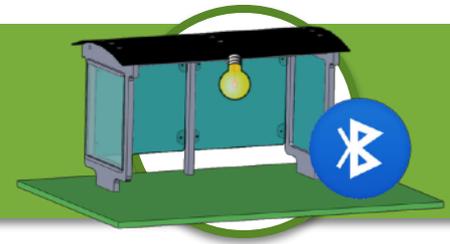


COMMENT PILOTER UN ÉCLAIRAGE A DISTANCE ?



Nom prénom :

COMMENT COMMUNIQUER UNE INFORMATION SANS FIL ?



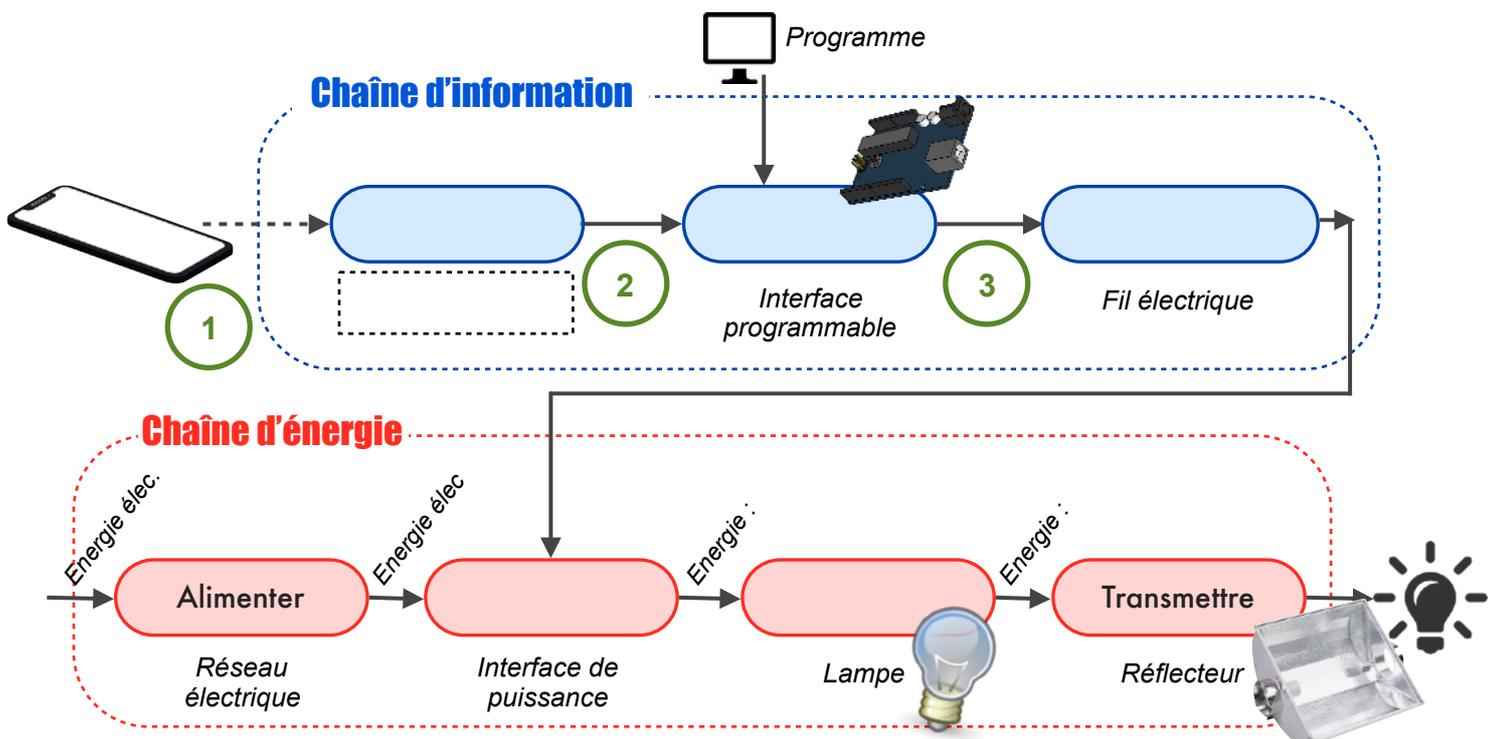
Fonctions techniques

Communiquer à distance sans fil

Solutions techniques possibles

Choix et justification de la solution retenue

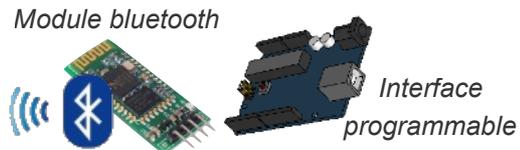
DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT



COMMENT COMMUNIQUER UNE INFORMATION EN BLUETOOTH ?



Dans le cadre de l'activité en classe, n'ayant pas à disposition le matériel nécessaire :
Le smartphone communique directement avec l'interface programmable via un module bluetooth.



Evènements	Actions
Bouton On ?	Communiquer 1 « COM:1 »
Bouton Off ?	Communiquer 0 « COM:0 »

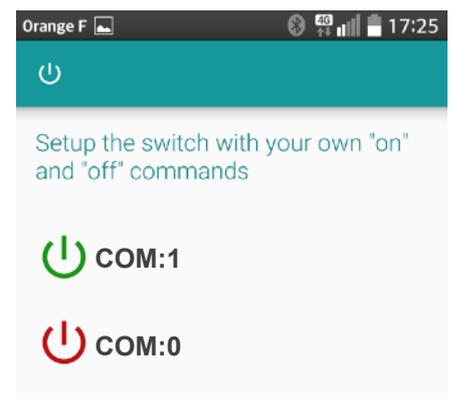
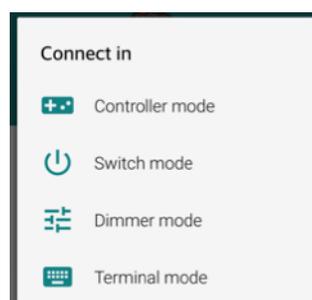
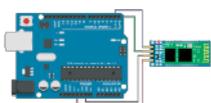
Evènements	Actions
Communication bluetooth ?	Allumer lampe
Réception donnée = COM:1 ?	Eteindre lampe

Description par algorithme

Description par algorithme

COMMENT COMMUNIQUER UNE INFORMATION LOGIQUE EN BLUETOOTH DEPUIS LE SMARTPHONE ?

Avec l'application
Bluetooth Controller



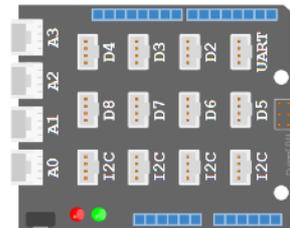
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.giumig.apps.bluetoothserialmonitor&hl=fr>

COMMENT RÉCEPTIONNER LA COMMUNICATION EN BLUETOOTH SUR L'INTERFACE PROGRAMMABLE ?

Ports	Solutions techniques
D2	
D3	
D4	
D5	
D6	
D7	
D8	



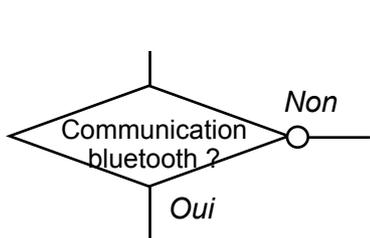
Module Bluetooth



Interface programmable



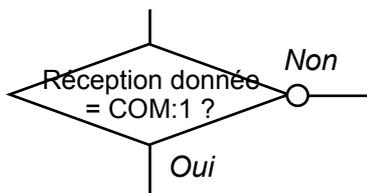
DEL (qui simule la lampe)



Instruction pour vérifier s'il y a une communication bluetooth



Port où est branché le module Bluetooth



Instruction pour comparer le contenu de la variable reçue par bluetooth



Nom de la variable qui transporte l'information

Port où est branché le module Bluetooth

Comparaison avec une valeur (ici : 1)

COMMENT CRÉER UNE APPLICATION SPÉCIFIQUE AU PROJET ?



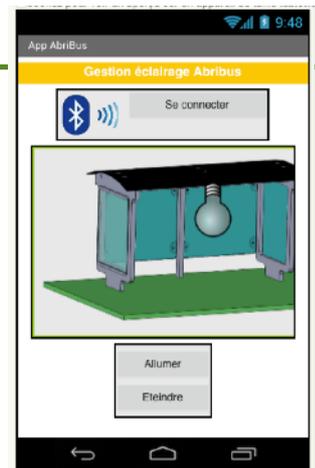
Avec l'application AbriBus disponible uniquement sur l'ENT



Valider ensuite le fonctionnement avec l'application dédiée

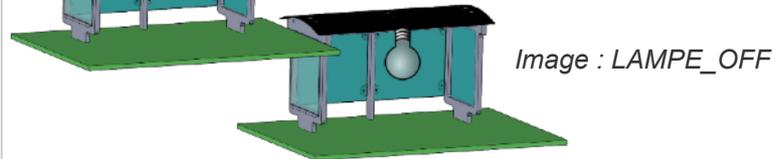
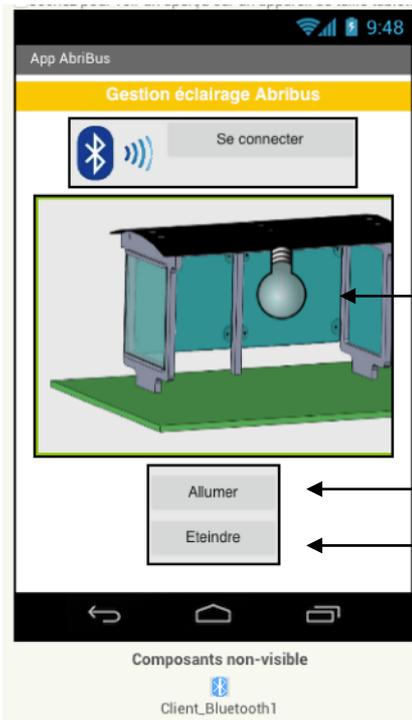
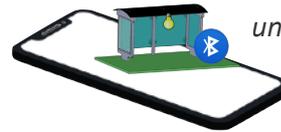


Il est important de bien utiliser la variable COM à 1 ou à 0 dans le programme de l'interface programmable ! Car l'application communique l'information en bluetooth via cette variable !



COMMENT CRÉER UNE APPLICATION SPÉCIFIQUE AU PROJET ?

Avec l'application
Atribus disponible
uniquement sur l'ENT



Bouton : BP_ON

Bouton : BP_OFF

```

quand BP_ON .Clic
faire
mettre LAMPE_ON .Visible à vrai
mettre LAMPE_OFF .Visible à faux
appeler Client_Bluetooth1 .Envoyer texte
texte joint "COM:"
"1"
    
```

```

quand BP_OFF .Clic
faire
mettre LAMPE_ON .Visible à faux
mettre LAMPE_OFF .Visible à vrai
appeler Client_Bluetooth1 .Envoyer texte
texte joint "COM:"
"0"
    
```

Description par algorithme

Début

Description par algorithme

Début



Avec un compte Google, tu pourras créer toi aussi l'application sur le site App Inventor

