

Technologie		Activité : L'automate programmable Crouzet : O1 (entrée analogique)		
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) Étalonnage du capteur de lumière

- 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.
- Placer le capteur de lumière sur l'entrée C de la maquette
- Compléter le programme « test automate » afin que la LED Rouge (S2) s'allume si le capteur est masqué par votre main. Il faudra sûrement changer les valeurs NUM des seuils Min et Max. et entrer en mode Monitoring pour tester les valeurs.

**MONTRER AU PROFESSEUR**

### 2) ÉCLAIRAGE AUTOMATIQUE

*Situation* : Lorsque que le soir tombe les lumières s'allument toutes seules (S1 et S2) mais il reste possible de forcer l'allumage (bouton A) ou l'extinction (bouton B).

- Programmation :
  - Commencer par l'allumage et l'extinction avec uniquement le capteur analogique
  - Aide : Q1 = NUIT OU A ET PAS (NUIT ET B).

b) Compléter le croquis



### 3) STORE AUTOMATIQUE

*Situation* : Les boutons A et B simulent la montée (LED VERTE) et la descente (LED ROUGE) du store (mode manuel). S'il y a du soleil le store descend tout seul et remonte quand le soleil est masqué.

- Programmation :
  - Utiliser les bouton A et B (si on lâche le bouton, le store s'arrête)
  - Ajouter une fonction OU qui assure le mode automatique.

b) Compléter le croquis



**MONTRER AU PROFESSEUR**