI .....

ALORS .....

FIN SI

SI .....

ALORS .....

FIN SI

RETOUR AU DEBUT

FIN

Remarque : Evénements et actions ne sont pas obligatoirement dans l'ordre dans les tableaux.