

Technologie	Activité : L'automate programmable Crouzet : O1 (entrées logiques)		
Nom :	Prénom :	Cl :	1/1
Compétence		Maîtrise	
T5.4 Piloter un objet localement ou à distance		<input type="checkbox"/> Très bonne <input type="checkbox"/> Satisfaisante <input type="checkbox"/> Fragile <input type="checkbox"/> Insuffisante	

Utiliser la fiche ressources « Automate - Identifier - Programmer », pour compléter cette activité

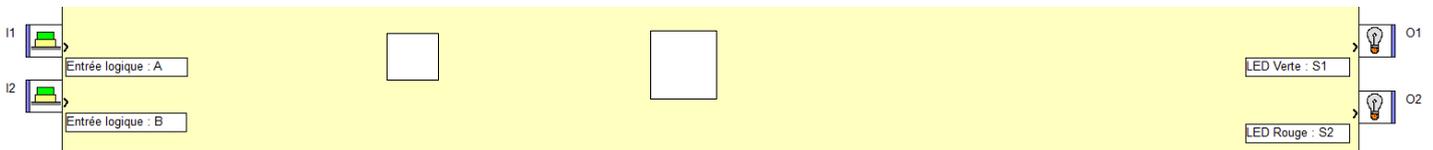
1) Connecter l'automate au PC et à la maquette comme indiqué dans la fiche ressources. Charger le fichier « test_automate » et tester le fonctionnement de l'ensemble.

2) ESCALIER

Situation : On peut allumer et éteindre une lampe depuis un des 2 boutons situés en haut et en bas de l'escalier.

a) Programmation : Utiliser les bouton A et B et une fonction bistable (commencer avec un seul bouton)

b) Compléter le croquis

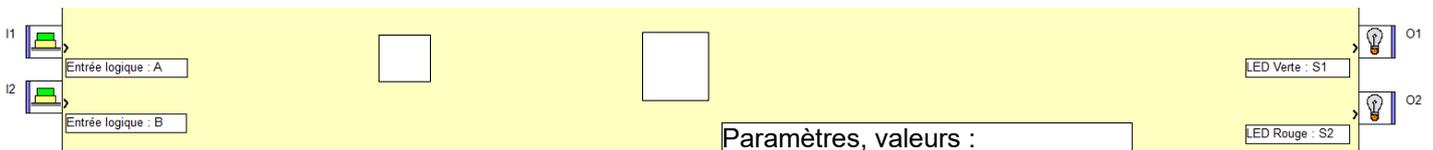


3) COULOIR

Situation : On peut allumer la lampe du couloir depuis un des boutons. La lumière reste allumée 5s même si on relâche le bouton.

a) Programmation : Utiliser les boutons A et B et un temporisateur.

b) Compléter le croquis



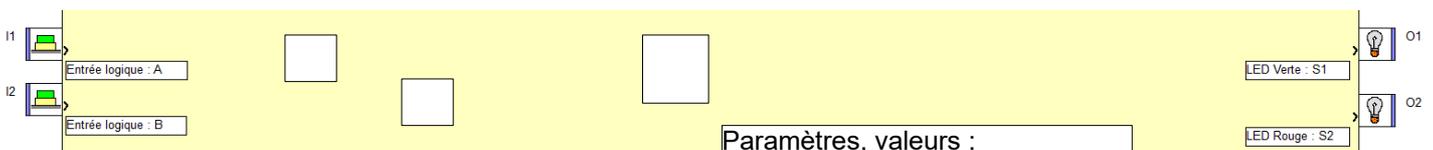
c) Analyse : Que se passe-t-il si on laisse appuyé le bouton ?

4) PLAFONNIER

Situation : Lorsqu'on ouvre une des portières le plafonnier s'allume et reste allumé 3s lorsque les 2 portes sont fermées.

a) Programmation : Utiliser les boutons A et B pour simuler les portes (porte fermée = bouton appuyé). Assurer un éclairage de la LED verte pendant 4s dès l'ouverture.

b) Croquis



c) Version améliorée : Ajouter une fonction OU en sortie pour laisser allumé tant qu'une porte est ouverte ou que la temporisation est active.