

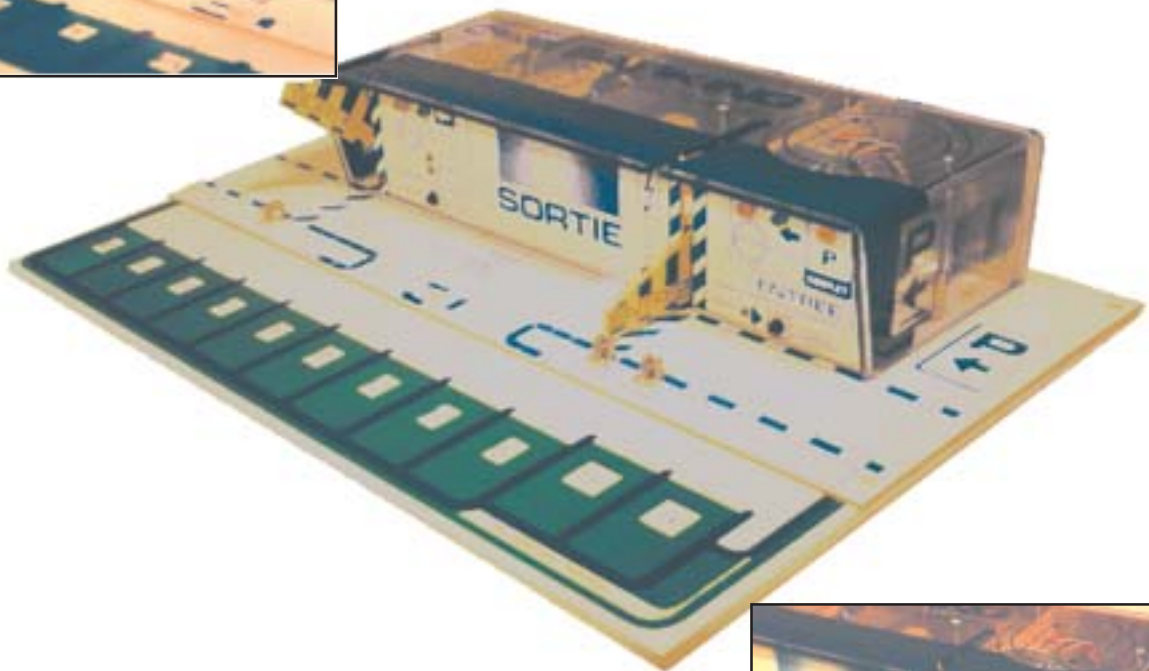
ELECTROME LOGICIEL

Gestion Parking

associé au boîtier PARKRS



Réf. Gesplap



Automatisme fonctionnant en
autonome ou connecté sur PC

Sommaire

IAP : Interface Automate et Parking

Connexion	page 3
Utilisation des entrées et des sorties du boîtier IAP	page 3
Commande des sorties S0 ... S7	page 4
Utilisation des entrées E0 ... E7	page 4
Position des barrière d'entrée et de sortie du Parking	page 5

Interface série pour la maquette Parking

Connexions	page 6
------------------	--------

Fonctionnement d'un automatisme

Le Parking	page 7
Les Capteurs	page 7
Les Actionneurs	page 7
L'unité de traitement	page 7
Microcontrôleur ou ordinateur	page 7

Gestion Parking

Présentation de la Maquette Parking	page 8
Maquette Parking	page 10
Remarque faisceaux infrarouges	page 10
Les Capteurs	page 10
Les Actionneurs	page 10
Arrêt moteur	page 10
Panne Moteur	page 10

Parking série

Utilisation du Parking série	page 11
Face arrière du Parking	page 11
Fonctionnement autonome de la barrière d'entrée (sélection position 2)	page 11
Fonctionnement autonome de la barrière de sortie (sélection position 3)	page 11
Fonctionnement autonome du Parking (sélection position 1)	page 11
Fonctionnement série du Parking (sélection position 4)	page 11

Identification des sous ensembles de la maquette Parking

Les Capteurs	page 12
Les faisceaux infrarouges	page 13
Les faisceaux lumière rouge	page 13
Les poussoirs d'appel	page 13
Le contact de paiement	page 13
Les Actionneurs	page 13

Le Parking en autonome	page 14
------------------------------	---------

Exercices

Les capteurs ou actionneurs dans notre environnement quotidien	page 14
L'ordinateur	page 14
Fonction capteur ou fonction actionneur	page 16
Fonctionnement des capteurs et des actionneurs du Parking	page 17
Sélection programme gestion barrière entrée en autonome	page 17
Sélection programme gestion barrière sortie en autonome	page 22
Gestion Parking complet en autonome	page 25
Identification des éléments de la maquette	page 29
Identification des capteurs et des actionneurs	page 30
Corrigé des exercices	page 31

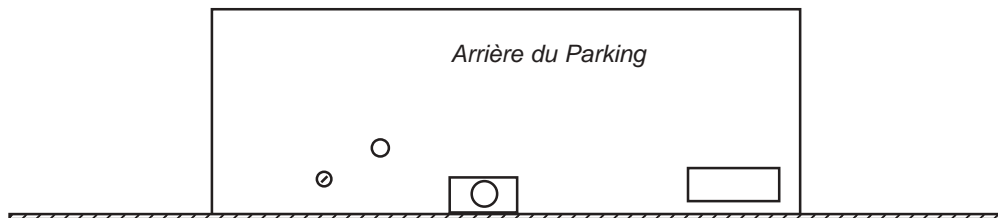
IAP : Interface Automate et Parking

Cette interface se connecte sur le Parking via un câble nappe 20 conducteurs HE10, l'alimentation et l'ensemble des entrées/sorties du parking sont alors présents sur l'interface IAP à la mise sous tension du Parking.

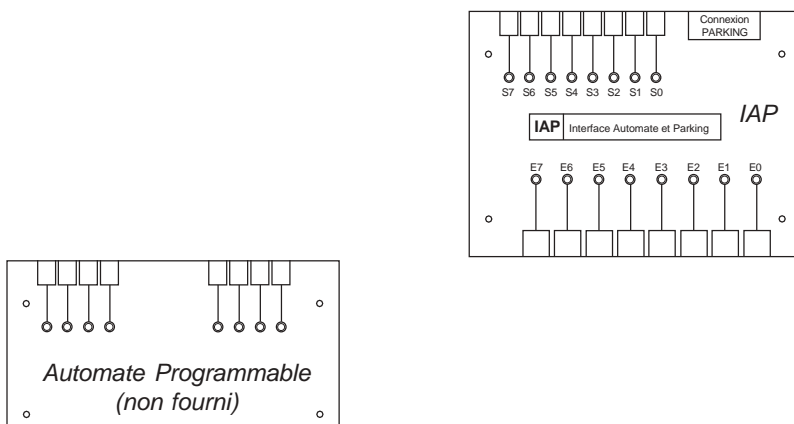
ATTENTION :

La connexion entre le boîtier IAP et le Parking doit s'effectuer hors tension.
Une fois les 2 parties reliées par le câble nappe HE10, alimenter alors le Parking.

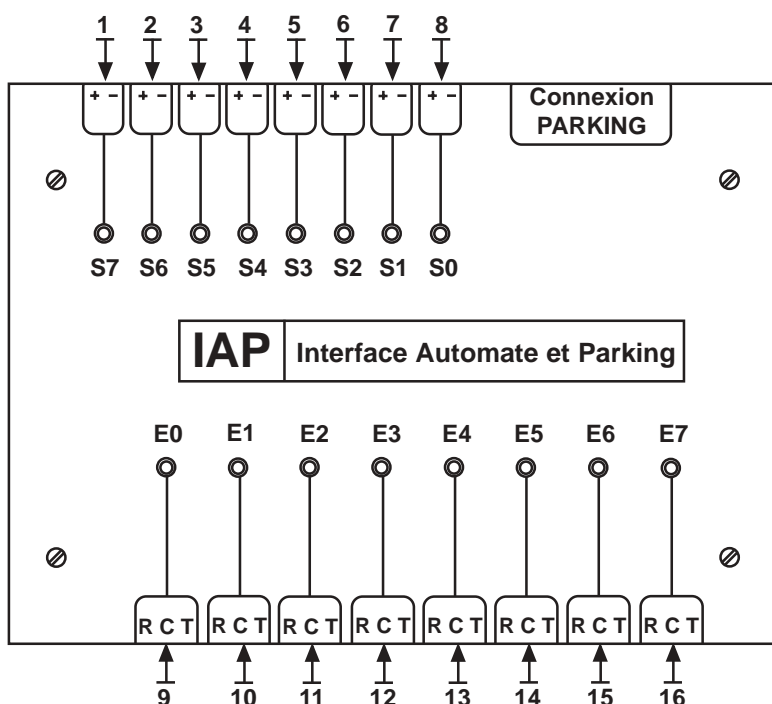
CONNEXION



Câble HE 10



UTILISATION DES ENTRÉES ET DES SORTIES DU BOÎTIER IAP



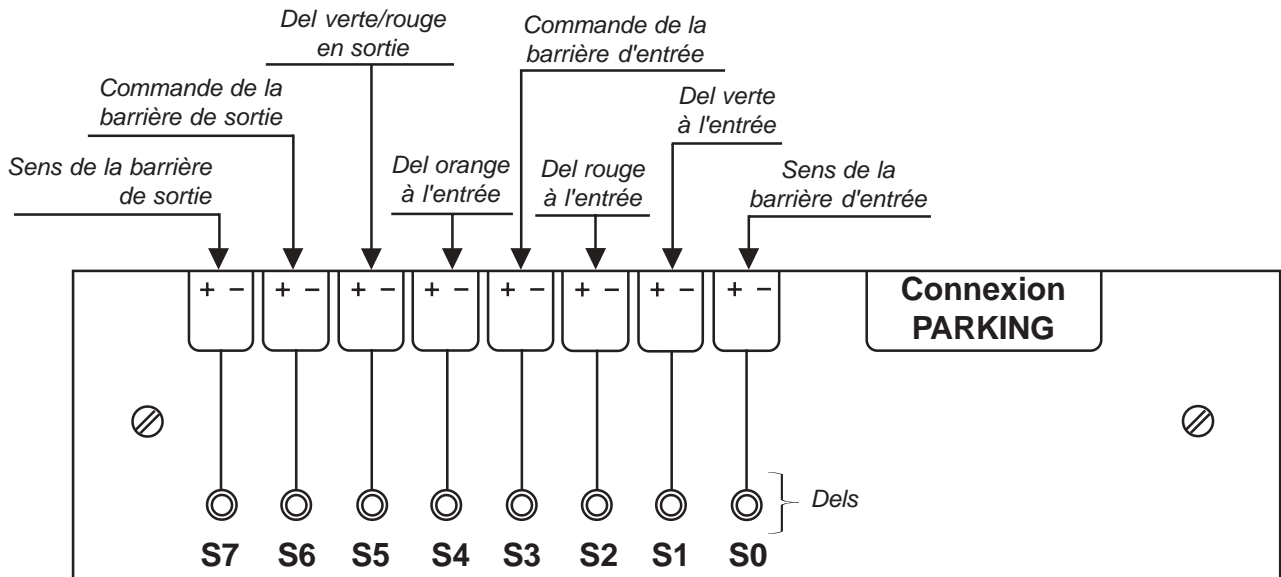
- 1 : Sens de la barrière de sortie
- 2 : Commande de la barrière de sortie
- 3 : Del verte/rouge en sortie
- 4 : Del orange à l'entrée
- 5 : Commande de la barrière d'entrée
- 6 : Del rouge à l'entrée
- 7 : Del verte à l'entrée
- 8 : Sens de la barrière d'entrée
- 9 : Détection véhicule à l'entrée
- 10 : Barrière entrée basse
- 11 : BP appel entrée
- 12 : Barrière entrée haute
- 13 : Barrière sortie basse
- 14 : Paiement effectué
- 15 : BP d'appel en sortie
- 16 : Barrière sortie haute

COMMANDE DES SORTIES S0 ... S7

- . un niveau logique haut (1) est établi par une tension positive de +5V à +24 V sur les bornes "+" des sorties.
- . un niveau logique bas (0) est réalisé par une tension nulle 0V sur la borne "+"

Ces sorties sont optocouplées

- . l'état de chacune des sorties est visualisé par une del :



- . Commande des barrières d'entrée et de sortie du Parking :

- S0 : sens de la barrière d'entrée
- S3 : commande de la barrière d'entrée

S3 activé (+5V à +24V appliqué sur ses bornes "+" et "-") permet de commander la barrière d'entrée ; le sens (montée ou descente) est alors donné par la sortie S0. Si celle-ci est désactivée (0V appliqué sur ses bornes "+" et "-"), alors la barrière descend. Par contre, si la sortie S0 est activée, alors la barrière monte.

- S7 : sens de la barrière de sortie
- S6 : commande de la barrière de sortie

S6 activé (+5V à +24V appliqué sur ses bornes "+" et "-") permet de commander la barrière de sortie ; le sens (montée ou descente) est alors donné par la sortie S7. Si celle-ci est désactivée (0V appliqué sur ses bornes "+" et "-"), alors la barrière descend. Par contre, si la sortie S7 est activée, alors la barrière monte.

- . Commande des dels à l'entrée du Parking :

- S1 : del verte à l'entrée
- S2 : del rouge à l'entrée
- S4 : del orange à l'entrée

Lorsque l'une de ces sorties est activée, la del correspondante est allumée. Une sortie désactivée permet l'extinction du voyant associé.

- . Commande des dels en sortie du Parking

Une seule sortie S5 permet la commande des 2 dels en sortie du Parking. Ces 2 voyants fonctionnent à l'inverse l'un de l'autre ; si la del rouge est allumée, c'est la del verte qui est éteinte et inversement.

La sortie S5 désactivée allume la del rouge et éteint la del verte.

La sortie S5 activée allume la del verte et éteint la del rouge.

UTILISATION DES ENTRÉES E0 ... E7

- . les contacts RCT correspondent aux contacts Repos, Commun et Travail de chacune des entrées du Parking.

Une entrée du Parking non activée fermera le contact [RC], tandis qu'une entrée activée fermera le contact [TC] du relais associé.

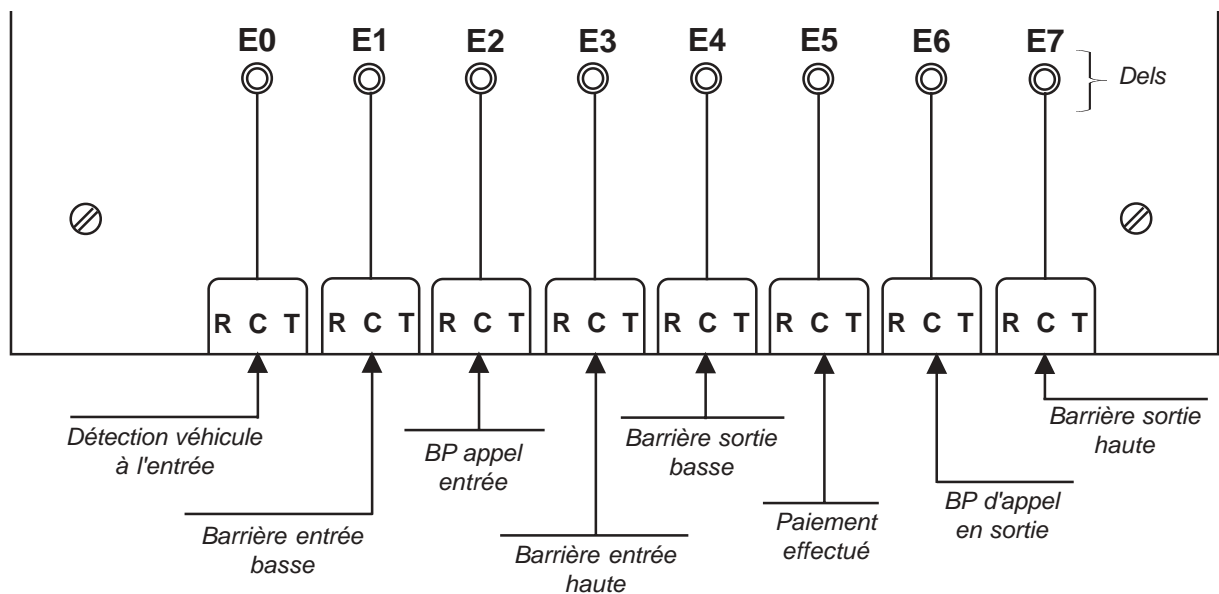
A chaque entrée est associé une del qui, allumée indique l'état activé de l'entrée, éteinte indique l'état non activé de l'entrée.

Entrée non activée :

Entrée barre (/Ex) actif, contact [RC] fermé, del éteinte.

Entrée activée :

Entrée activée (Ex), contact [TC] fermé, del allumée.



POSITION DES BARRIÈRES D'ENTRÉE ET DE SORTIE DU PARKING

- E1 : barrière entrée basse
- E3 : barrière entrée haute
- E4 : barrière sortie basse
- E7 : barrière sortie haute

E1 activé indique :

- soit que la barrière d'entrée est en position basse
- soit qu'une voiture est actuellement en train d'entrer dans le Parking

E1 non activé :

- la barrière n'est pas basse

E3 activé indique :

- la barrière d'entrée est en position haute

E3 non activé :

- la barrière d'entrée n'est pas en position basse

E4 activé indique :

- soit que la barrière de sortie est en position basse
- soit qu'une voiture est actuellement en train de sortir du Parking

E4 non activé :

- la barrière n'est pas basse

E7 activé indique :

- la barrière de sortie est en position haute

E7 non activé :

- la barrière de sortie n'est pas en position basse

E0 : détection d'un véhicule à l'entrée du Parking

- activé : un véhicule est présent devant la barrière d'entrée du Parking
- désactivé : il n'y a pas de véhicule à l'entrée du Parking

E2 et E6 :

- E2 : bouton poussoir d'appel à l'entrée du Parking
- E6 : bouton poussoir d'appel à la sortie du Parking

Si le bouton poussoir est actionné, l'entrée correspondante est activée ; relâché, l'entrée est désactivée.

E5 : Paiement effectué

Un contact entre les 2 plots avec une pièce de monnaie symbolise le paiement.

L'entrée correspondante est activée tant qu'il y a contact entre ces 2 plots, l'entrée est désactivée s'il n'y a plus contact.

Interface série pour la maquette Parking

Cette interface permet de connecter le Parking sur le Port série du PC.

CONNEXIONS

L'ordinateur et la maquette Parking étant hors tension, relier le câble 20 conducteurs venant de l'interface série à la piste HE 10 se trouvant à l'arrière du Parking. Relier ensuite l'interface série à un port série de l'ordinateur grâce au câble 9 conducteurs (inutile si vous désirez utiliser l'un des 3 fonctionnements autonomes).

Positionner les interrupteurs sur le fonctionnement désiré (3 fonctionnements autonomes et 1 commandé par l'ordinateur), et alimenter la maquette Parking puis l'ordinateur.

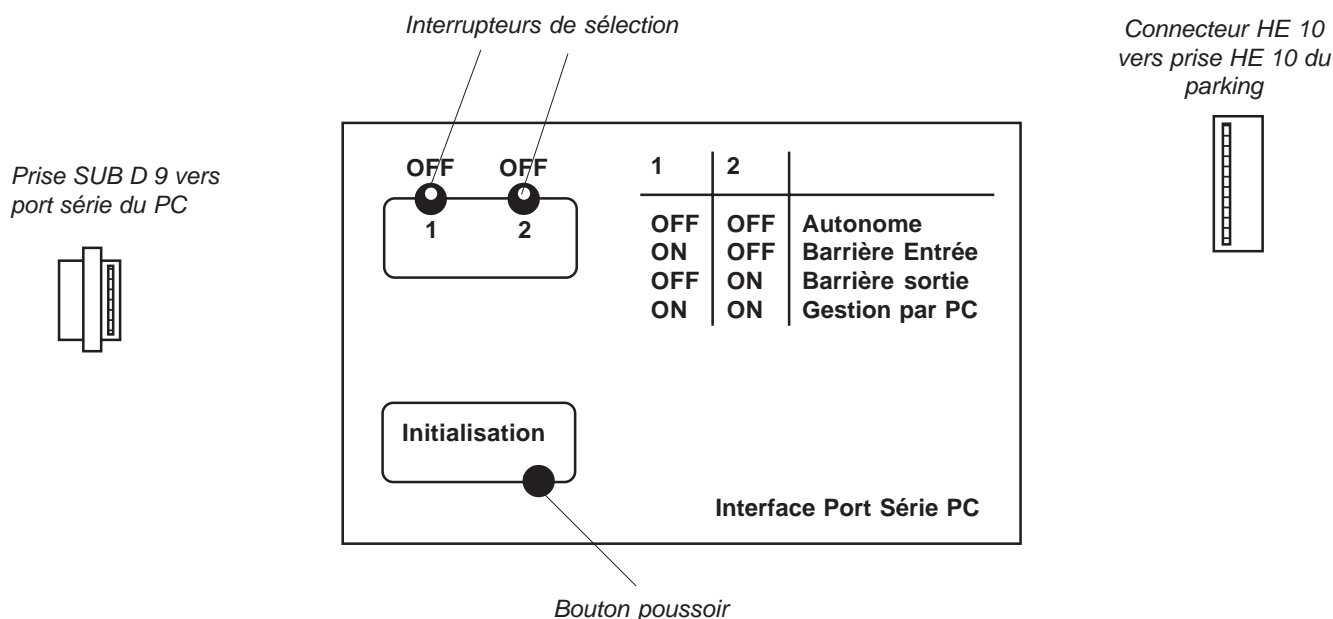
Sur l'interface série se trouvent 2 interrupteurs qui permettent de sélectionner le fonctionnement du Parking :

	S1	S2
Fonctionnement autonome du Parking	OFF	OFF
Fonctionnement autonome de la barrière d'entrée	ON	OFF
Fonctionnement autonome de la barrière de sortie	OFF	ON
Fonctionnement en communication série avec le PC	ON	ON

Pour changer de type de fonctionnement, positionner les interrupteurs sur le type de fonctionnement désiré et appuyer ensuite sur le bouton poussoir d'initialisation situé sur la face avant de l'interface série.

Pour une initialisation série de l'interface, positionner les interrupteurs sur la position "Parking sur port série", appuyer sur le poussoir d'initialisation et configurer le logiciel suivant le port série connecté sur le boîtier série PARKRS. La maquette Parking est alors commandée de la même façon qu'un Parking série.

Dimensions du boîtier : 58 x 87 x 30 mm



Fonctionnement d'un automatisme

LE PARKING

Dans tout appareil électronique, on retrouve à peu près les mêmes sous ensembles.

Si l'on examine une calculatrice, une télécommande de télévision, un baladeur, un thermostat de chauffage, une balance électronique, etc ..., on remarquera d'abord le boîtier qui doit être fonctionnel tout en protégeant les divers composants de l'appareil. Dans le boîtier, une trappe autorise généralement l'accès aux piles, sinon un cordon permet de connecter l'appareil au secteur (alimentation). C'est ce que l'on perçoit d'abord de l'appareil examiné.

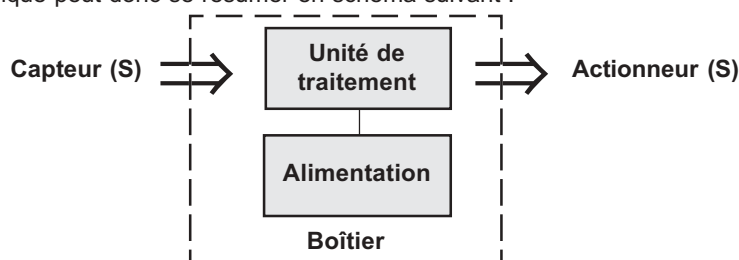
Ensuite, l'appareil a besoin de recevoir des informations de l'extérieur : grâce à un clavier pour la calculatrice ou la télécommande, la tête de lecture pour le baladeur, un capteur de température pour le thermostat de chauffage, un capteur de poids pour la balance, etc ... Ces informations sont donc prélevées à l'aide de capteur qui transforme une information extérieure en une tension électrique que peut reconnaître l'électronique de notre appareil.

Ces tensions électriques seront identifiées par l'électronique et valideront alors une fonction propre à chaque appareil. Dans le cas de la calculatrice, des calculs seront réalisés sur les informations entrées par le clavier, la télécommande télévision en fonction de la touche sélectionnée validera un code reconnaissable par le téléviseur, dans le cas du baladeur, le signal issu de la tête de lecture sera débarrassé de ses parasites et amplifié, le thermostat de chauffage comparera la température venant du capteur à des consignes, la balance électronique transformera le signal envoyé par le capteur de poids en un nombre.

L'électronique transformant le signal électrique venant des capteurs compose l'**unité centrale ou unité de traitement**.

Notre appareil devra ensuite informer l'extérieur en matérialisant ces résultats: sur des afficheurs pour la calculatrice, en transformant le code en signal infrarouge qui se propagera dans l'air pour la télécommande, en faisant vibrer un haut-parleur qui en comprimant l'air transformera ainsi les signaux amplifiés en son pour le baladeur, en actionnant un contact (relais) qui mettra en route ou arrêtera le chauffage pour le thermostat, en visualisant sur des afficheurs ou en déplaçant une aiguille pour la balance. Les organes réalisant la transformation des signaux électriques en action sur l'environnement extérieur sont appelés **actionneurs**.

Tout appareil électronique peut donc se résumer en schéma suivant :



Le Parking est un automatisme comportant des capteurs et des actionneurs; la fonction unité de traitement étant assurée soit par l'ordinateur, soit par le microcontrôleur via le boîtier "PARKRS".

LES CAPTEURS

Ils détectent les véhicules à l'entrée (barrière infrarouge), les véhicules pénétrant dans le Parking (barrière infrarouge), le paiement pour sortir du Parking (contact), les véhicules sortant du Parking (barrière infrarouge), boîtier d'appel en entrée et en sortie (interrupteur). Ces capteurs gèrent des modifications extérieures au Parking lui-même.

LES ACTIONNEURS

Ils sont commandés par l'ordinateur (via le boîtier PARKRS) :

- les moteurs permettant d'ouvrir la barrière d'entrée et de sortie
- les voyants (Dels) informant l'extérieur de l'état dans lequel est le Parking (interdiction d'entrer ou de sortie, vous pouvez entrer, Parking plein)
- un bip électronique informant que la barrière est en mouvement.

Les actionneurs mobiles (moteur) possèdent leurs propres capteurs informant l'ordinateur que les barrières sont basses (fermées) ou hautes (ouvertes) grâce à des barrières infrarouges et lumineuses permettant à l'ordinateur d'arrêter les moteurs lorsque la montée ou la descente des barrières est exécutée.

L'UNITÉ DE TRAITEMENT

C'est elle qui est le cœur du fonctionnement de la maquette.

Sous le contrôle du programme, elle analyse l'état des capteurs et commande les actionneurs. Elle comptabilise un certain nombre de données et intervient sur le fonctionnement suivant les résultats: chaque fois qu'une voiture se présente à l'entrée (détectée grâce au faisceau d'entrée coupé par la voiture), l'unité centrale lève la barrière. De plus, elle additionne les véhicules qui entrent et soustrait ceux qui sortent. Lorsque le nombre fixé par le programme est atteint (Parking plein), l'entrée est interdite tant qu'un véhicule n'est pas ressorti.

La maquette Parking dispose d'une carte équipée d'un microcontrôleur (boîtier PARKRS). Grâce à celle-ci, vous pouvez relier votre maquette directement à la sortie série du PC (RS 232). De plus, le microcontrôleur gère 3 programmes permettant au Parking de fonctionner en autonome (c'est à dire sans être relié au PC).

Le fonctionnement en autonome s'apparente au fonctionnement réel d'un parking. Il permet à l'élève d'identifier capteurs et actionneurs, de relever les cycles de fonctionnement, de les transcrire sous forme de graficet, puis en connectant la maquette à l'ordinateur d'en vérifier la justesse.

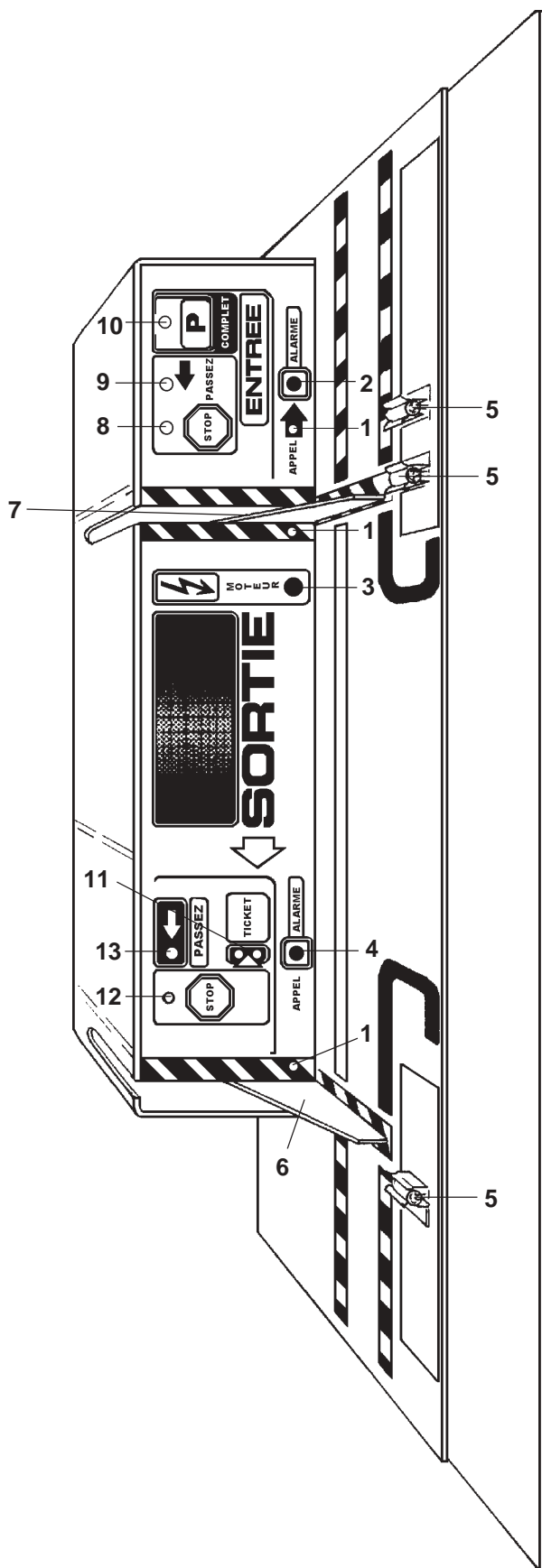
MICROCONTRÔLEUR OU ORDINATEUR

Le microcontrôleur est le petit frère de l'ordinateur. Il n'en possède pas la puissance, mais il dispose en un seul circuit intégré de toutes les fonctions de base de l'ordinateur : mémoire programme, mémoire vive, unité de traitement, gestion des entrées et des sorties.

Le microcontrôleur sera le cœur du Parking.

Il assure le fonctionnement autonome de celui-ci grâce à 3 programmes écrits dans sa mémoire programme. Un quatrième programme permet le fonctionnement sous contrôle d'un ordinateur (gestion port série). Dans ce cas, le microcontrôleur se contente de transmettre les informations venant des capteurs à l'ordinateur ou celle venant de l'ordinateur aux actionneurs.

Gestion Parking



PRÉSENTATION DE LA MAQUETTE PARKING

Capot transparent permettant d'observer le fonctionnement des capteurs et actionneurs.

Support en PVC avec sérigraphie multicolore

Dimensions: 410 mm x 270 mm

La maquette comprend:

- 2 barrières mécaniques actionnées par moteur pas à pas avec dispositif de détection "barrière haute" et "barrière basse"

- 2 détecteurs à infrarouge à l'entrée signalant "voiture à l'entrée" et "voiture entrée dans le parking"

- 3 voyants (rouge vert jaune) à l'entrée signalant "Stop", "Passez" ou "Parking complet"

- 2 boutons poussoir permettant l'appel ou le signalement d'un défaut (2 et 4)

A la sortie, un contact entre 2 bornes permet de simuler le paiement (11)

- 2 voyants (rouge et vert) à la sortie signalant "Stop" ou "Passez"

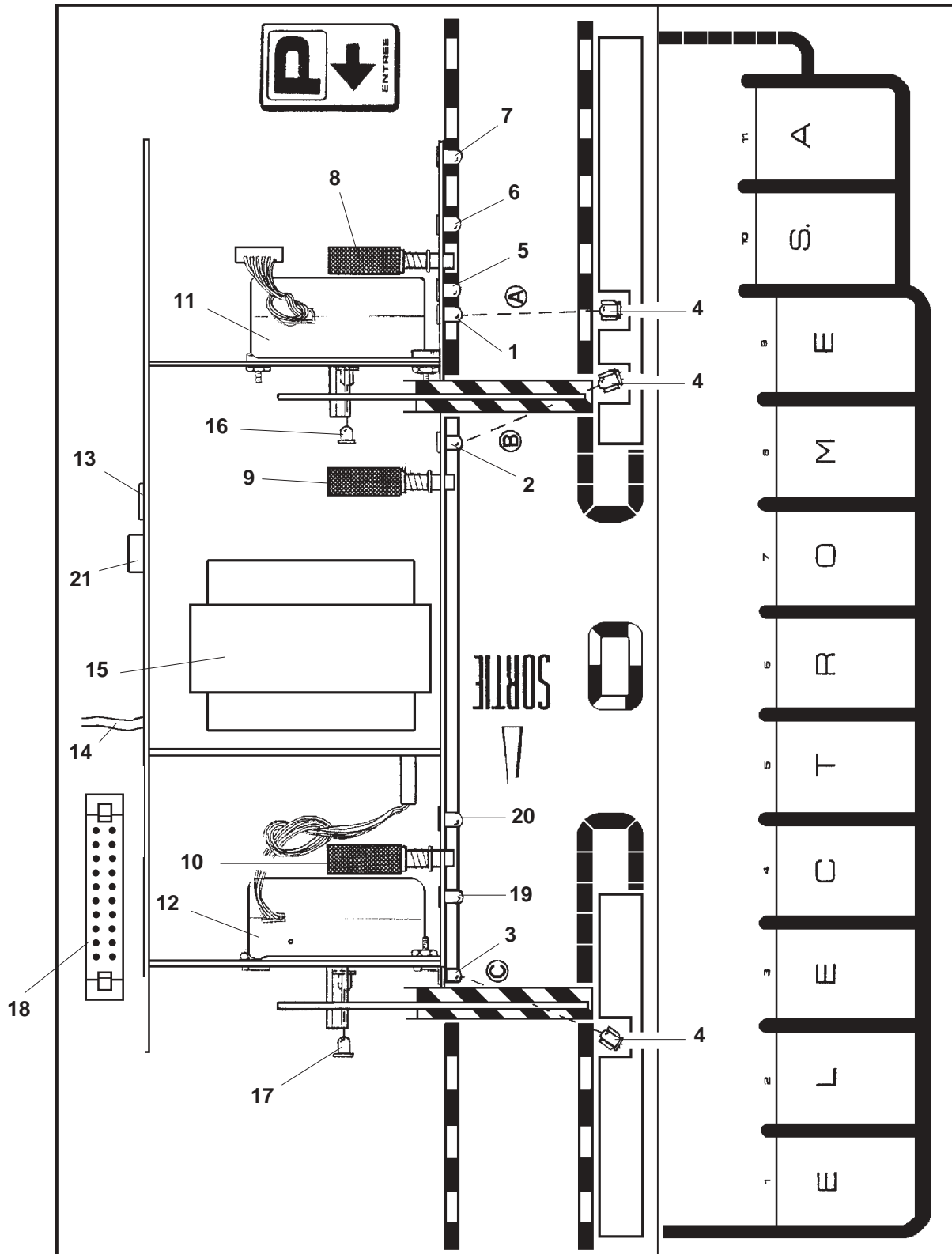
- 1 bouton poussoir (3) permet de couper ou de valider l'alimentation des moteurs

- 1 capteur à infrarouge détecte le véhicule sortant

Chacune de ces fonctions est identifiable et programmable par l'ordinateur.

- 1 - Phototransistor faisceau infrarouge
- 2 - Bouton poussoir Appel entrée
- 3 - Bouton poussoir Arrêt moteur
- 4 - Bouton poussoir Appel sortie
- 5 - Emetteur infrarouge
- 6 - Barrière mobile commandée par le moteur sortie
- 7 - Barrière mobile commandée par le moteur entrée
- 8 - Del rouge "Stop"
- 9 - Del verte "Passez"
- 10 - Del jaune "Complet"
- 11 - 2 bornes à court-circuiter pour simuler le paiement
- 12 - Del rouge "Stop"
- 13 - Del verte "Passez"

Un bouton poussoir à l'arrière de la maquette Parking permet de mettre celle-ci sous tension (voir page suivante)



- 1 - Phototransistor infrarouge: faisceau entrée (A)
- 2- Phototransistor infrarouge : faisceau barrière basse ou entrée voiture (B)
- 3 - Phototransistor infrarouge : faisceau barrière basse ou sortie voiture (C)
- 4 - Emetteur infrarouge
- 5 - Del rouge "Stop"
- 6 - Del verte "Passez"
- 7 - Del jaune "Complet"
- 8 - Bouton poussoir Appel entrée
- 9 - Bouton poussoir Arrêt moteur
- 10 - Bouton poussoir Appel sortie
- 11 - Moteur barrière entrée

- 12 - Moteur barrière sortie
- 13 - Porte fusible (fusible rapide 1A)
- 14 - Câble vers prise secteur
- 15 - Transformateur
- 16 - Faisceau détecteur barrière entrée haute
- 17 - Faisceau détecteur barrière sortie haute
- 18 - Connecteur HE10 mâle
- 19 - Del rouge "Stop"
- 20 - Del verte "Passez"

MAQUETTE PARKING

La maquette est directement alimentée en 220 V grâce à un cordon secteur (bloc alimentation sur la maquette). La mise sous tension s'effectue avec le bouton de mise sous tension à l'arrière de la maquette.

Protection par fusible rapide de 100 mA.

REMARQUE FAISCEAUX INFRAROUGES

Ne pas utiliser la maquette sous une source lumineuse trop importante (soleil direct, projecteur, ...), ceci pourrait gêner le bon fonctionnement des capteurs.

LES CAPTEURS

3 faisceaux infrarouges.

Entrée:

1 faisceau à l'entrée détectant la présence d'une voiture devant la barrière mécanique.

1 faisceau de part et d'autre de la barrière mécanique détectant celle-ci en position basse ou la présence d'une voiture sous celle-ci lorsqu'elle est en position haute.

Sortie:

1 faisceau de part et d'autre de la barrière mécanique de sortie détectant celle-ci en position basse ou la présence d'une voiture sous celle-ci lorsqu'elle est en position haute.

2 détecteurs opto à l'intérieur des blocs entrée et sortie détectant les barrières hautes.

2 boutons poussoirs: 1 sur le bloc entrée, l'autre sur le bloc de sortie.

1 contact sur le bloc de sortie entre 2 petites douilles dorées permettant, à l'aide d'une pièce de monnaie, de simuler le paiement en réalisant le contact.

Le rôle de chaque capteur ainsi que sa codification est expliqué à l'aide de l'option F1 du menu principal.

LES ACTIONNEURS

3 voyants sur le bloc d'entrée: 1 rouge, 1 vert, 1 orange.

2 voyants sur le bloc de sortie: 1 rouge, 1 vert (à la mise sous tension, le voyant rouge doit être allumé)

1 moteur réducteur ou pas à pas dans le bloc d'entrée avec une commande électronique servant à définir son sens.

1 moteur réducteur ou pas à pas dans le bloc de sortie avec une commande électronique servant à définir son sens.

Le rôle de chaque actionneur est précisé par l'option F2 du menu principal.

ARRÊT MOTEUR

Un bouton poussoir placé entre les 2 barrières sert éventuellement à arrêter les moteurs; le reste de la maquette restant sous tension.

PANNE MOTEUR

En cas de commande moteur non suivie d'effet:

- vérifier que l'interrupteur commande moteur est bien validé (bouton poussoir enfoncé).

- actionner manuellement la barrière et vérifier le bon serrage de l'écrou de fixation de la barrière sur le moteur pas à pas.

Éventuellement, après avoir déconnecté la maquette du secteur, dévisser les 3 vis de fixation du capot supérieur. Resserrer l'écrou du moteur pas à pas concerné. Remonter le capot supérieur, puis le circuit principal.

Parking série

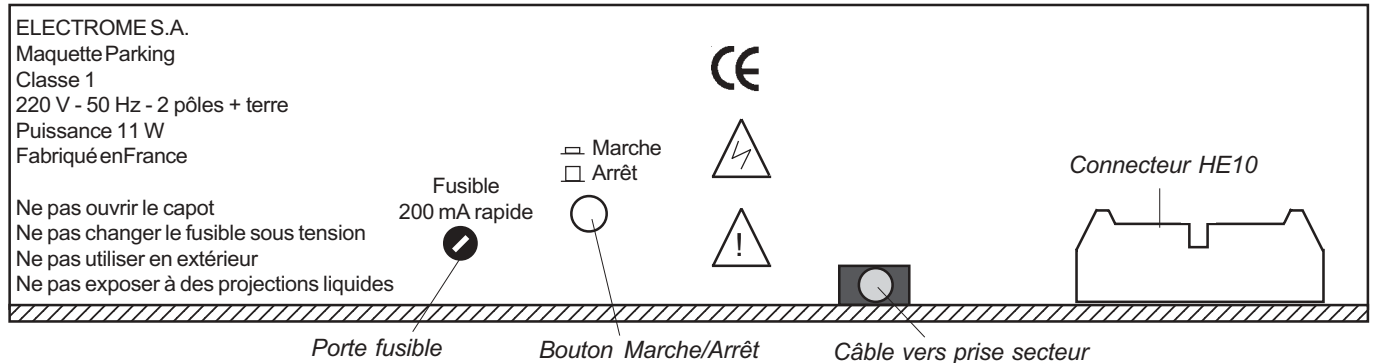
UTILISATION DU PARKING SÉRIE

Sur le boîtier PARKRS, se trouvent 2 inverseurs à glissière qui permettent de sélectionner le fonctionnement du PARKING :

	S1	S2
1 - Fonctionnement autonome du Parking	OFF	OFF
2 - Fonctionnement autonome de la barrière d'entrée	ON	OFF
3 - Fonctionnement autonome de la barrière de sortie	OFF	ON
4 - Fonctionnement en communication série par le PC	ON	ON

Pour changer de type de fonctionnement, positionner les inverseurs sur le type de fonctionnement désiré et appuyer ensuite sur le bouton d'initialisation.

FACE ARRIÈRE DU PARKING



Pour les fonctionnements 1, 2 et 3, le Parking n'a pas besoin d'être relié à l'ordinateur (câble série).
En fonctionnement 4, le Parking devra être relié à une prise série du PC (via le boîtier PARKRS).

FONCTIONNEMENT AUTONOME DE LA BARRIÈRE D'ENTRÉE (SÉLECTION POSITION 2)

A la coupure du faisceau de présence de la voiture devant la barrière d'entrée, celle-ci se lève, jusqu'à sa position haute.
Il y a ensuite attente de passage de la voiture sous le faisceau de la barrière d'entrée, puis celle-ci redescend vers sa position d'origine.

FONCTIONNEMENT AUTONOME DE LA BARRIÈRE DE SORTIE (SÉLECTION POSITION 3)

A la validation du ticket, (créer un contact avec une pièce de monnaie entre les 2 petites douilles dorées symbolisant le paiement du parking), la barrière de sortie se lève jusqu'à sa position haute.

Il y a ensuite attente de passage de la voiture sous le faisceau de la barrière de sortie, puis celle-ci redescend vers sa position d'origine.

FONCTIONNEMENT AUTONOME DU PARKING (SÉLECTION POSITION 1)

Cette partie gère la barrière d'entrée et la barrière de sortie.

Le fonctionnement autonome intègre les deux autres précédemment décrits, mais:

- la barrière de sortie n'est gérée que s'il y a déjà une voiture dans le Parking
- le Parking est considéré plein à la 11ème voiture entrée. Dans ce cas, la del "Parking Complet" de l'entrée s'allume, et il est impossible d'entrer dans le Parking tant qu'au moins 1 voiture n'est pas sortie.

FONCTIONNEMENT SÉRIE DU PARKING (SÉLECTION POSITION 4)

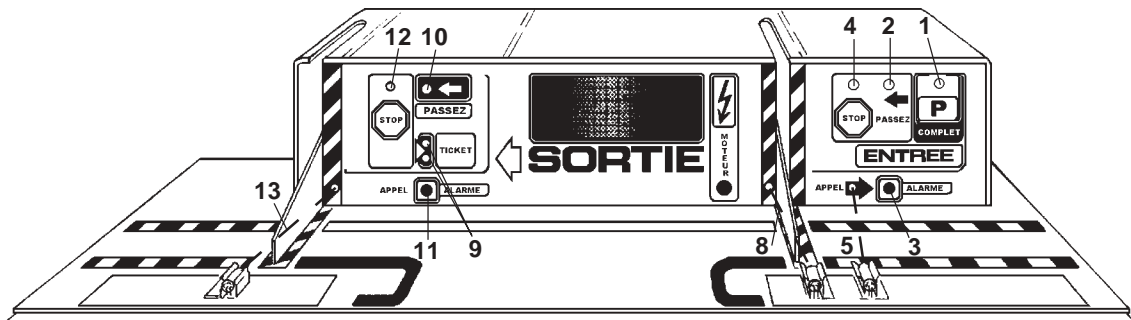
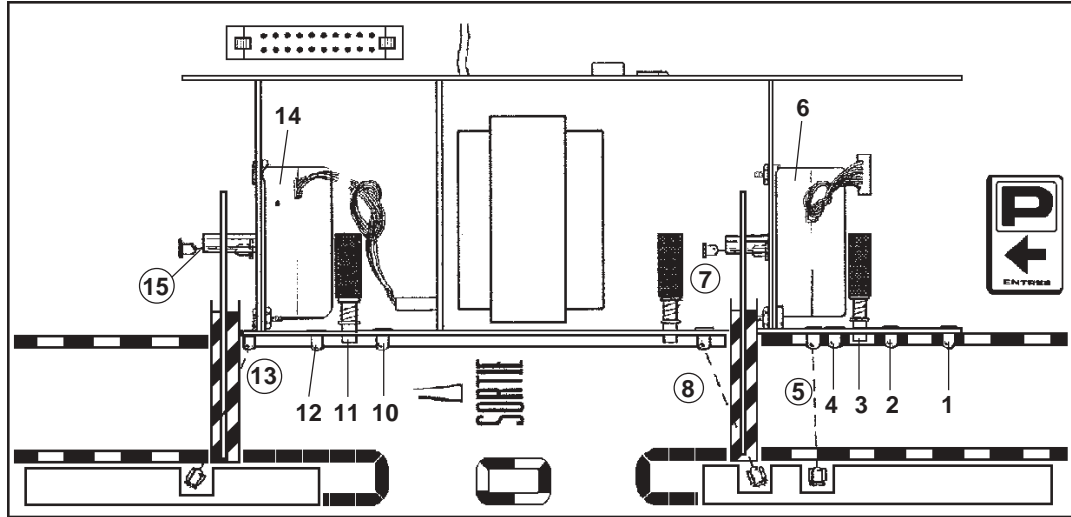
La maquette Parking est reliée à un ordinateur par la voie série (via le boîtier "PARKRS").

En cas d'ordinateur avec sortie série sur prise 25 broches, il faudra se procurer un adaptateur série 25 broches - 9 broches. (voir le fichier LISEZMOI.DOC livré avec les logiciels)

Identification des sous ensembles de la maquette Parking

Important: Pour un bon fonctionnement, le Parking ne devra pas être mis dans un endroit trop éclairé (lumière du jour ou lampe en directe).

Identification des éléments de la maquette.



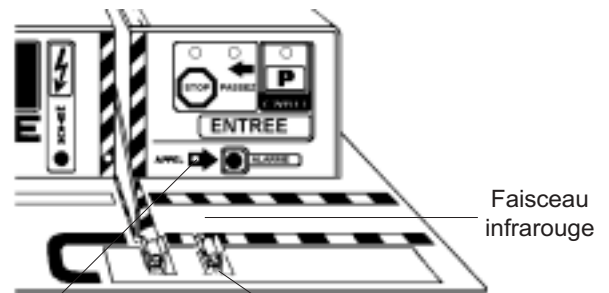
LES CAPTEURS

Ils sont au nombre de 8.

LES FAISCEAUX INFRAROUGES

Ils sont repérés 5, 8 et 13 sur les schémas ci-dessus:

Ils se composent d'un émetteur infrarouge (DEL) émettant une lumière infrarouge (c'est à dire en dehors de la plage de vision de l'oeil). En face de l'émetteur, un phototransistor (récepteur) détecte la présence ou l'absence de lumière infrarouge.

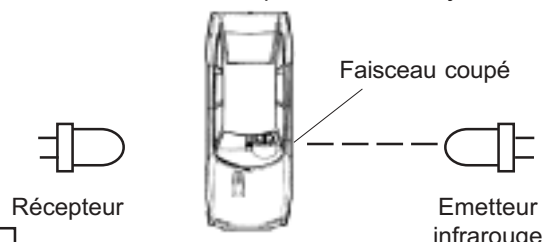
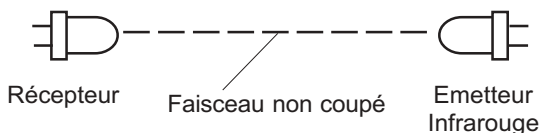


Récepteur phototransistor

Emetteur (DEL) infrarouge

Lorsqu'aucun objet n'empêche le passage de la lumière infrarouge, le phototransistor détecte celle-ci et informe l'ordinateur que le faisceau n'est pas coupé.

Lorsqu'une voiture passe, le faisceau est coupé, le phototransistor ne détecte plus de lumière infrarouge et informe l'ordinateur de la présence d'un objet à l'entrée



LES FAISCEAUX LUMIÈRE ROUGE

Ils sont repérés 7 et 15 à l'intérieur du Parking (voir schéma page précédente).

Ils se composent d'un émetteur de lumière rouge (DEL) émettant dans le spectre visible. En face de l'émetteur, un phototransistor (récepteur) détecte la présence ou l'absence de lumière.

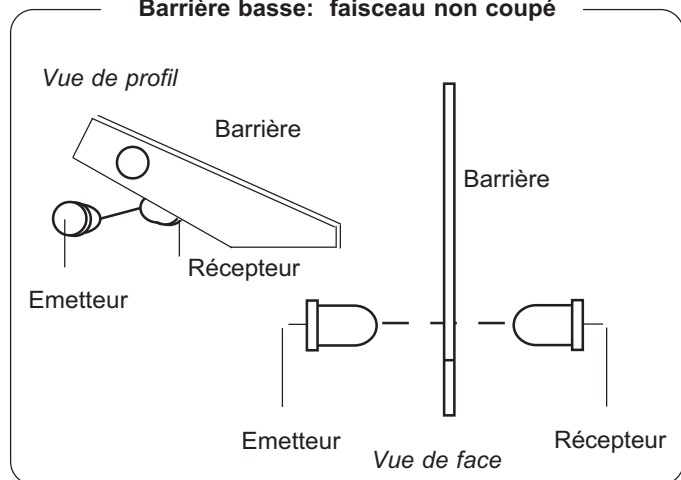
Ces faisceaux sont destinés à détecter la position haute des barrières mécaniques.



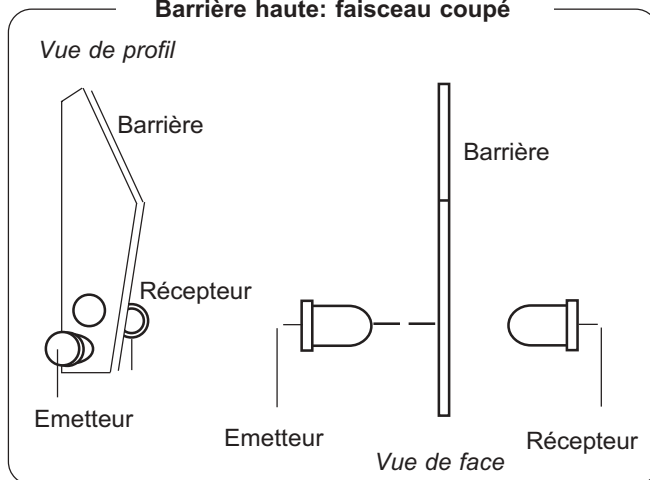
Lorsque la barrière est en position basse, elle n'empêche pas le passage de la lumière, le phototransistor détecte celle-ci et informe l'ordinateur que le faisceau n'est pas coupé (la barrière n'est pas haute).

Lorsque la barrière est en position haute, le faisceau est coupé, le phototransistor ne détecte plus de lumière et informe l'ordinateur de la position haute de la barrière.

Barrière basse: faisceau non coupé



Barrière haute: faisceau coupé



LES POUSSOIRS D'APPEL

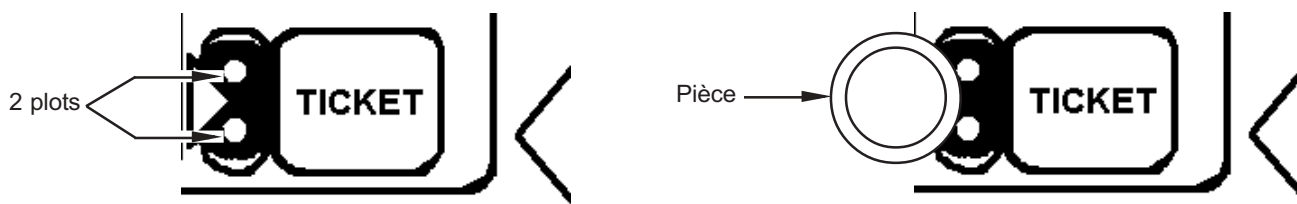
Les poussoirs d'appel sont repérés 3 et 11 sur le schéma de la page précédente: le 3 en entrée et le 11 en sortie.

Lorsqu'ils sont poussés, ils informent l'ordinateur qu'un appel est réalisé en entrée ou en sortie.

LE CONTACT DE PAIEMENT

Le contact de paiement est repéré 9 sur le schéma page précédente.

Grâce à une pièce de monnaie, il permet d'établir un contact entre les 2 petits plots dorés et d'informer ainsi l'ordinateur qu'un paiement a été effectué.



LES ACTIONNEURS

Les actionneurs sont aux nombres de 7:

- 3 voyants à l'entrée (un rouge repéré 4, un vert repéré 2 et un orange repéré 1) permettent à l'ordinateur de visualiser des consignes (Stop, Passez, Parking complet).
- 2 voyants en sortie (un rouge repéré 12 et un vert repéré 10) visualisent des consignes de sorties (Stop, Passez).
- 2 moteurs (un à l'entrée repéré 6 et un à la sortie repéré 14) permettent d'actionner les barrières.

Le Parking en autonome

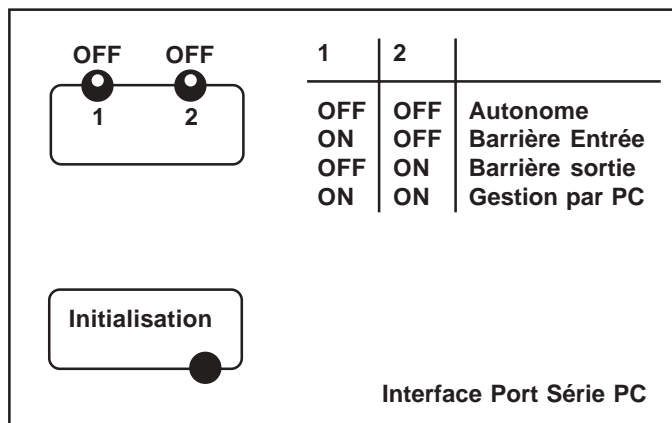
La fonction autonome permet aux élèves d'observer le fonctionnement du Parking sans l'obligation d'être connecté à un ordinateur. L'élève pourra ainsi identifier capteur et actionneur, relever les étapes du cycle à partir de l'observation de la maquette et les transcrire progressivement sous forme de grafcet.

En s'aidant de texte et de schéma, il aura à exécuter des exercices.

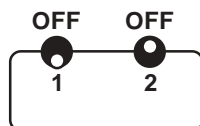
Les exercices se décomposent en 3 parties:

- 1 - Travail sur le Parking en autonome avec sélection de la barrière d'entrée
 - Observation et explication du fonctionnement de la maquette.
 - Identification des différents constituants du système.
 - Représentation des étapes du cycle à partir de l'observation de la maquette.
 - Identification capteur et actionneur.
 - Notion de grafcet
 - Initialisation d'un système
- 2 - Travail sur le Parking autonome barrière de sortie
 - Observation et relevé du fonctionnement de la maquette
 - Capteurs et actionneurs
 - Représentation du cycle
 - Réalisation d'un grafcet simple
- 3 - Adaptation du système à une situation nouvelle
 - Le compteur d'événements
 - Modification d'un programme en fonction de consignes données
 - La barrière d'entrée avec comptage de véhicules entrant et interdiction d'entrer si le Parking est plein
 - La barrière de sortie avec décomptage de véhicules sortants
 - La gestion de la lampe Parking plein
 - Le grafcet de gestion de l'ensemble du Parking

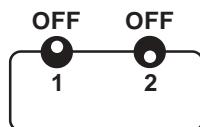
Sélection du programme autonome désiré grâce aux interrupteurs situés sur le boîtier PARKRS



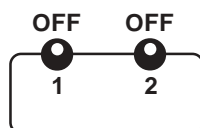
Pour la 1ère partie des exercices, il faudra configurer le Parking en sélectionnant le fonctionnement de la barrière d'entrée.



Pour la 2ème partie, il faudra sélectionner le fonctionnement autonome de la barrière de sortie.



Pour la 3ème partie, il faudra sélectionner la gestion de l'ensemble du Parking en autonome.



Les capteurs ou actionneurs dans notre environnement quotidien

Le Baladeur	Capteur	Actionneur
Les haut-parleurs du casque		
La tête de lecture		
Le moteur qui fait tourner la bande		

La Calculatrice	Capteur	Actionneur
Le clavier		
Les afficheurs		

La Télévision	Capteur	Actionneur
L'écran		
L'antenne		
Le haut-parleur		
Le récepteur de la télécommande		

La Télécommande télé	Capteur	Actionneur
Le clavier		
Le faisceau infrarouge		

La Balance	Capteur	Actionneur
Le plateau de la balance		
L'aiguille du poids		

Le Four Domestique	Capteur	Actionneur
La résistance chauffante		
L'horloge de programmation		

La Machine à laver	Capteur	Actionneur
La pompe de vidange		
La résistance chauffante		
Le clavier de programmation		
L'électrovanne de remplissage		
Le relais d'arrêt de la machine		

UN EXEMPLE: LE SYSTÈME ABS

En cas de freinage brutal sur une automobile, les roues se bloquent, ce qui entraîne une perte de contrôle du véhicule par dérapage. Le système ABS empêche le blocage des roues, ce qui permet ainsi de contrôler son freinage.

Principe

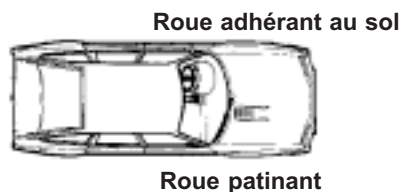
Des capteurs sur les roues détectent le blocage de celles-ci et dans ce cas relibère le blocage. Puis, lorsque la roue atteint une certaine vitesse, le freinage est de nouveau autorisé pour ensuite être relâché si la roue se bloque. Cela jusqu'à ce que la vitesse devienne très basse. Le blocage est alors utilisé pour l'arrêt.

Le calculateur (microcontrôleur) doit donc calculer en permanence la vitesse de rotation des roues, la vitesse du véhicule, autoriser ou empêcher le freinage et cela plusieurs fois par seconde.

Exercice : l'antipatinage

Partant des capteurs et actionneurs de l'ABS (capteur de vitesse de rotation de chaque roue, capteur de vitesse du véhicule, commande de freinage sur chaque roue), imagine le principe d'un système empêchant le véhicule de patiner (au démarrage ou sur un terrain glissant).

C'est à dire qu'une ou plusieurs roues, du fait d'un terrain glissant, tournent sans adhérer au sol, ce qui entraîne un risque de dérapage et de perte de contrôle du véhicule.



.....

.....

.....

.....

.....

L'ordinateur

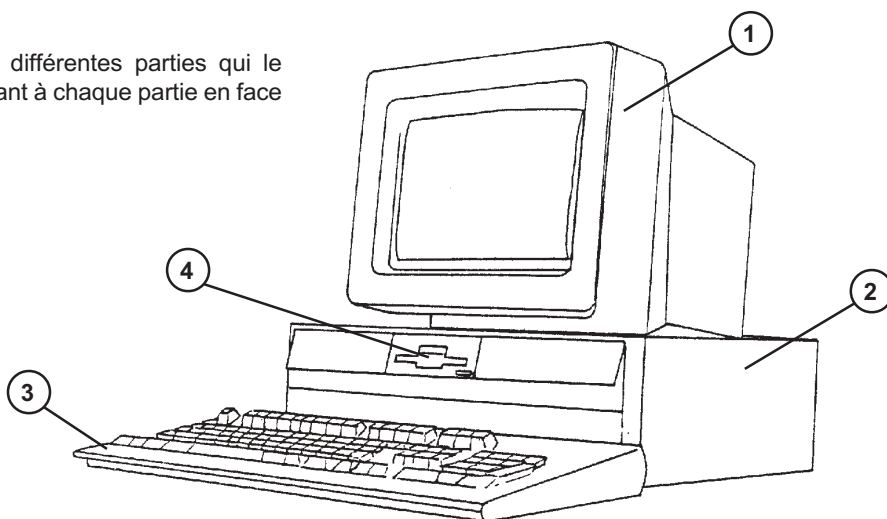
Je regarde l'ordinateur et j'identifie les différentes parties qui le compose en mettant le chiffre correspondant à chaque partie en face de son nom.

CLAVIER :

ECRAN :

LECTEUR/ENREGISTREUR
DE DISQUETTES :

UNITE DE TRAITEMENT
DES INFORMATIONS :



Mettre dans le cercle derrière chaque partie de l'ordinateur le numéro de la phrase qui lui correspond.

Le clavier sert à :

L'écran sert à :

Le lecteur de disquette sert à :

L'unité de traitement des informations sert à :

1/ Visualiser les résultats

2/ Entrer des données enregistrées sur une disquette ou enregistrer sur la disquette des données venant de l'unité de traitement

3/ Gérer les entrées et les sorties des données et les transformer à l'aide d'un programme

4/ Entrer des données manuellement

Fonction capteur ou fonction actionneur

Un appareil électronique se compose généralement de 3 parties:

1/ Un ou des capteurs qui permettent de prélever des informations venant de l'extérieur

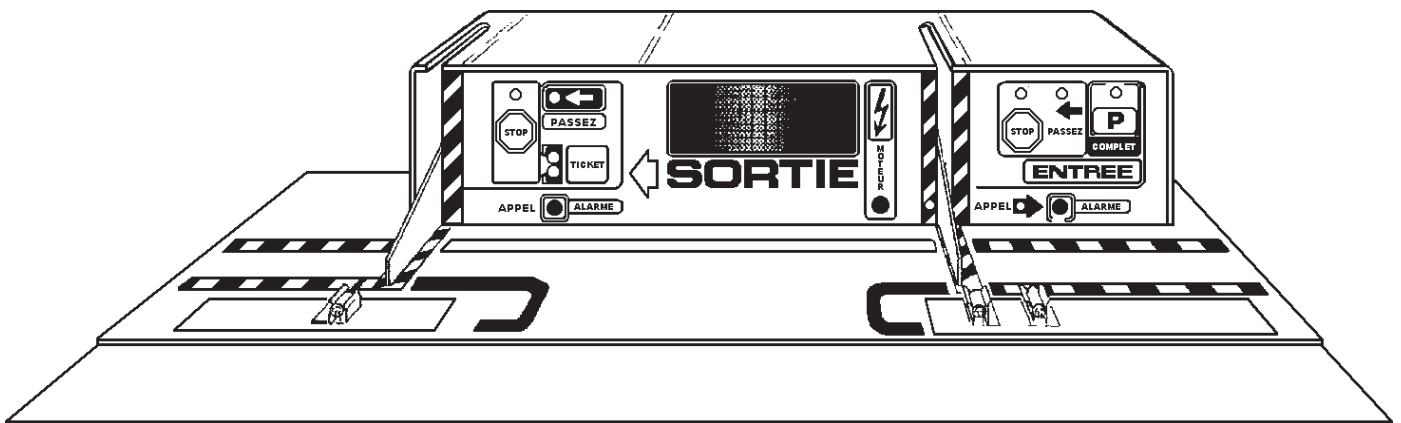
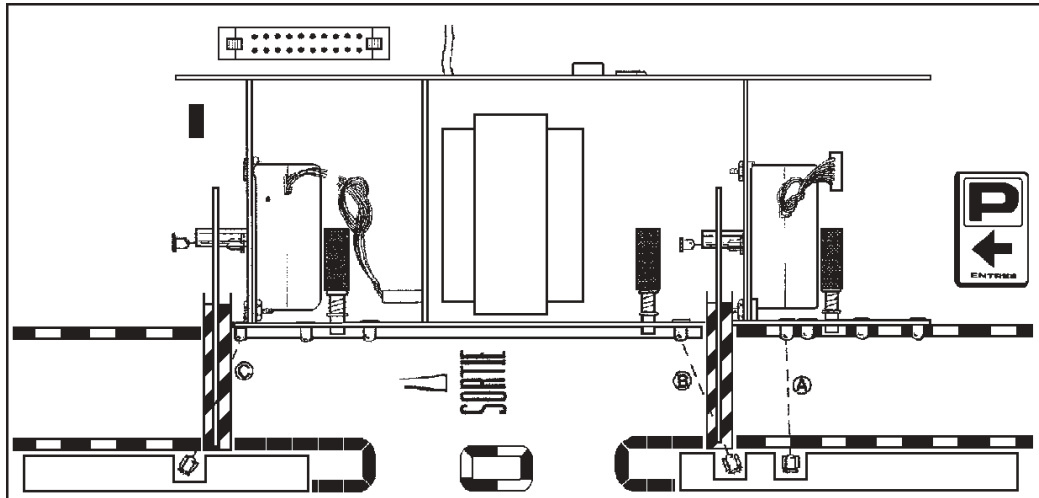
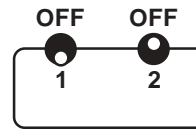
2/ Une unité de traitement qui gère l'entrée des informations (capteur), les transforme en fonction d'un programme, puis les transmet aux actionneurs

3/ Un ou des actionneurs qui transforment les informations présentes sur la sortie de l'unité de traitement de façon à les rendre compréhensibles par l'extérieur

Fonction capteur ou fonction actionneur: identifiez chaque sous ensemble de l'ordinateur en mettant une croix dans la colonne correspondant à sa fonction.

	CAPTEUR	ACTIONNEUR
Le clavier sert à entrer des informations manuellement, c'est un		
Le lecteur de disquette sert à entrer des informations présentes sur la disquette ou à enregistrer sur celle-ci des informations transmises par l'unité de traitement, c'est un		
L'imprimante sert à imprimer des informations transmises par l'ordinateur, c'est un		
L'écran sert à visualiser des informations transmises par l'ordinateur, c'est un		

Sélection programme gestion barrière entrée en autonome :

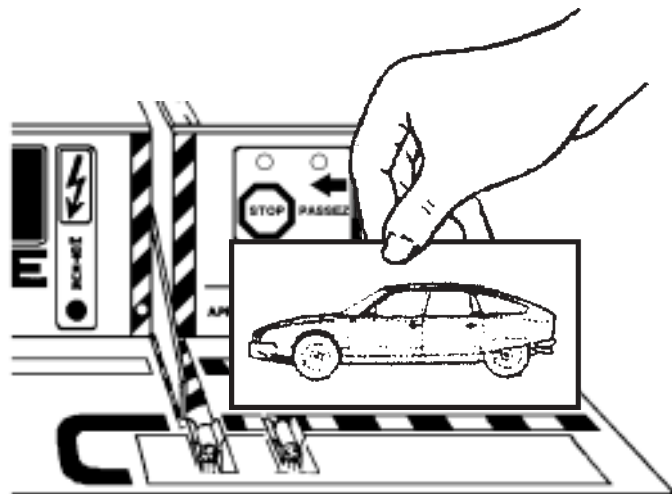


La Maquette est au repos, je constate:

- la barrière d'entrée est fermée
- le voyant rouge d'entrée est allumé

Je place, en la tenant comme sur le schéma, une voiture devant la barrière d'entrée.

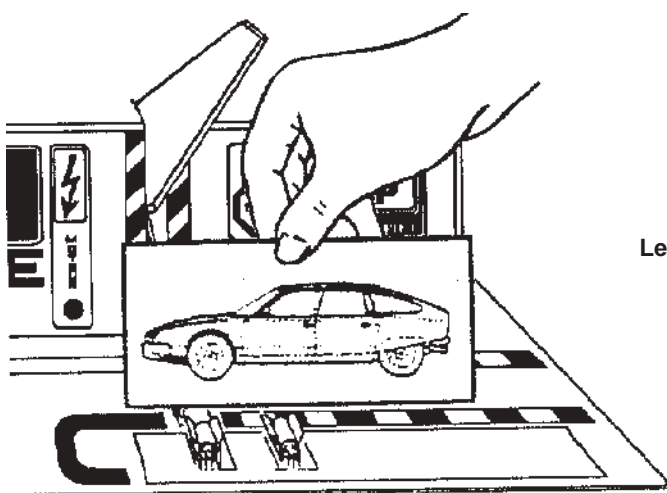
La barrière monte, puis s'arrête en position levée, le voyant rouge s'éteint et le voyant vert s'allume.



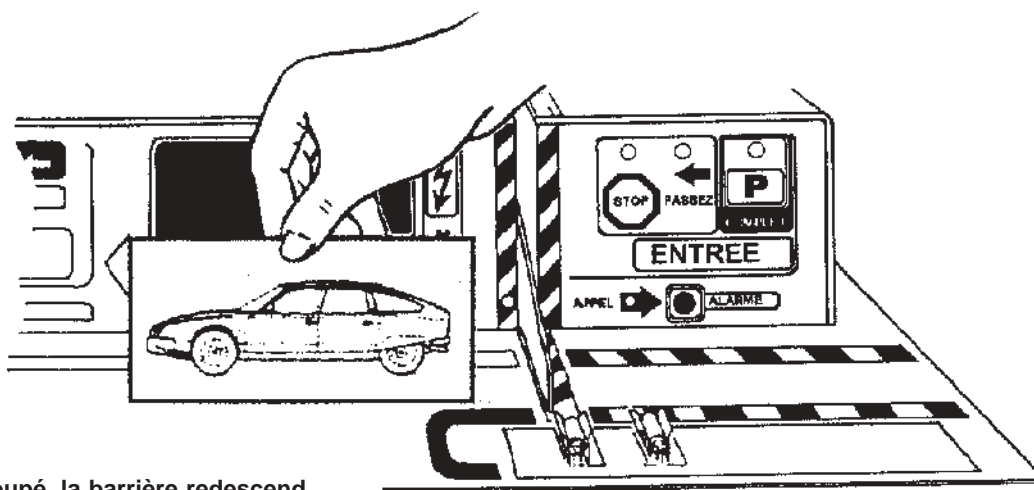
POURQUOI ?

La voiture placée devant la barrière d'entrée coupe le faisceau infrarouge (donc invisible) repéré 5 sur les schémas A et B. L'ordinateur reçoit l'information "le faisceau est coupé", c'est à dire qu'un véhicule est présent à l'entrée. Il va alors faire monter la barrière en connectant le moteur. Lorsque celle-ci coupe le faisceau de lumière rouge à l'intérieur du Parking repéré 7 sur le schéma A, l'ordinateur est informé que la barrière est en position haute. Il arrête le moteur, éteint le voyant rouge et allume le voyant vert.

J'avance doucement le véhicule devant la barrière ouverte, je continue à avancer, le voyant vert s'éteint, le rouge s'allume, la barrière descend, puis s'arrête.



Le faisceau 8 est coupé, la barrière est levée.



Le faisceau 8 n'est plus coupé, la barrière redescend.

POURQUOI ?

En passant devant la barrière ouverte, le véhicule a coupé le faisceau 8. Une fois entré complètement, le faisceau 8 n'étant alors plus coupé, l'ordinateur est informé que le véhicule a fini d'entrer.

Il commande ensuite l'allumage du voyant rouge, éteint donc le vert et commence la descente de la barrière.

La barrière, en descendant, coupe le faisceau 8 et informe l'ordinateur qu'elle a terminé sa descente. L'ordinateur arrête le moteur. L'on remarquera la double fonction du faisceau 8 qui détecte l'entrée d'un véhicule et la barrière basse (ce qui explique l'émetteur et le récepteur du faisceau placé en biais de part et d'autre de la barrière).

Exercice n.1

Inscris dans le cercle, après chaque faisceau, le ou les numéro(s) correspondant(s) à sa ou ses fonction(s) en t'aidant du texte précédent et des schémas A et B.

Le faisceau 5 détecte :

Le faisceau 7 détecte :

Le faisceau 8 détecte :

- 1 - Barrière basse
- 2 - Voiture à l'entrée
- 3 - Voiture ayant fini d'entrer
- 4 - Barrière haute

Exercice n.2

Remets dans l'ordre les différentes étapes du cycle correspondant à l'entrée du véhicule dans le Parking.
Attention une même séquence peut servir plusieurs fois.

- 1 : Faisceau 8 détecte que le véhicule a fini d'entrer dans le Parking
- 2 : L'ordinateur commande la descente de la barrière par le moteur
- 3 : Extinction de la lampe verte, allumage de la lampe rouge
- 4 : Faisceau 5 détecte un véhicule à l'entrée et informe l'ordinateur
- 5 : L'ordinateur commande la montée de la barrière par le moteur
- 6 : Faisceau 7 détecte la barrière haute
- 7 : Extinction de la lampe rouge, allumage de la lampe verte
- 8 : Faisceau 8 détecte que la barrière est basse
- 9 : L'ordinateur arrête le moteur

Exercice n.3

Rappel: Identifies la fonction de chaque élément de l'entrée du Parking en t'aidant des schémas A et B page 31.
Le capteur envoie une information extérieure à l'ordinateur.
L'actionneur matérialise pour l'extérieur une commande de l'ordinateur.

	CAPTEUR	ACTIONNEUR
Moteur 6		
Voyant 1		
Voyant 2		
Voyant 4		
Faisceau 5		
Faisceau 7		
Faisceau 8		

Exercice n.4

Dans la suite des séquences correspondant à l'entrée d'un véhicule dans le Parking, inscris dans le cercle à côté de chaque texte: le chiffre 1 s'il s'agit d'une commande d'actionneur, le chiffre 2 s'il s'agit de l'entrée d'une information venant d'un capteur.

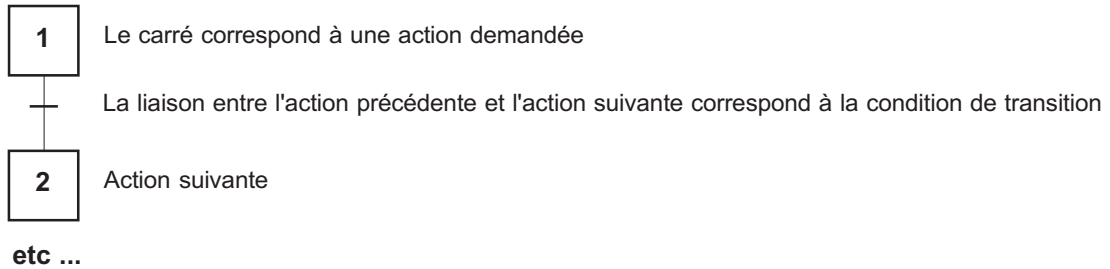
- Faisceau 5 détecte un véhicule à l'entrée et informe l'ordinateur **1** commande d'actionneur
- L'ordinateur commande la montée de la barrière par le moteur **2** entrée d'une information venant du capteur
- Faisceau 7 détecte la barrière haute
- L'ordinateur arrête le moteur
- Extinction de la lampe rouge, allumage de la lampe verte
- Faisceau 8 détecte que le véhicule a fini d'entrer dans le Parking
- Extinction de la lampe verte, allumage de la lampe rouge
- L'ordinateur commande la descente de la barrière par le moteur
- Faisceau 8 détecte que la barrière est basse
- L'ordinateur arrête le moteur

L'on voit par l'enchaînement des séquences de l'exercice précédent que toute commande d'actionneur (action) est déclenchée lorsqu'une information venant d'un capteur est réalisée (condition pour passer à l'étape suivante ou condition de transition).

Exemple :

ACTION *Commande moteur pour faire monter la barrière*
 CONDITION DE TRANSITION *Faisceau 7 coupé par la barrière haute*
 ACTION *Arrêt moteur*

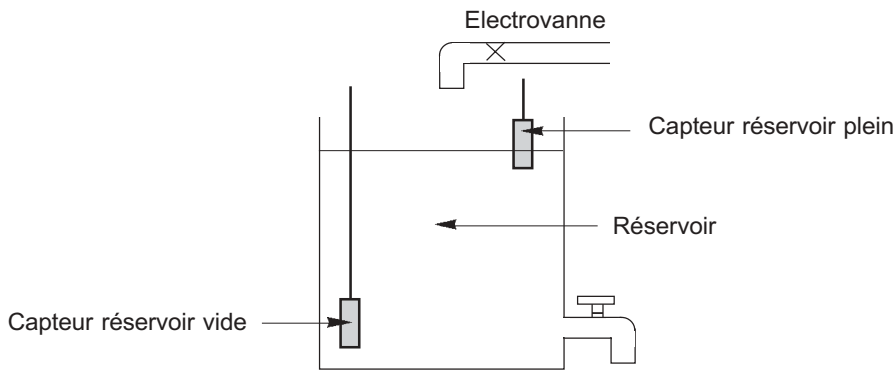
En automatisme, la combinaison des actions et des conditions de transition figure sous forme d'un grafcet:



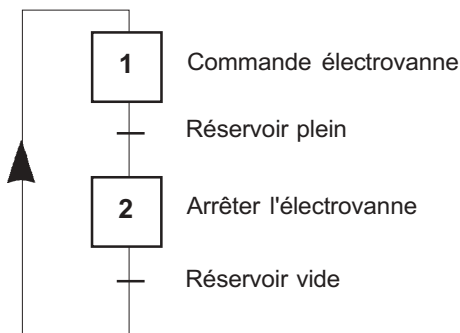
La chiffre dans le carré donne le numéro de l'étape.

Exemple :

Réalisation d'un grafcet correspondant à un remplissage automatique d'un réservoir.

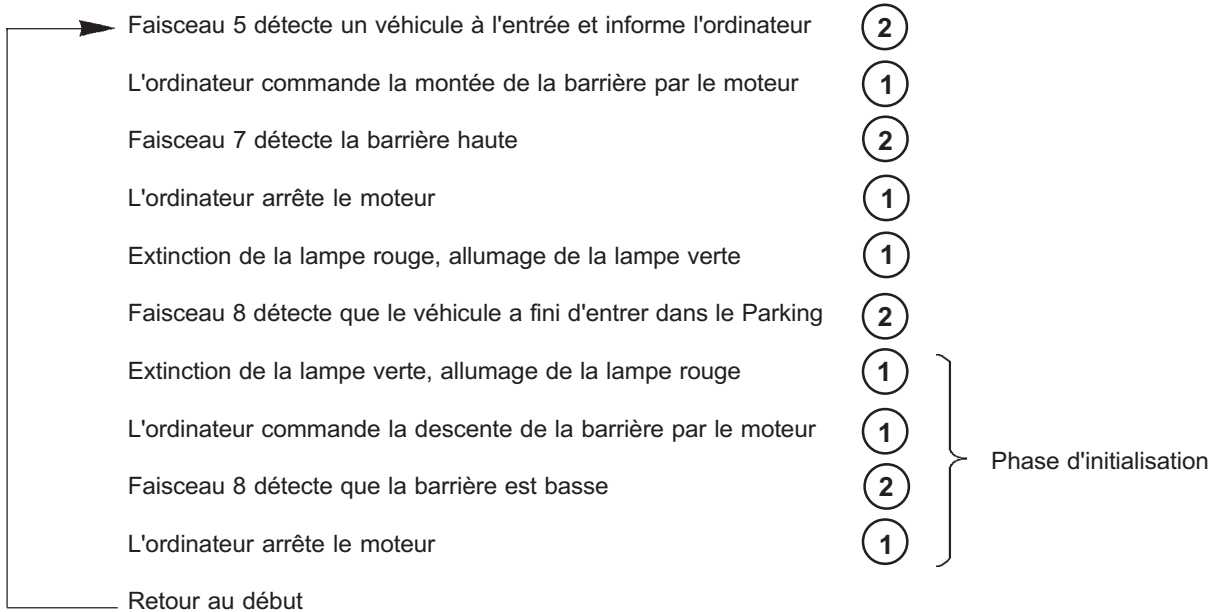


Lorsque le niveau d'eau descend en dessous du capteur réservoir vide, il faut remplir le réservoir en commandant l'électrovanne (robinet électrique) qui va alors laisser couler l'eau dans le réservoir. Lorsque l'eau atteint le capteur réservoir plein, il faut arrêter l'électrovanne: l'eau ne coule plus dans le réservoir.

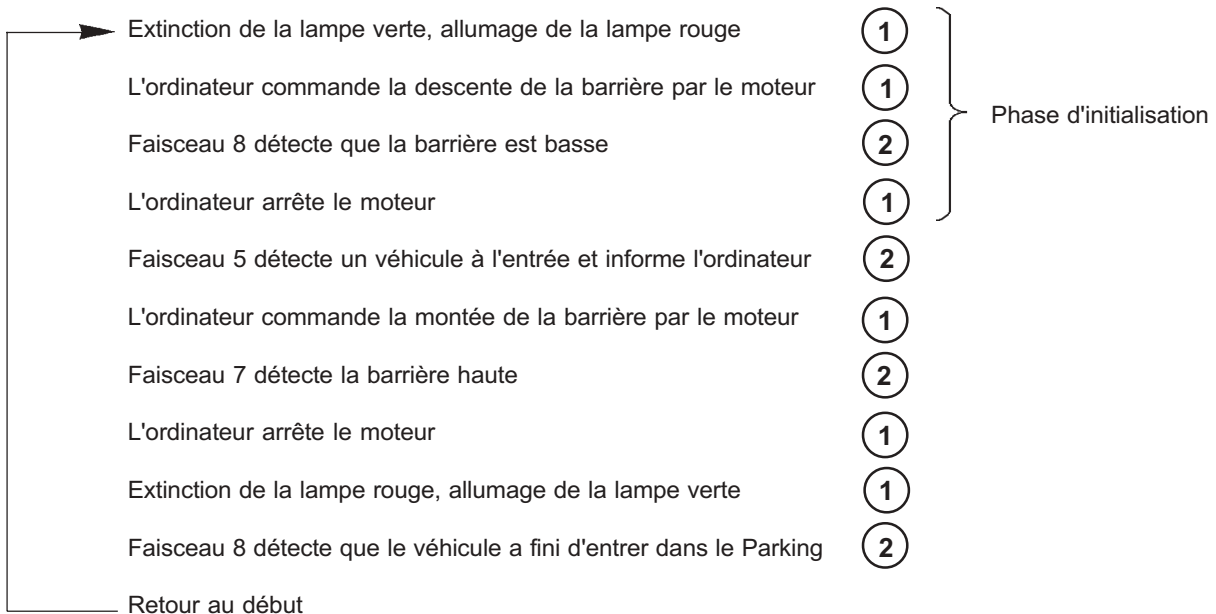


L'on voit qu'après l'étape 2, le grafcet est rebouclé permettant ainsi de continuer le cycle automatiquement en permanence.

Exercice n.5 (Résultat de l'exercice n.4)



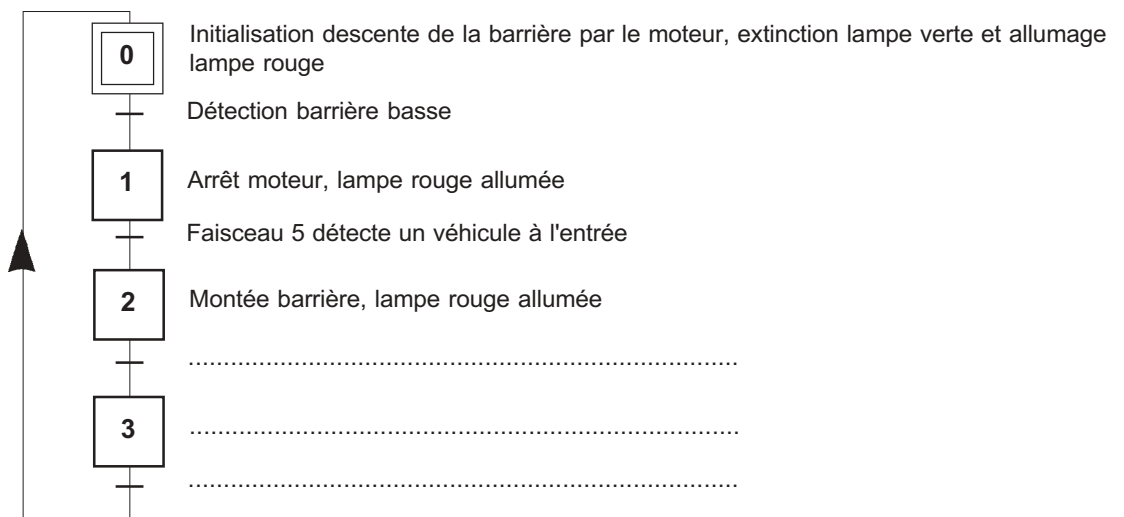
La séquence précédente peut aussi s'écrire:



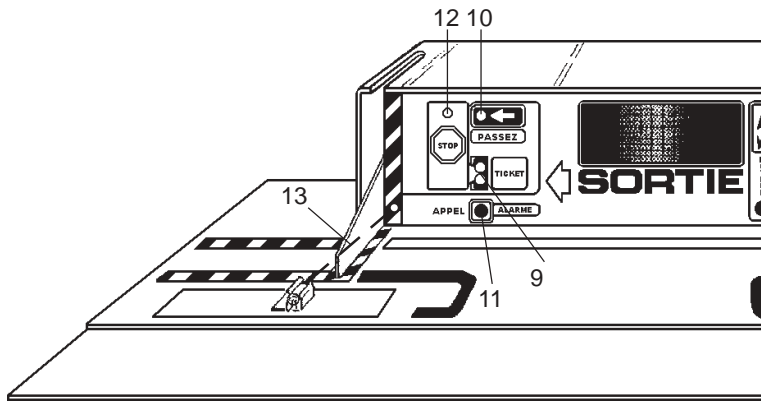
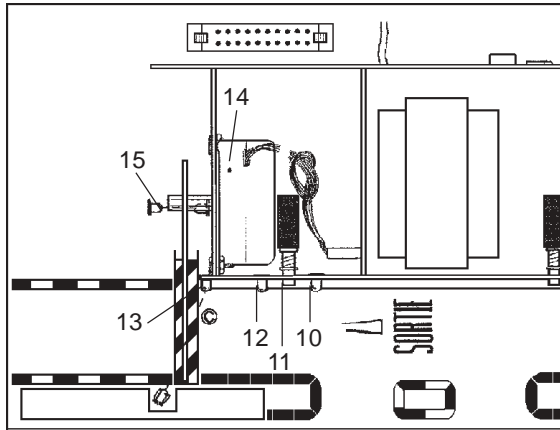
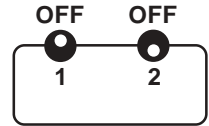
La phase d'initialisation permet au Parking d'être dans une situation donnée à son allumage. C'est à dire lorsque l'on met le Parking sous tension, celui-ci s'initialise avec la barrière en position basse et la lampe rouge allumée.

Réalisation du grafcet correspondant à la gestion de la barrière d'entrée du Parking

En t'aidant des résultats de l'exercice 4 et de sa forme modifiée, complète la séquence de gestion de la barrière d'entrée sous forme d'un grafcet.



Gestion de la barrière de sortie : sélection programme gestion barrière sortie en autonome :



La maquette est au repos, je constate en sortie que:

.....

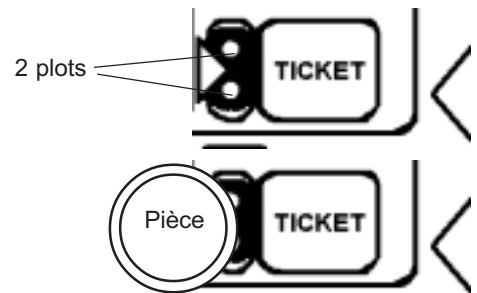
.....

.....

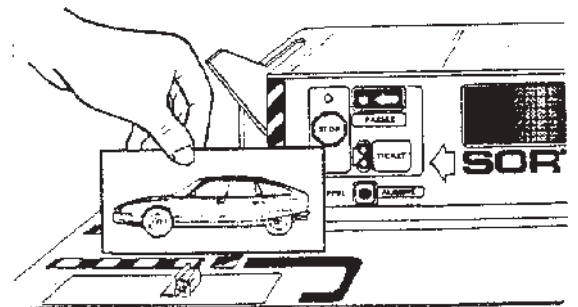
.....

.....

Je simule un paiement (contact de paiement repéré 9 sur le schéma). Grâce à une pièce de monnaie, il permet d'établir un contact entre les 2 petits plots dorés et d'informer ainsi l'ordinateur qu'un paiement a été effectué. Je constate:



A l'aide de la plaquette voiture, je simule une sortie de véhicule. Je constate:



.....

.....

.....

.....

.....

Exercice n.1

Inscris le numéro correspondant à chaque fonction.

- Le faisceau 13 : 1 - Indique au véhicule qu'il faut attendre
- Le contact 9 : 2 - Indique au véhicule qu'il peut sortir
- Le moteur 14 : 3 - Détecte la position haute de la barrière
- Le faisceau 15 : 4 - Permet de lever ou d'abaisser la barrière
- La lampe 12 : 5 - Simule le paiement et informe l'ordinateur
- La lampe 10 : 6 - Détecte que le véhicule est sous la barrière de sortie ou que la barrière est basse

Exercice n.2

Rappel: Identifie, en mettant une croix dans la colonne correspondante, la fonction de chaque élément de la barrière de sortie. Le capteur envoie une information extérieure à l'ordinateur. L'actionneur matérialise pour l'extérieur une commande de l'ordinateur.

	CAPTEUR	ACTIONNEUR
Moteur 14		
Voyant 12		
Voyant 10		
Faisceau 15		
Faisceau 13		
Contact paiement 9		

Exercice n.3

Remets dans l'ordre les différentes séquences correspondant à la sortie du véhicule. Attention: une même séquence peut servir plusieurs fois.

- 1 : Faisceau 15 détecte la barrière haute
- 2 : Allumage de la lampe rouge, extinction de la lampe verte
- 3 : L'ordinateur arrête le moteur
- 4 : Contact 9 établit par une pièce de monnaie simulant le paiement
- 5 : Allumage de la lampe verte, extinction de la lampe rouge
- 6 : Commande du moteur pour faire monter la barrière
- 7 : Commande du moteur pour faire descendre la barrière
- 8 : Faisceau 13 détecte que le véhicule a fini de sortir du Parking
- 9 : Faisceau 13 détecte la barrière basse

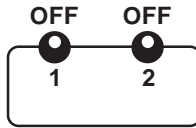
Dans ces différentes séquences, sélectionnes et mets dans l'ordre celle qui correspondent à la phase d'initialisation du Parking (action à mener pour que le Parking soit prêt à servir).

Exercice n.4

Dans la suite des séquences correspondant à la sortie d'un véhicule du Parking, inscris dans le cercle à côté de chaque texte: le chiffre 1 s'il s'agit d'une commande d'actionneur, le chiffre 2 s'il s'agit de l'entrée d'une information venant d'un capteur.

- Faisceau 15 détecte la barrière haute
- Allumage de la lampe rouge, extinction de la lampe verte ① commande d'actionneur
- L'ordinateur arrête le moteur ② entrée d'une information venant du capteur
- Contact 9 établit par une pièce de monnaie simulant le paiement
- Allumage de la lampe verte, extinction de la lampe rouge
- Commande du moteur pour faire monter la barrière
- Commande du moteur pour faire descendre la barrière
- Faisceau 13 détecte que le véhicule a fini de sortir du Parking
- Faisceau 13 détecte la barrière basse

Gestion du Parking complet en autonome :



Les véhicules ne peuvent entrer indéfiniment dans le Parking.

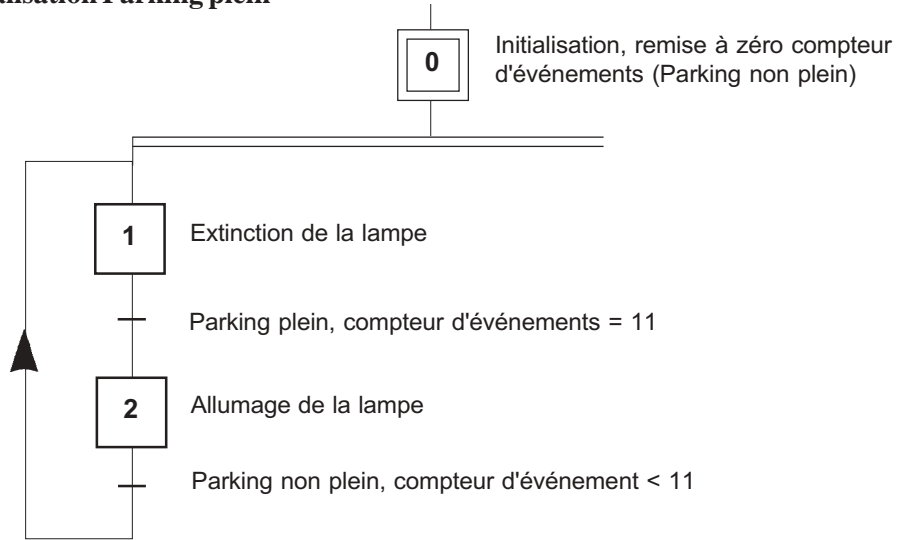
Une fois que le nombre maximum (correspondant au nombre de places disponibles) est atteint, il faut signaler à l'entrée que le Parking est plein, bloquer la barrière d'accès et attendre la sortie de véhicules pour autoriser l'ouverture de la barrière d'entrée.

La maquette Parking dispose de 11 places. Il faudra donc:

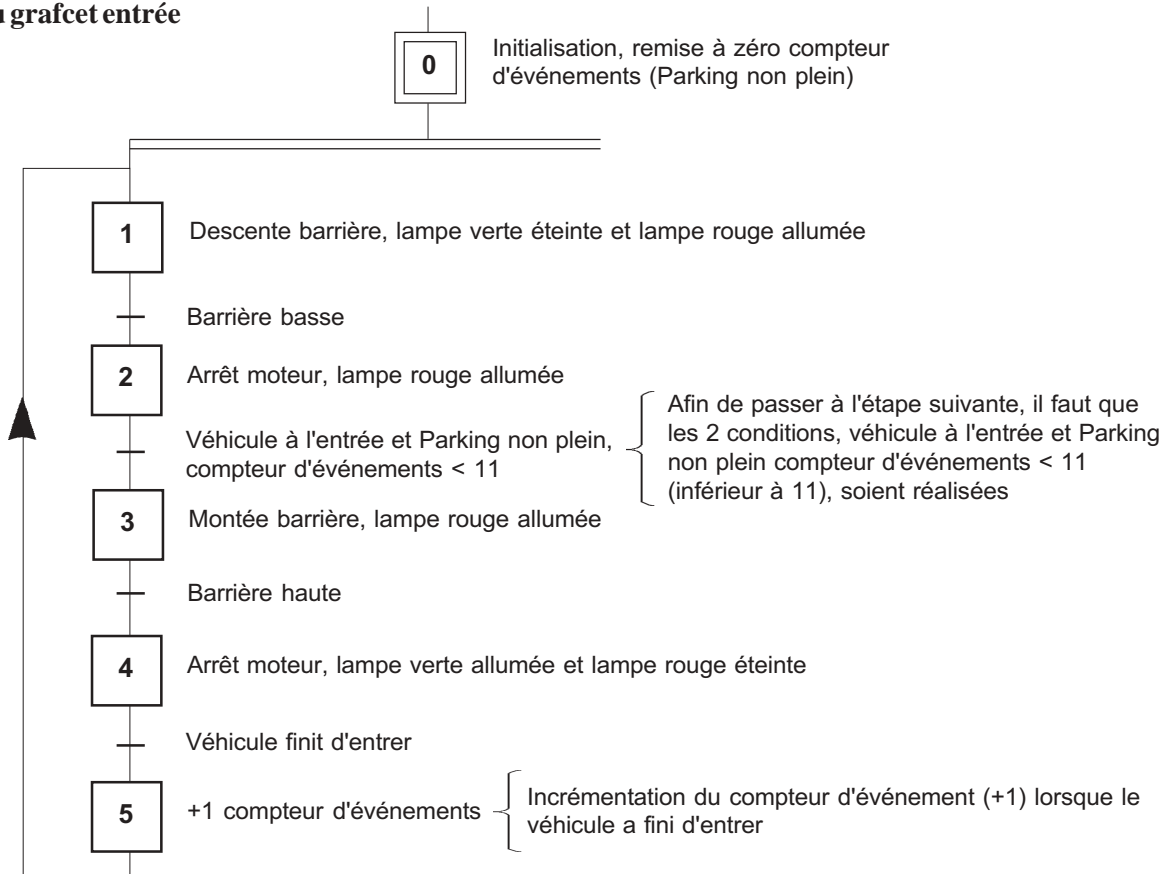
- Informer les véhicules à l'entrée si le Parking est plein
- Empêcher l'entrée de véhicules si le Parking est plein
- Incrémenter (+1) un compteur d'événement chaque fois qu'un véhicule finit d'entrer dans le Parking
- Décrémenter (-1) un compteur d'événements chaque fois qu'un véhicule finit de sortir du Parking
- Initialiser le compteur d'événements à 0 lors de la mise sous tension du Parking

Indépendamment d'actionneurs et de capteurs physiques (identifiables sur la maquette), le grafcet devra gérer des actions +1 ou -1 dans le compteur d'événements et des conditions de transitions (compteur d'événements = 11 soit Parking plein, compteur d'événements < 11 (inférieur à 11) soit Parking non plein).

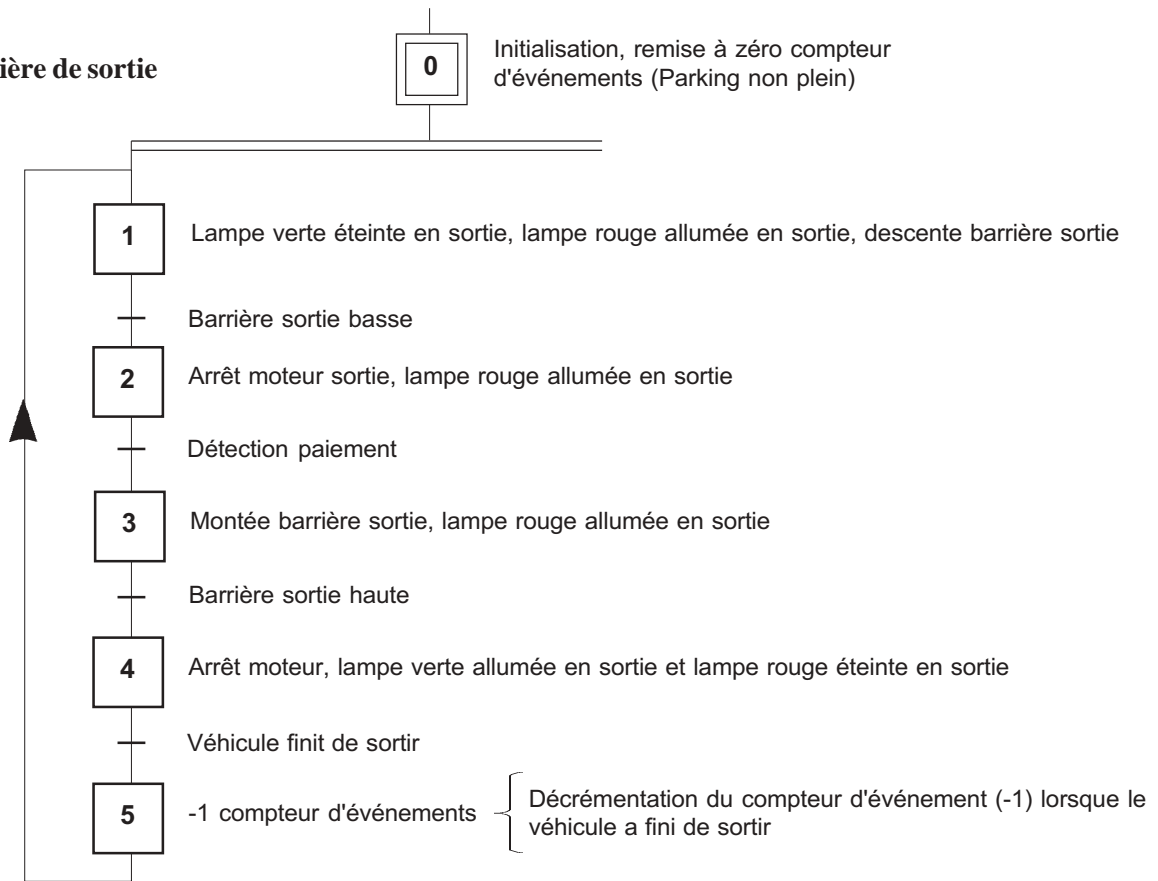
Grafcet gérant la lampe de signalisation Parking plein



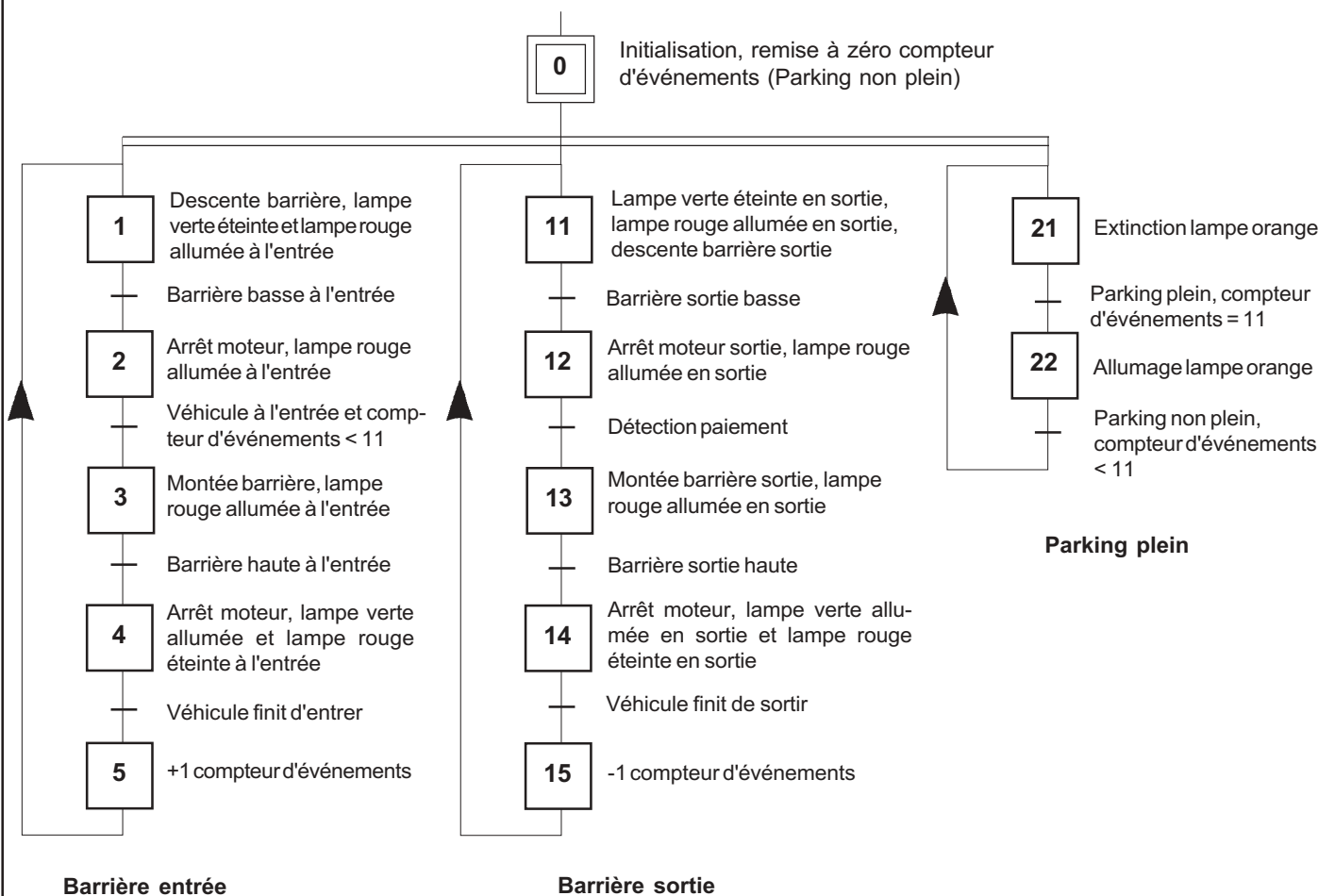
Modification du grafcet entrée



Grafcet barrière de sortie

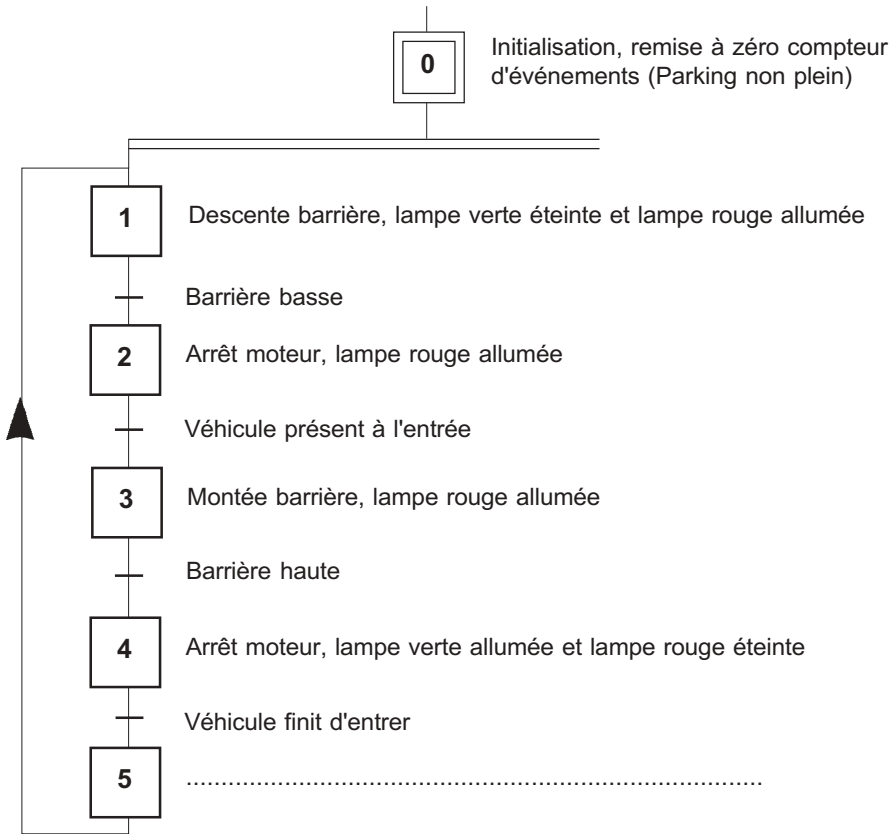


Le grafcet général de la gestion du Parking deviendra donc:



Exercice n.1

Places sur le grafcet la condition compteur d'événements (<11) inférieur à 11 qui permet de s'assurer que le Parking n'est pas plein. Places de même l'action +1 dans le compteur d'événements qui comptabilisera un véhicule supplémentaire dans le Parking.

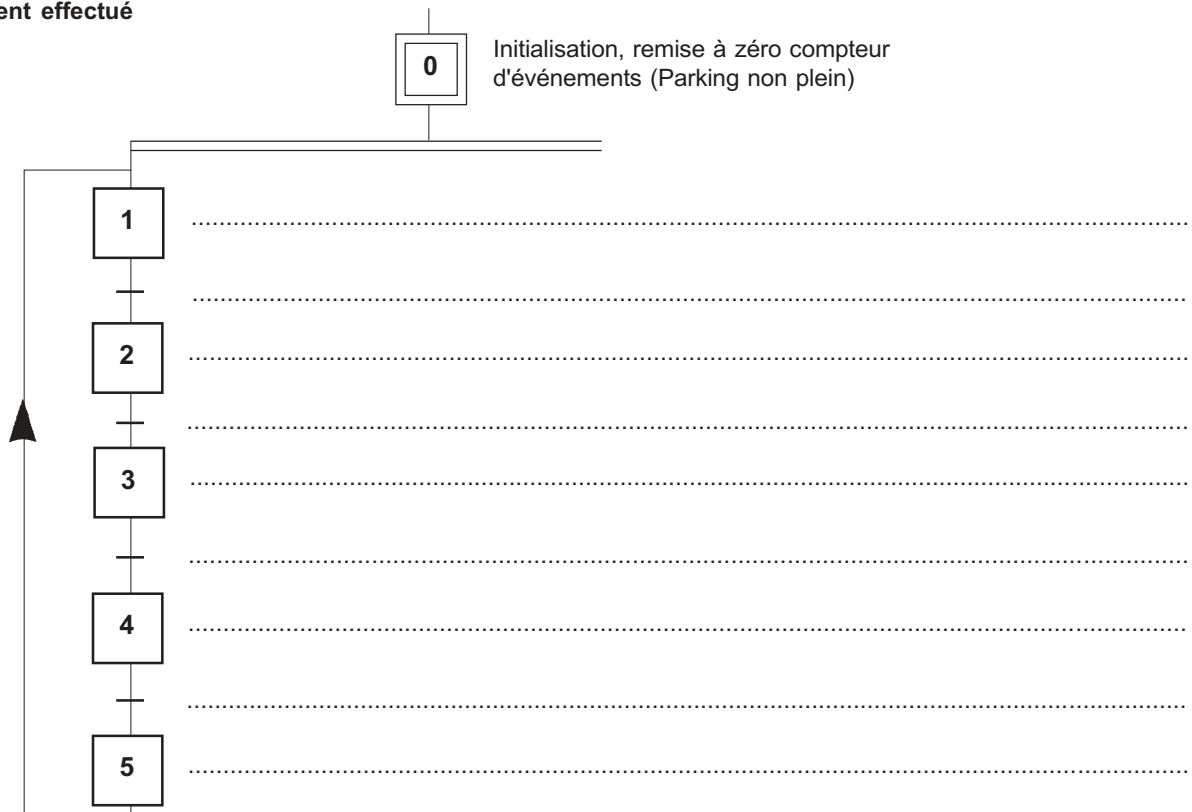


Exercice n.2

Composes de même sur le grafcet de sortie en ajoutant l'action -1 dans le compteur d'événements chaque fois qu'un véhicule sort.

Places chaque ligne à sa bonne place, une même ligne peut servir 2 fois:

**Montée barrière . Descente barrière . Arrêt moteur . Lampe rouge allumée . Lampe rouge éteinte . Lampe verte allumée
Lampe verte éteinte . -1 du capteur d'événements . Barrière basse . Barrière haute . Véhicule finit de sortir .
Paiement effectué**



Exercice n.3

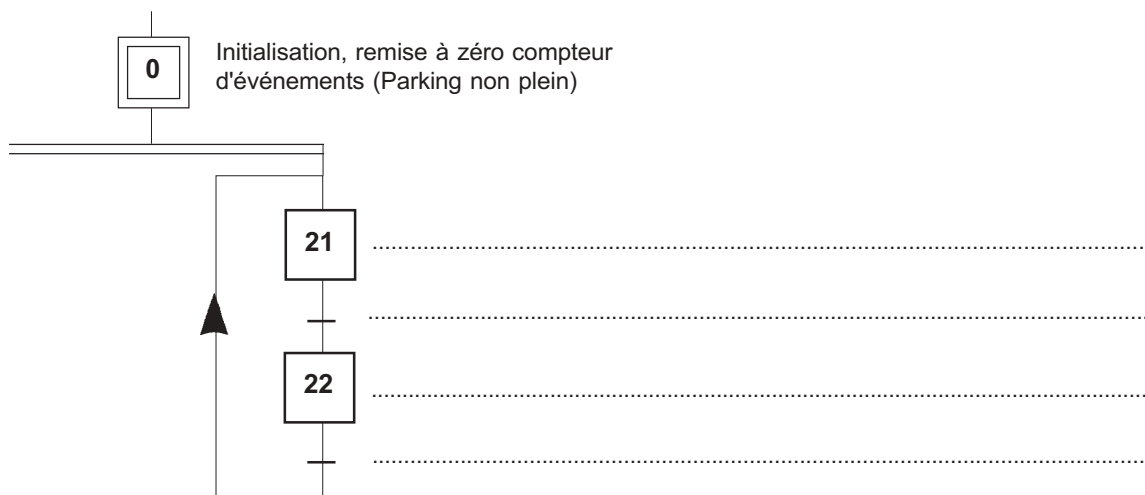
Le Parking contient au maximum 11 véhicules. La lampe orange informe les véhicules à l'entrée lorsque le Parking est plein. Un compteur d'événements compte les véhicules qui entrent et décompte ceux qui sortent. Indique le rôle de chaque ligne du tableau suivant.

	CAPTEUR	ACTIONNEUR
Allumage lampe orange		
Compteur d'événements = 11		
Compteur d'événements < 11		
Remise à zéro compteur d'événements		
Extinction de la lampe orange		
+1 du compteur d'événements		
-1 du compteur d'événements		

Exercice n.4

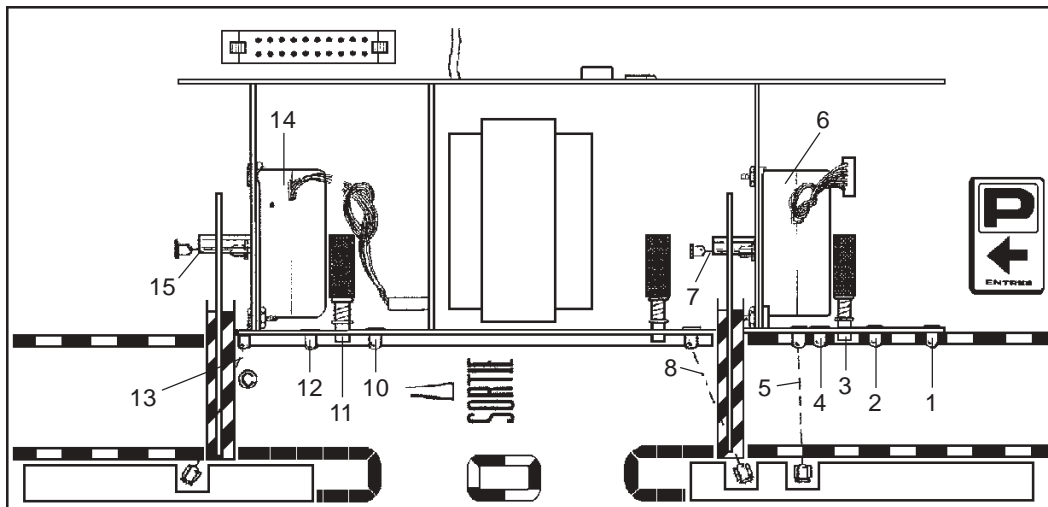
Complètes le grafcet suivant correspondant à la gestion de la lampe orange qui signale aux véhicules présents à l'entrée que le Parking est plein:

Allumage lampe orange . **Extinction lampe orange** .
Compteur d'événements = 11 . **Compteur d'événements < 11** (inférieur à 11)

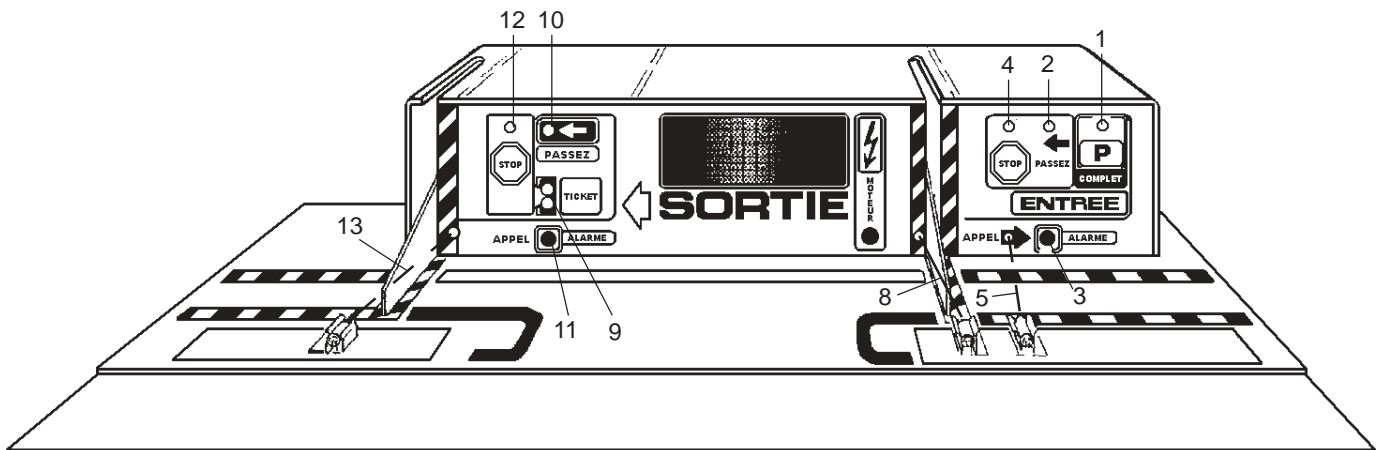


Identification des éléments de la maquette

Vue de dessus



Perspective de face



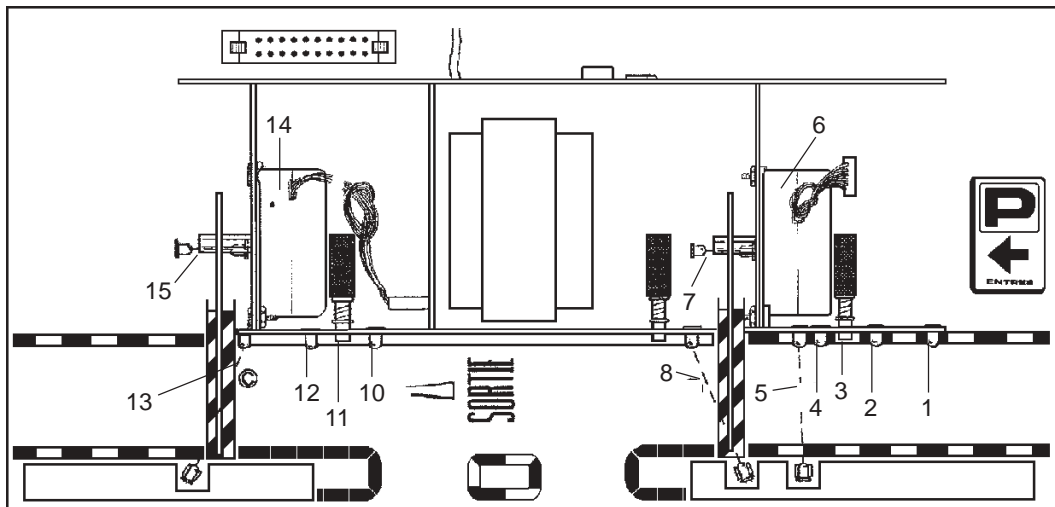
En vous aidant des dessins ci-dessus et de la maquette, identifier chaque élément de celle-ci en reportant son numéro en face de sa désignation dans les tableaux.

ENTREE PARKING	NUMERO
Bouton poussoir "Appel entrée"	<input type="radio"/>
Voyant rouge "Stop"	<input type="radio"/>
Faisceau barrière basse ou entrée voiture	<input type="radio"/>
Voyant jaune "Complet"	<input type="radio"/>
Faisceau entrée	<input type="radio"/>
Faisceau détecteur barrière entrée haute	<input type="radio"/>
Voyant vert "Passez"	<input type="radio"/>
Moteur barrière entrée	<input type="radio"/>

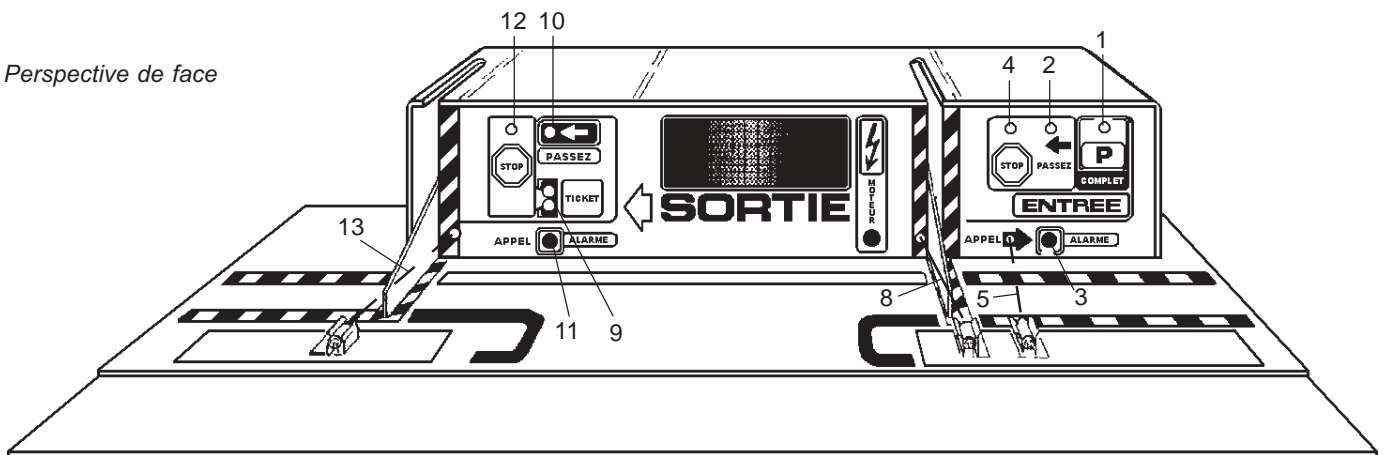
SORTIE PARKING	NUMERO
Voyant rouge "Stop"	<input type="radio"/>
Moteur barrière sortie	<input type="radio"/>
Contact paiement	<input type="radio"/>
Faisceau barrière basse ou sortie voiture	<input type="radio"/>
Voyant vert "Passez"	<input type="radio"/>
Faisceau détecteur barrière sortie haute	<input type="radio"/>
Bouton poussoir "Appel sortie"	<input type="radio"/>

Identification des capteurs et des actionneurs

Vue de dessus



Perspective de face



En vous aidant de la maquette et des dessins ci-dessus, placer une croix dans la colonne correspondant à la fonction de chaque élément.

ELEMENTS DE LA MAQUETTE	CAPTEUR	ACTIONNEUR
1 - Del jaune "Complet"		
2 - Del verte "Passez"		
3 - Bouton poussoir "Appel entrée"		
4 - Del rouge "Stop"		
5 - Faisceau entrée		
6 - Moteur barrière entrée		
7 - Faisceau détecteur barrière entrée haute		
8 - Faisceau barrière basse ou entrée voiture		
9 - Contact paiement		
10 - Del verte "Passez"		
11 - Bouton poussoir "Appel sortie"		
12 - Del rouge "Stop"		
13 - Faisceau barrière basse ou sortie voiture		
14 - Moteur barrière sortie		
15 - Faisceau détecteur barrière sortie haute		

Corrigé des exercices

LES CAPTEURS OU ACTIONNEURS DANS NOTRE ENVIRONNEMENT QUOTIDIEN

PAGE 13

Le Baladeur	Capteur	Actionneur
Les haut-parleurs du casque		×
La tête de lecture	×	
Le moteur qui fait tourner la bande		×

La Calculatrice	Capteur	Actionneur
Le clavier	×	
Les afficheurs		×

La Télévision	Capteur	Actionneur
L'écran		×
L'antenne	×	
Le haut-parleur		×
Le récepteur de la télécommande	×	

La Télécommande télé	Capteur	Actionneur
Le clavier	×	
Le faisceau infrarouge		×

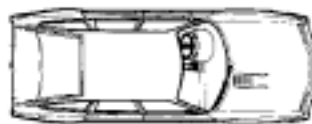
La Balance	Capteur	Actionneur
Le plateau de la balance	×	
L'aiguille du poids		×

Le Four Domestique	Capteur	Actionneur
La résistance chauffante		×
L'horloge de programmation	×	

La Machine à laver	Capteur	Actionneur
La pompe de vidange		×
La résistance chauffante		×
Le clavier de programmation	×	
L'électrovanne de remplissage		×
Le relais d'arrêt de la machine		×

LE SYSTEME ABS: L'ANTIPATINAGE

Roue adhérent au sol



Roue patinant

*Le système antipatinage détecte tout écart relatif aux vitesses des roues.
Il commande alors une action sur le frein de façon à récupérer une adhérence des roues avec le sol.
Il libère ensuite les roues, les rebloque si la différence subsiste et ainsi de suite.*

L'ORDINATEUR

PAGE 14

CLAVIER : **3**

ECRAN : **1**

LECTEUR/ENREGISTREUR DE DISQUETTES : **4**

UNITE DE TRAITEMENT DES INFORMATIONS : **2**

Le clavier sert à : **4**

L'écran sert à : **1**

Le lecteur de disquette sert à : **2**

L'unité de traitement des informations sert à : **3**

	CAPTEUR	ACTIONNEUR
Le clavier sert à entrer des informations manuellement, c'est un	×	
Le lecteur de disquette sert à entrer des informations présentes sur la disquette ou à enregistrer sur celle-ci des informations transmises par l'unité de traitement, c'est un	×	×
L'imprimante sert à imprimer des informations transmises par l'ordinateur, c'est un		×
L'écran sert à visualiser des informations transmises par l'ordinateur, c'est un		×

FONCTIONNEMENT DES CAPTEURS ET DES ACTIONNEURS DU PARKING

PAGE 16

(exercice n.1)

Le faisceau 5 détecte : **2**

Le faisceau 7 détecte : **4**

Le faisceau 8 détecte : **1 et 3**

PAGE 17

(exercice n.2)

- 4** - Faisceau 5 détecte un véhicule à l'entrée et informe l'ordinateur
- 5** - L'ordinateur commande la montée de la barrière
- 6** - Faisceau 7 détecte la barrière haute
- 9** - L'ordinateur arrête le moteur
- 7** - Extinction de la lampe rouge, allumage de la lampe verte
- 1** - Faisceau 8 détecte que le véhicule a fini d'entrer dans le Parking
- 3** - Extinction de la lampe verte, allumage de la lampe rouge
- 2** - L'ordinateur commande la descente de la barrière
- 8** - Faisceau 8 détecte que la barrière est basse
- 9** - L'ordinateur arrête le moteur .

PAGE 17

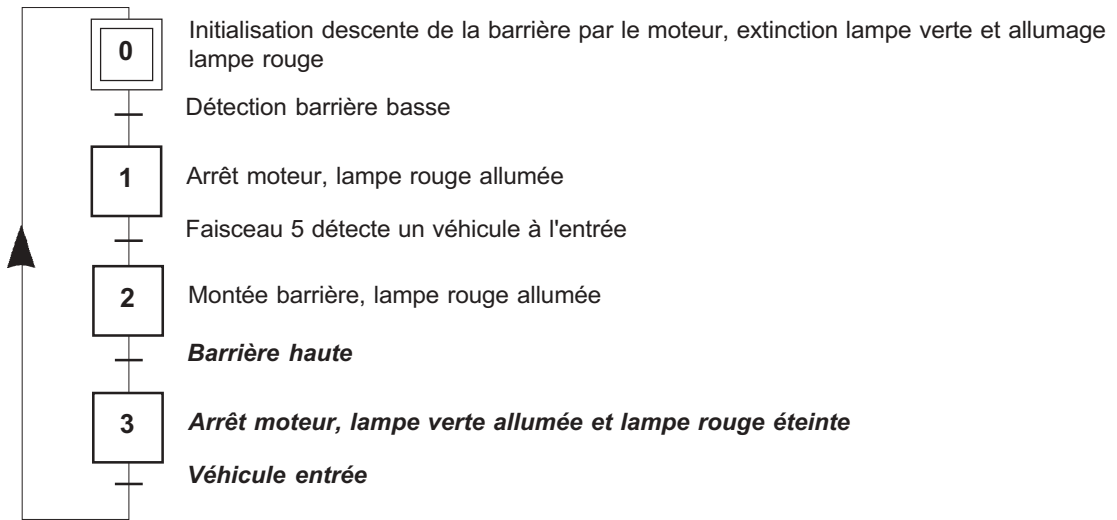
(exercice n.3)

	CAPTEUR	ACTIONNEUR
Moteur 6		×
Voyant 1		×
Voyant 2		×
Voyant 4		×
Faisceau 5	×	
Faisceau 7	×	
Faisceau 8	×	

(exercice n.4)

Faisceau 5 détecte un véhicule à l'entrée et informe l'ordinateur : **2**
 L'ordinateur commande la montée de la barrière par le moteur : **1**
 Faisceau 7 détecte la barrière haute : **2**
 L'ordinateur arrête le moteur : **1**
 Extinction de la lampe rouge, allumage de la lampe verte : **1**
 Faisceau 8 détecte que le véhicule a fini d'entrer dans le Parking : **2**
 Extinction de la lampe verte, allumage de la lampe rouge : **1**
 L'ordinateur commande la descente de la barrière par le moteur : **1**
 Faisceau 8 détecte que la barrière est basse : **2**
 L'ordinateur arrête le moteur : **1**

PAGE 19



PAGE 20

- La barrière de sortie est basse.
- Le voyant vert de sortie (10) est éteint.
- Le voyant rouge de sortie (12) est allumé.
- Le voyant rouge de sortie (12) est toujours allumé.
- La barrière de sortie monte, puis s'arrête lorsqu'elle coupe le faisceau 15.
- Le voyant vert de sortie (10) s'allume.
- Le voyant rouge de sortie (12) s'allume et le voyant vert de sortie (10) s'éteint.
- La barrière de sortie descend, puis s'arrête lorsqu'elle coupe le faisceau 13.

PAGE 21

(exercice n.1)

Le faisceau 13 : **6**
 Le contact 9 : **5**
 Le moteur 14 : **4**
 Le faisceau 15 : **3**
 La lampe 12 : **1**
 La lampe 10 : **2**

(exercice n.2)

	CAPTEUR	ACTIONNEUR
Moteur 14		×
Voyant 12		×
Voyant 10		×
Faisceau 15	×	
Faisceau 13	×	
Contact paiement 9	×	

(exercice n.3)

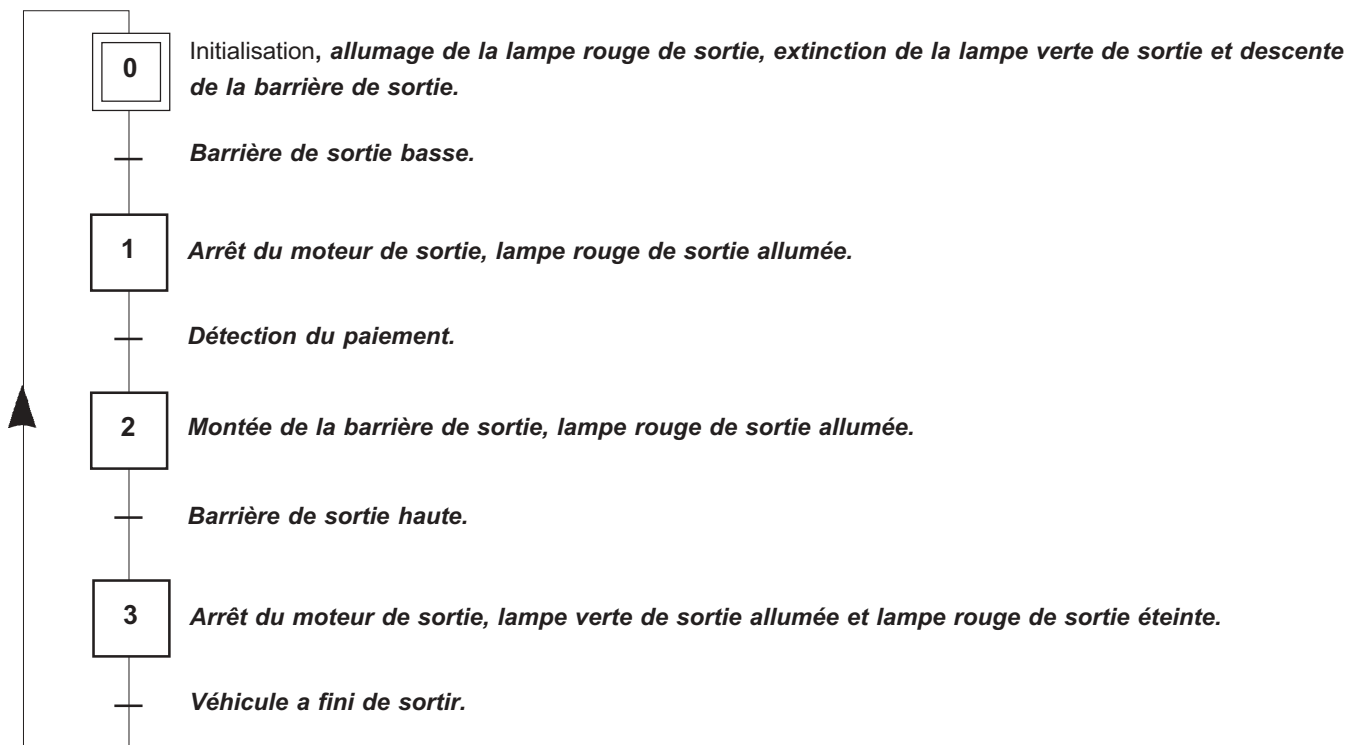
- 4 - Contact 9 établi par une pièce de monnaie simulant le paiement
- 2 - Allumage de la lampe rouge, extinction de la lampe verte
- 6 - Commande du moteur pour faire monter la barrière
- 1 - Faisceau 15 détecte la barrière haute
- 3 - L'ordinateur arrête le moteur
- 5 - Allumage de la lampe verte, extinction de la lampe rouge
- 8 - Faisceau 13 détecte que le véhicule a fini de sortir du Parking
- 2 - Allumage de la lampe rouge, extinction de la lampe verte
- 7 - Commande du moteur pour faire descendre la barrière
- 9 - Faisceau 13 détecte la barrière basse
- 3 - L'ordinateur arrête le moteur



(exercice n.4)

- Faisceau 15 détecte la barrière haute : **2**
- Allumage de la lampe rouge, extinction de la lampe verte : **1**
- L'ordinateur arrête le moteur : **1**
- Contact 9 établi par une pièce de monnaie simulant le paiement : **2**
- Allumage de la lampe verte, extinction de la lampe rouge : **1**
- Commande du moteur pour faire monter la barrière : **1**
- Commande du moteur pour faire descendre la barrière : **1**
- Faisceau 13 détecte que le véhicule a fini de sortir du Parking : **2**
- Faisceau 13 détecte la barrière basse : **2**

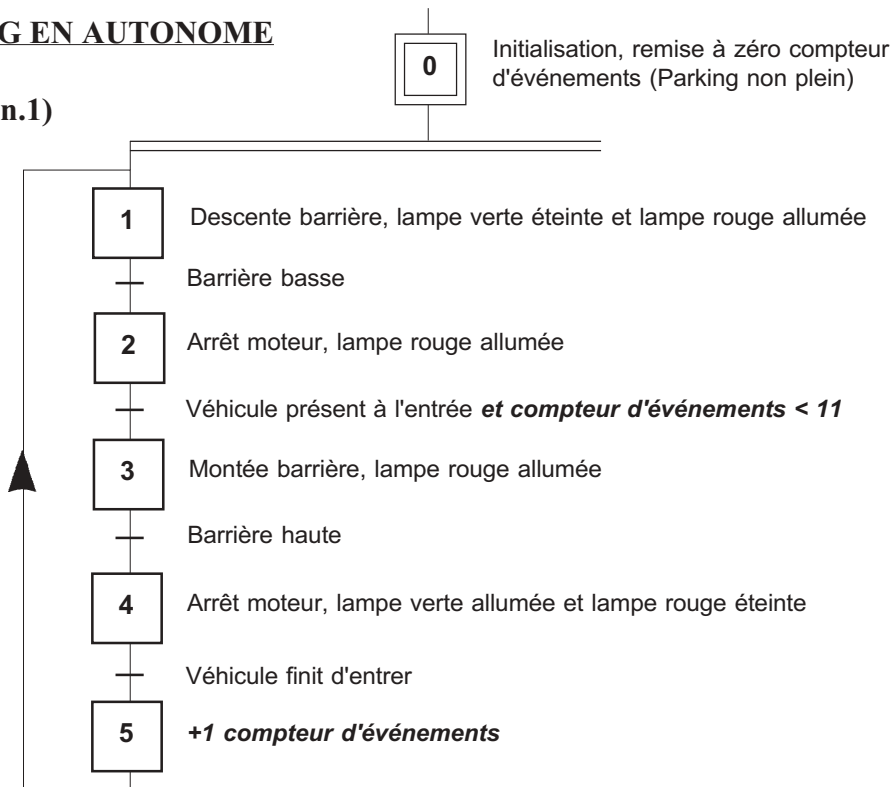
PAGE 22



PARKING EN AUTONOME

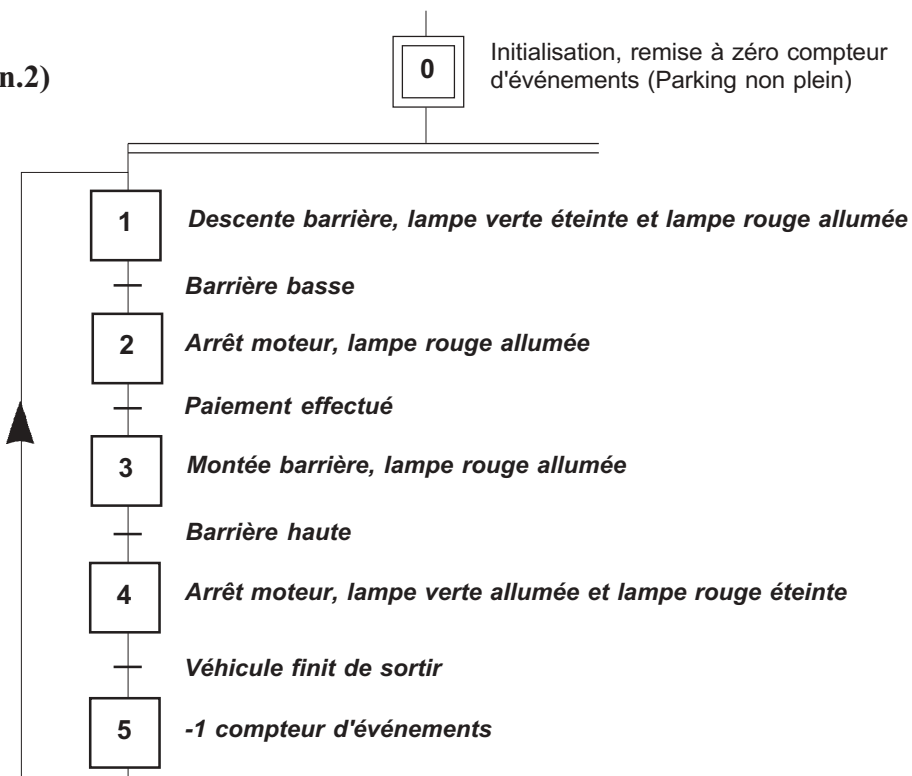
PAGE 23

(exercice n.1)



PAGE 23

(exercice n.2)

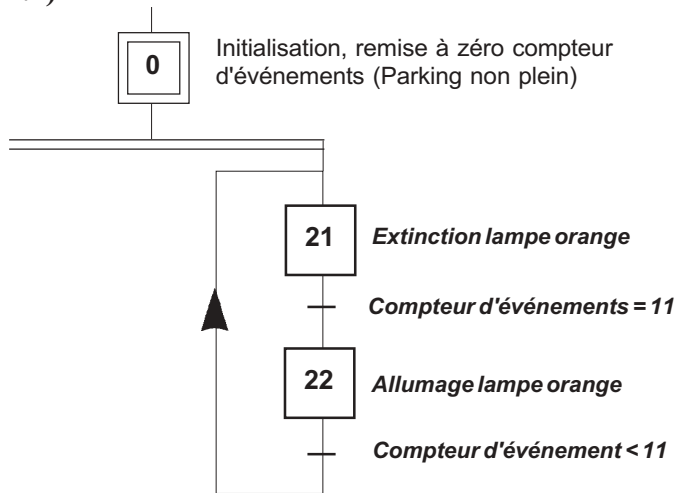


PAGE 26

(exercice n.3)

	CAPTEUR	ACTIONNEUR
Allumage lampe orange		X
Compteur d'événements = 11	X	
Compteur d'événements < 11	X	
Remise à zéro compteur d'événements		X
Extinction de la lampe orange		X
+1 du compteur d'événements		X
-1 du compteur d'événements		X

(exercice n.4)



IDENTIFICATION DES ELEMENTS DE LA MAQUETTE

PAGE 27

ENTREE PARKING	NUMERO
Bouton poussoir "Appel entrée"	3
Voyant rouge "Stop"	4
Faisceau barrière basse ou entrée voiture	8
Voyant jaune "Complet"	1
Faisceau entrée	5
Faisceau détecteur barrière entrée haute	7
Voyant vert "Passez"	2
Moteur barrière entrée	6

SORTIE PARKING	NUMERO
Voyant rouge "Stop"	12
Moteur barrière sortie	14
Contact paiement	9
Faisceau barrière basse ou sortie voiture	13
Voyant vert "Passez"	10
Faisceau détecteur barrière sortie haute	15
Bouton poussoir "Appel sortie"	11

PAGE 28

ELEMENTS DE LA MAQUETTE	CAPTEUR	ACTIONNEUR
1 - Del jaune "Complet"		X
2 - Del verte "Passez"		X
3 - Bouton poussoir "Appel entrée"	X	
4 - Del rouge "Stop"		X
5 - Faisceau entrée	X	
6 - Moteur barrière entrée		X
7 - Faisceau détecteur barrière entrée haute	X	
8 - Faisceau barrière basse ou entrée voiture	X	
9 - Contact paiement	X	
10 - Del verte "Passez"		X
11 - Bouton poussoir "Appel sortie"	X	
12 - Del rouge "Stop"		X
13 - Faisceau barrière basse ou sortie voiture	X	
14 - Moteur barrière sortie		X
15 - Faisceau détecteur barrière sortie haute	X	