



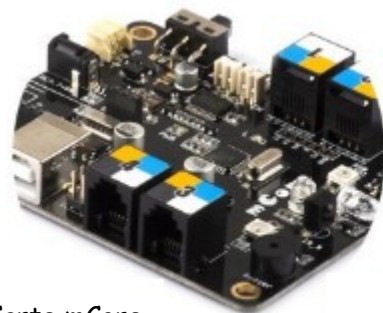
Compétence : Écrire, mettre au point et exécuter un programme

Compétence associée : Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.

Connaissance : Interface

L'interface est associée à la chaîne d'information : fonction **Traiter**. C'est la partie commande du système. D'un côté les **capteurs** sont connectés aux **entrées** de l'interface et d'un autre les **actionneurs** sont connectés aux **sorties** de l'interface. De plus, concrètement, elle **reçoit les informations des capteurs et transmet les ordres aux actionneurs**.

Interface capteurs/partie commande/actionneurs



Carte mCore



Carte
Arduino



Boîtier
Groomy



Boîtier
Pixace

Boîtier de commande programmable. Les cartes de la partie commande sont protégées par un boîtier. Les capteurs et les actionneurs sont câblés avec des prises jacks sur des entrées/sorties identifiées sur le boîtier d'interface.

Interface Homme/Machine



Boîtier (pupitre) de commande du thermostat du chauffage d'une maison assurant l'interface Homme-Machine.



Interface sur une carte programmable de type « Arduino ». Les capteurs et les actionneurs sont câblés directement sur la carte qui sert aussi d'interface.

Une interface permet d'établir une **communication** et **assurer le dialogue** entre deux éléments :

- Soit entre l'**Homme et le système**, interface Homme/Machine. Elle va permettre à l'utilisateur de **communiquer avec le système grâce à un pupitre** ;
- Soit entre la **chaîne d'information (capteurs)** et la **chaîne d'énergie (actionneurs)**.