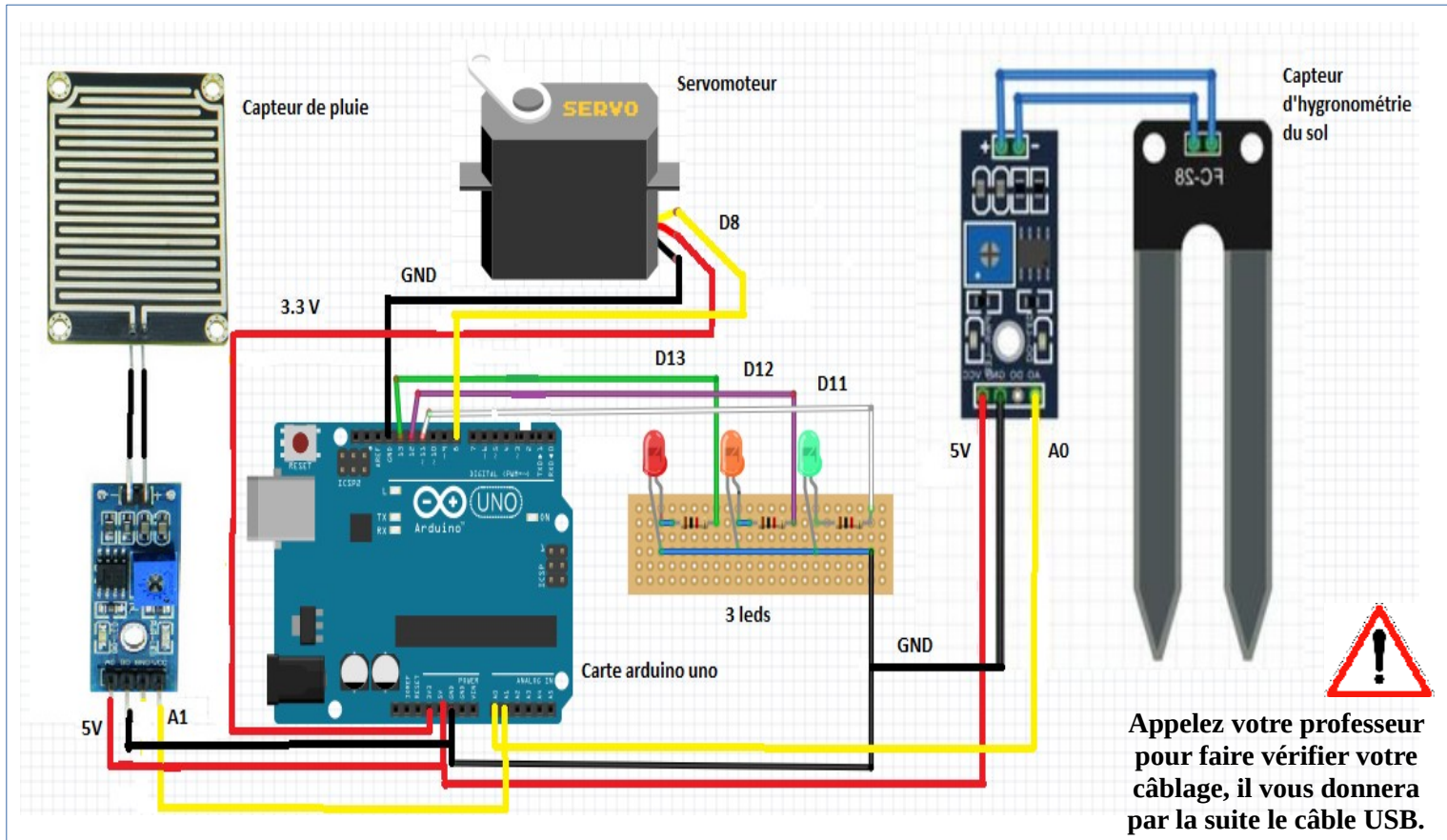


PROCÉDURE DE TEST Séquence 7 Séance 1

Étape 1 : Câblage de la maquette arrosage intelligent avec un capteur hygrométrie et de pluie

- **Rôle du Câbleur :** Réalisez le câblage suivant (tenir compte des repères donnés sur chaque fils) :



Étape 2 :

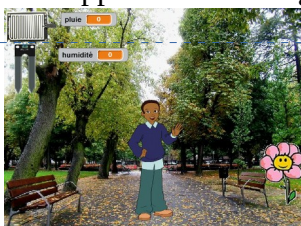
Rôle de l'informaticien :

Sous le logiciel mBlock

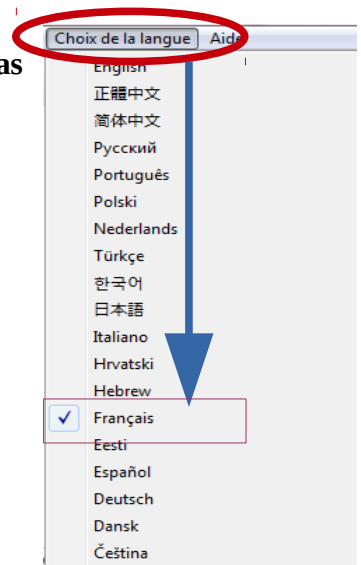
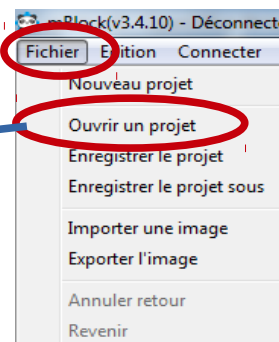
- a) **Double-cliquez** sur le logiciel mBlock (installé dans le dossier technologie sur le bureau de l'ordinateur)
- b) **Changez** la langue afin d'avoir les fonctions en français **si ce n'est pas le cas**, cliquez sur :
- c) **Chargez** le programme en cliquant sur :



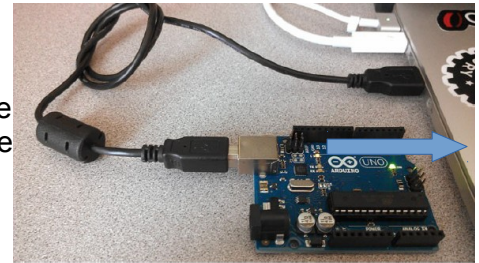
Ouvrez le projet en allant sur Ordinateur/
Réseau
élève/Technologie5èmeSéquence7/Séance1/
Application-arrosage intelligent



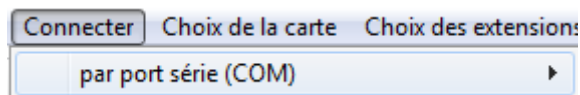
Interface graphique



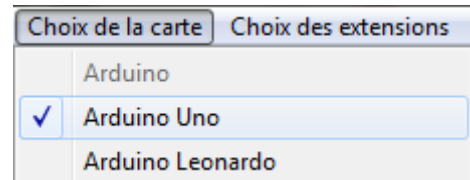
- d) **Brancher** le câble USB de la carte au port USB de l'ordinateur. (Attendre quelque instant afin que l'ordinateur reconnaisse le port USB)



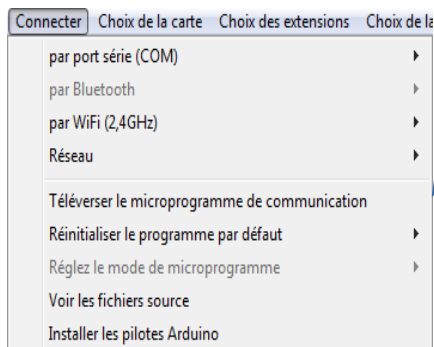
- e) Vérifiez que le **port COM est activé** et le type de carte sélectionné est **une carte Arduino Uno**.



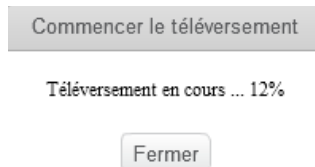
Généralement : Le Com le plus élevé est à sélectionner



- f) Mettre à jour le programme afin que ce dernier soit enregistré dans le microcontrôleur de la carte.



Sélectionnez dans les onglets "**Connecter**" puis "**Téléverser le microprogramme de communication**"
Attendre que le programme charge.



- g) Testez le programme pour cela cliquez sur le drapeau vert



- h) Mettre en grand écran pour mieux voir l'interface graphique. Cliquez sur



Attention : Lors du test : Plongez le capteur d'hygrométrie dans le verre d'eau jusqu'au trait noir !

De même lorsque vous testerez, mettre quelques gouttes d'eau sur le capteur de pluie pour voir réagir la maquette et l'interface

Astuce pour la suite : Lors de la programmation du capteur de pluie

2 arrières plans : Pour basculer d'un arrière plan à un autre, insérer le bloc :



basculer sur l'arrière-plan arrière plan pluie