
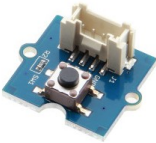

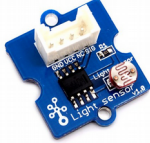


Jusqu'ici, nous avons simplement simulé le fonctionnement d'un système automatisé avec Scratch. Nous allons maintenant programmer des systèmes réels basés sur la technologie Arduino.

Tu as devant toi une maison qui possède quatre éléments branchés sur les connecteurs suivants :

	Actionneur	Capteurs / Détecteurs		
Connecteurs	D2	D3	D4	A0
Modules				
	Haut → Allume Bas → Éteint	Relâché → 0 Appuyé → 1	Absence → 0 Présence → 1	Noir → 0 Lumière forte → 760

Exercice n°1 :

- La diode s'allume pendant 5 secondes lorsqu'on appuie sur le bouton.

Exercice n°2 :

- La diode s'allume pendant 5 secondes lorsqu'un mouvement est détecté.

Exercice n°3 :

- La diode s'allume lorsqu'il fait nuit.

Exercice n°4 :

- La diode s'allume pendant 5 secondes lorsqu'un mouvement est détecté **et** qu'il fait nuit.

Exercice n°5 :

- La diode s'allume pendant 5 secondes lorsqu'on appuie sur le bouton **ou** lorsqu'un mouvement est détecté **et** qu'il fait nuit.