

Chap. 2 – Les objets connectés

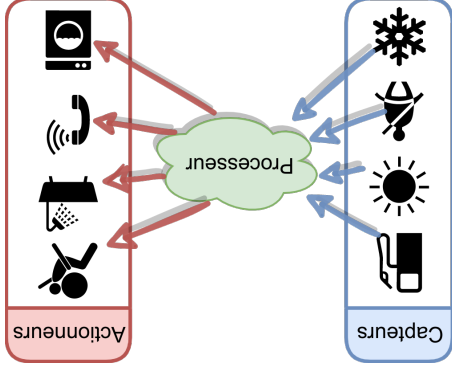
2.1 – Architecture d'un système embarqué

ACTIVITÉ 1

- Tu as à ta disposition une carte Micro:bit. Répondre aux questions suivantes concernant la carte.
1. **Observe** la carte et **énumère** les différents composants de la carte
 2. **Indique** le rôle de chacun.
 3. **D'après toi**, à quoi sert le composant *Processor* ? que contient-il ?

REMARQUE

Un **système informatique embarqué** à bord d'un satellite, d'une voiture ou d'un congélateur est un **ordinateur** comme les autres, avec son processeur et sa mémoire.



1

PAGE À COLLER SUR LE CAHIER

PAGE À COLLER SUR LE CAHIER

PAGE À COLLER SUR LE CAHIER

4



Capteur :

- .
- .

Actionneur :

- .
- .

Exemple

capteurs

capteur de température, pression, vitesse, interrupteur, etc.

actionneurs

vanne, électro-aimant, moteur, vérin, LED, etc.

Un régulateur de vitesse dans une voiture est un **système informatique de contrôle** :

- .
- .
- .
- .
- .
- .



2.2 – Programmation d'un système embarqué

ACTIVITÉ 2

Avec l'ordinateur, connecte toi au site <https://makecode.microbit.org>

Par groupe de 2, programme ta carte Micro :bit à l'aide des 6 tutoriels :

1. Flashing Heart
2. Name tag
3. Smiley Buttons
4. Dice
5. Love Meter
6. Micro Chat

