

COMMENT COMMUNIQUER À DISTANCE LE TAUX DE REMPLISSAGE D'UNE POUBELLE ?

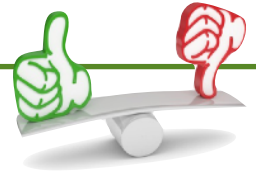


Nom prénom :



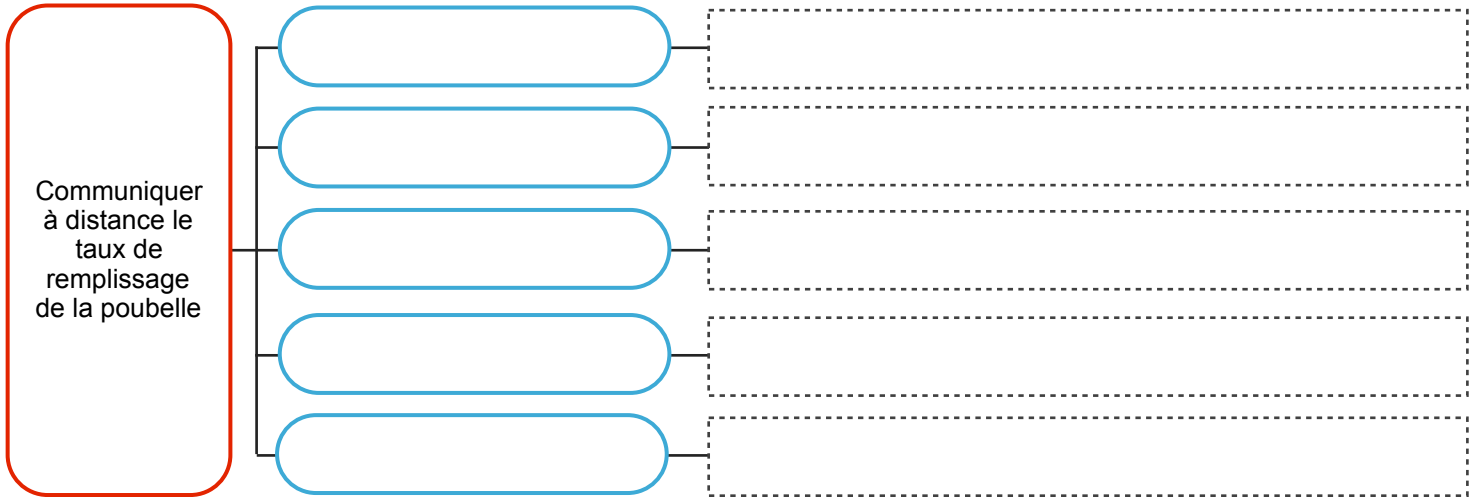
<https://youtu.be/WryPkp6-kas>

ANALYSE DES SOLUTIONS DISPONIBLES POUR COMMUNIQUER À DISTANCE



Fonctions techniques

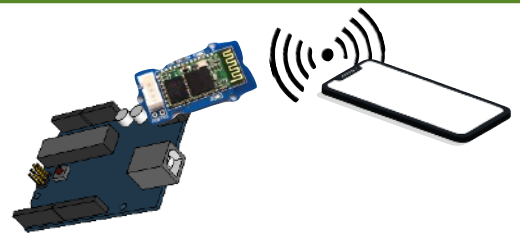
Solutions techniques



PRÉSENTATION DU PROGRAMME DE L'APPLICATION



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



```

quand Horloge1 .Chronomètre
faire
  si Client_Bluetooth1 . Est connecté et Client_Bluetooth1 . Disponible
  alors
    mettre global comBLT à appeler Client_Bluetooth1 .Recevoir texte
    nombre d'octets appeler Client_Bluetooth1 .Octets disponibles pour la réception
    si comparer textes obtenir global comBLT == " EPOUB:2.00 "
    alors
      mettre Affichage . Couleur de fond à [rouge]
      mettre Affichage . Texte à "+66%"
    si comparer textes obtenir global comBLT == " EPOUB:1.00 "
    alors
      mettre Affichage . Couleur de fond à [jaune]
      mettre Affichage . Texte à "entre 33% et 66%"
    si comparer textes obtenir global comBLT == " EPOUB:0.00 "
    alors
      mettre Affichage . Couleur de fond à [vert]
      mettre Affichage . Texte à "-33%"
  
```

Propriétés

Horloge1

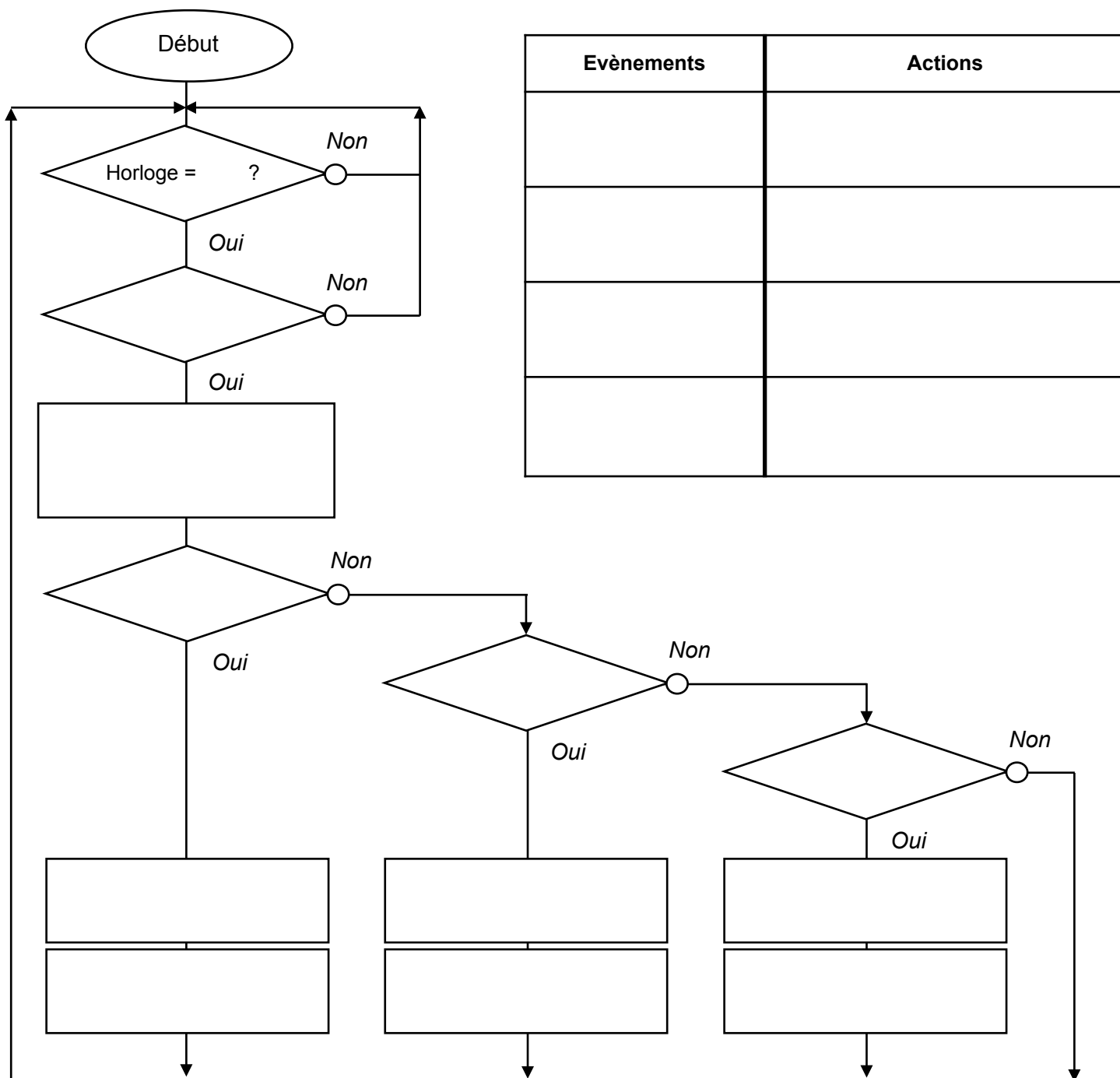
TimerAlwaysFires

ChronomètreActivé

IntervalleChronomètre
1000

1000 ms = 1 seconde

DESCRIPTION SOUS FORME D'ALGORIGRAMME DU FONCTIONNEMENT DE L'APPLICATION



MODIFICATION DU PROGRAMME DE LA POUBELLE CONNECTÉE

Blocs à ajouter et à compléter

BT: envoyer de valeur sur le port

attendre secondes

