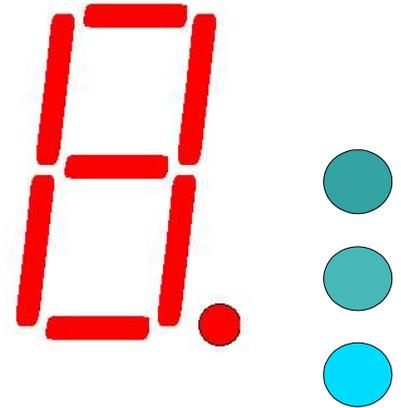
	Pilotage par un ordinateur		3^{ème}
	Afficheur 7 segments		
	Compétences : - identifier les capteurs et les actionneurs utilisés. - Représenter les étapes du cycle à partir de l'observation du fonctionnement de la maquette.		Fiche élève 3
	Ressources	Matériel	
	Doc Grafpiou	- Maquette - Poste informatique	
Travail demandé : Identification des entrées / sorties de la maquette. A partir du cahier des charges, rédiger le grafcet correspondant.			

1 – Identification des entrées / sorties

La maquette que vous allez utiliser est un afficheur 7 segments avec trois boutons poussoirs.

Avant de réaliser un grafcet avec le logiciel Grafpiou, tu dois repérer les entrées et les sorties de cette maquette. A coté de chaque segment, indique la sortie correspondante (ex. **S0, S1**, etc...), procède de la même manière pour identifier les trois boutons à droite.



2 – Cahier des charges

Tu dois réaliser le grafcet d'un afficheur tel qu'il peut exister au départ d'une course, il doit effectuer un décompte du chiffre **5** jusqu'à **0** et ce au rythme de 1 chiffre par seconde.

Le chiffre **0** doit rester allumé pendant 3s

En position initiale seul le segment horizontal du milieu est allumé, l'appui sur le bouton poussoir rouge provoque de début du décompte.

3 – Grafcet

Complète le grafcet en respectant le cahier des charges.

Indique les actions pour chaque étape ainsi que les conditions de transition.

N'oublie pas de représenter l'étape initiale comme il faut et de numéroter chaque étape.

4 – Pilotage

Rédige le grafcet avec le logiciel Grafpiou puis effectue une simulation. Tu disposes d'une documentation, tu dois l'utiliser !

Appelle le professeur avant de piloter réellement la maquette.

