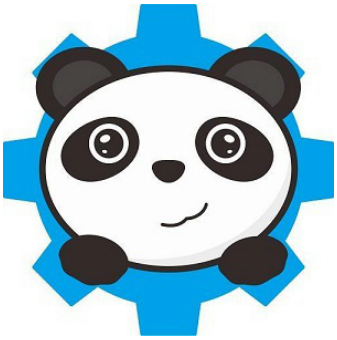
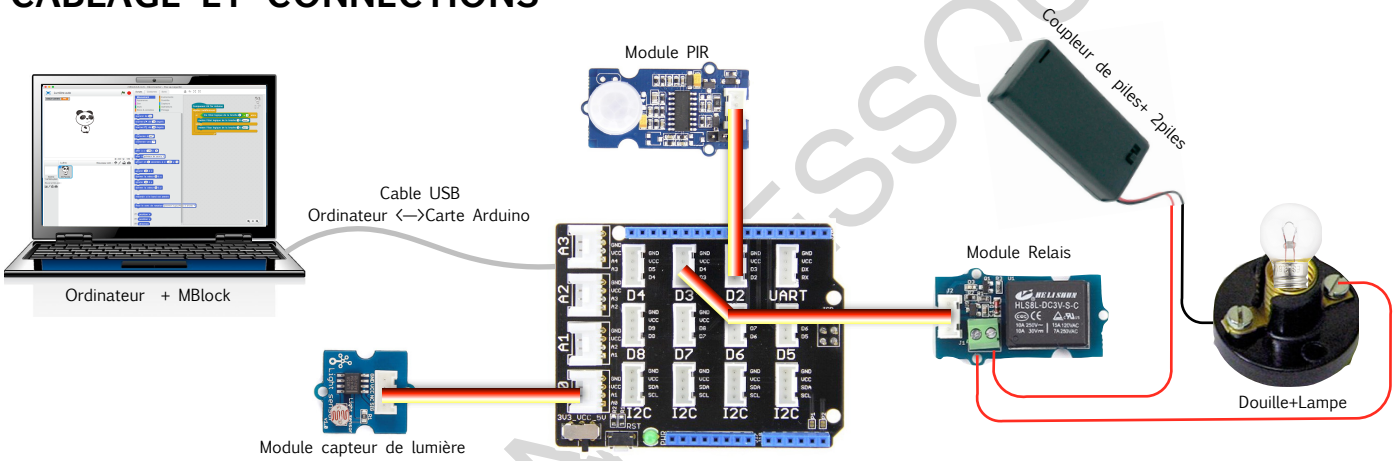
ALGORITHME & PROGRAMMATION	MBLOCK	Cycle 4
	Piloter un éclairage	**5ème**

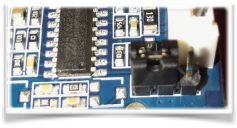


Matériel nécessaire:
-1 ordinateur avec Block installé et configuré,
-1 carte Arduino Uno
-1 Shield GROVE
-1 Module Grove PIR,
-1 module Grove Relais,
-1 module Grove Capteur de lumière,
-2 Piles LR03 ou LR06 avec leur support,
-1 lampe 6V sur sur sa douille.

CABLAGE ET CONNECTIONS

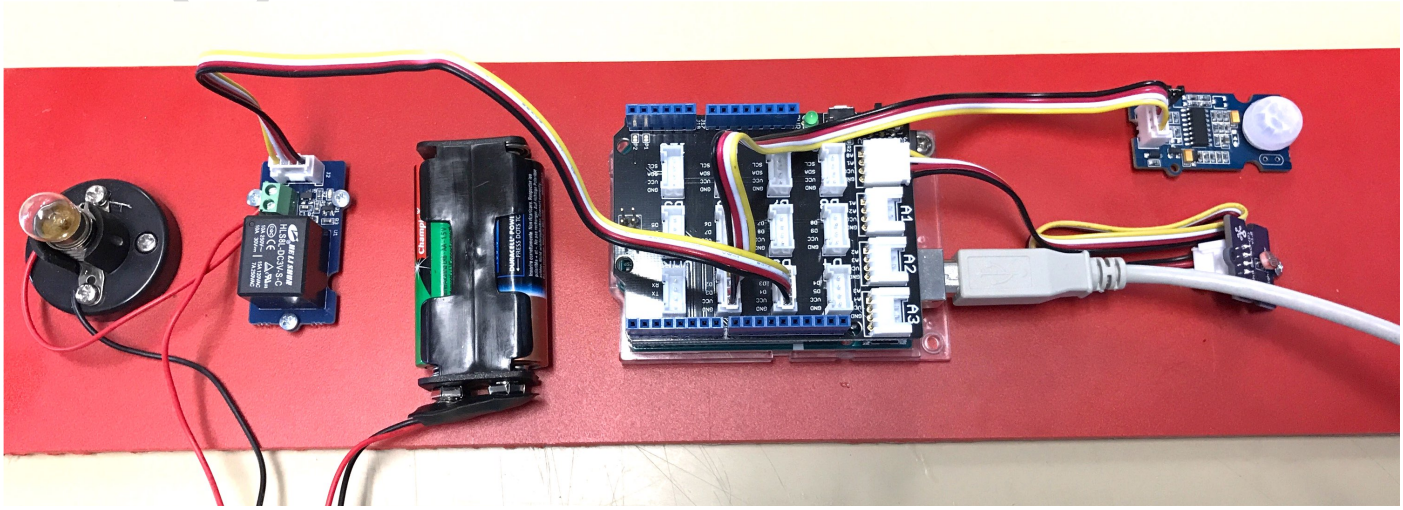


Module PIR: **D2**
Module capt. Lum.: **A0**
Module Relais: **D3**



Position du cavalier sur le module PIR

MAQUETTE



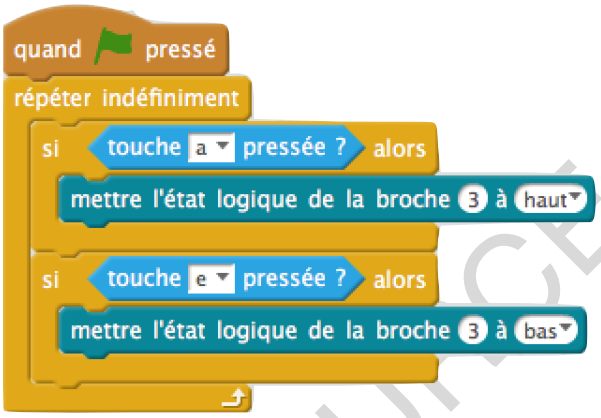
DOCUMENT RESSOURCE

@ Arnaud CHANET-Jérôme ANTONY-ERR Technologie 2016-2017

ALGORITHME & PROGRAMMATION	MBLOCK **Pilotage d'une lumière**	Cycle 4 **5ème**

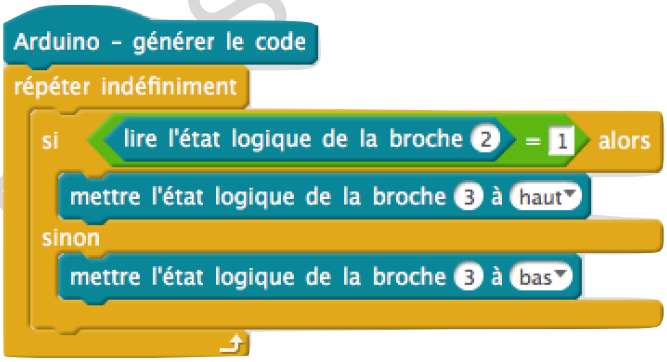
Programme N°1

Scénario: On demande d'allumer la lumière avec la touche « A » du clavier et de l'éteindre avec la touche « E ».



Programme N°2

Scénario: On demande d'allumer la lumière lors du passage d'une personne devant le détecteur infra-rouge (PIR).

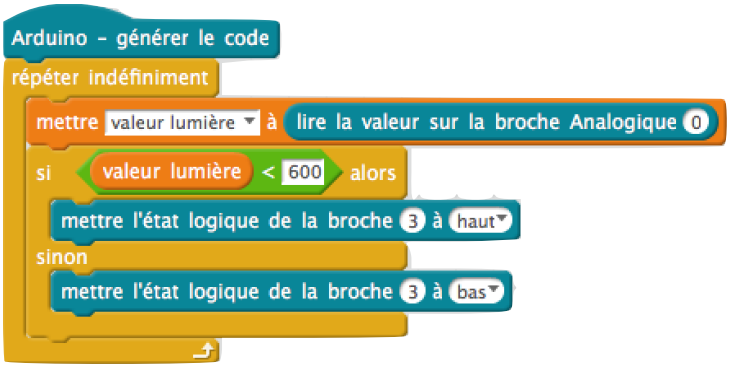


Ce programme permet à la maquette de fonctionner automatiquement, n'oubliez pas de le téléverser dans la carte Arduino.

Programme N°3

Scénario: On demande d'allumer la lumière lors d'un certain seuil de luminosité à l'aide du capteur de lumière.

Pour étalonner le seuil de luminosité, nous pouvons créer une variable qui s'affichera sur l'écran MBlock et qui nous donnera directement le niveau analogique de luminosité.



Ce programme permet à la maquette de fonctionner automatiquement, n'oubliez pas de le téléverser dans la carte Arduino.

DOCUMENT RESSOURCE

@ Arnaud CHANET-Jérôme ANTONY-ERR Technologie 2016-2017