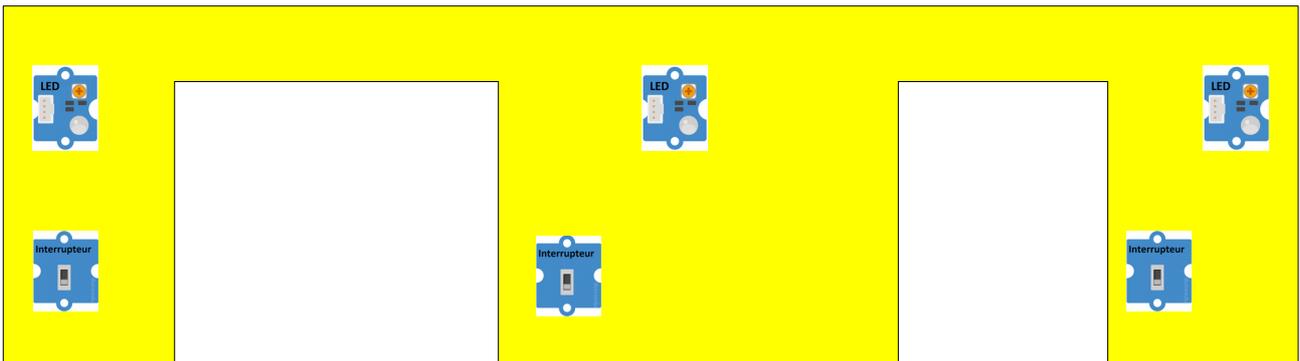




Présentation du système :

Le couloir est éclairé par trois diodes. Trois boutons poussoirs permettent leur allumage et leur extinction.



Domaines concernés :

Remplis le tableau avec une ou plusieurs croix.

Confort	Sécurité	Économie d'énergie

Connexions :

Indique sur quels ports tu vas brancher les différents éléments ainsi que leur type (capteur, actionneur).

Capteur Actionneur						
Nom						
Port						

Programmes à écrire :

Enregistre chaque programme dans le dossier *Bureau\Technologie\4eX* sous le nom *Couloir n°X nom1 nom2 nom3* (ou X représente le numéro du programme).

		0	1	2	3	4
1	Un appui sur un bouton allume la lampe du milieu					
2	Un appui sur un des trois boutons allume la lampe du milieu.					
3	Si l'appui est maintenu plus d'une demi seconde sur l'un des trois boutons, les trois lampes s'allument.					
4	Les lampes s'éteignent automatiquement au bout de 10 secondes.					
5	Un appui sur l'un des boutons avant les 10 secondes éteint les lampes.					

/12

Aide !

Les opérateurs logiques



OU

Ce bloc, disponible dans la bibliothèque **Tests**, permet d'associer deux conditions. Il est vrai si **l'une des deux conditions** est vraie.



ET

Ce bloc, disponible dans la bibliothèque **Tests**, permet d'associer deux conditions. Il est vrai si **les deux conditions** sont vraies.

Exemple :

