

#### 4°) Situation

Le distributeur fonctionne de la façon suivante. L'utilisateur doit sélectionner la boisson. Alors, le prix de 1€ doit s'afficher. Le distributeur vérifie si la pièce introduite est bien une pièce de 1€. Si tel est le cas, la boisson est distribuée au consommateur.

Capteur de sélection de boisson

**Le capteur envoie en permanence une information** codée sous la forme de 0 ou 1.  
0 lorsqu'il n'y a **aucune boisson sélectionnée**.  
1 lorsqu'il y a **une boisson sélectionnée**.

Permet de vérifier si une boisson a été sélectionnée.

lire la broche numérique = 1

Permet de vérifier si aucune boisson a été sélectionnée.

lire la broche numérique = 0

Capteur de vérification pièce = 1€

**Le capteur envoie en permanence une information** codée sous la forme de 0 ou 1.  
0 lorsque la pièce **n'est pas une pièce de 1€**.  
1 lorsque la pièce **est une pièce de 1€**.

Permet de vérifier si une pièce de 1€ a été introduite.

lire la broche numérique = 1

Permet de vérifier si la pièce introduite n'est pas de 1€.

lire la broche numérique = 0

Exo 4

Afficheur permettant de visualiser le montant d'1€

L'afficheur reçoit un ordre sous la forme d'AFFICHER le prix 1€.

Moteur permettant la distribution de la boisson

Le moteur reçoit un ordre sous la forme de DISTRIBUER la boisson.

Permet de DISTRIBUER la boisson.

Il faut définir sur quel port brancher le matériel.

DISTRIBUER LA BOISSON

2°) Réaliser le câblage entre le programme, les capteurs, actionneurs et l'automate.

3°) Compléter les informations manquantes dans les zones blanches du programme.

4°) Ouvrir le fichier « Situation4 » avec Mblock en ligne et reconstituer le programme.

Le programme



Le capteur de sélection d'une boisson

Le capteur de pièce d'1€

L'écran permettant d'afficher le montant 1€

Le moteur permettant de DISTRIBUER la boisson

L'automate Arduino

