

TECHNOLOGIE 4ème

NOM :

Prénom :

Classe :

Page 1/4

CI 3 : PERFORMANCE ET ENVIRONNEMENT DES OST

ACTIVITÉ 4

J:\SITEINTERNET\quatrieme\CI3\CI3 ACTIVITE 4.odt

Enregistrer le fichier dans le sous dossier C11 du dossier TECHNOLOGIE de votre dossier personnel (devoir) avec le nom suivant : CI3 ENVIRONNEMENT PERFORMANCE OST A43 Nom Prénom Nom Prénom 4X.

Mon problème à résoudre : M. Machin ne sait pas quelles lampes de son habitation sont pilotées par l'application TAPO .



M Machin a découvert le système TAPO, aidez le à le paramétrer

Dans un premier temps, vous devez identifier les lampes connectées et identifier les éléments qui agissent sur elles. (écrire en bleu et italique)

Partie 1- Test du pilotage des lampes à partir de l'application TAPO

les interacteurs intervenant dans le pilotage des lampes

A l'aide des vidéos ressources répondez aux questions suivantes :



1) Comment l'application TAPO indique-t-elle que les lampes sont allumées ?

2) Quel est le point commun de ces lampes avec les anciennes lampes ?

3) Qu'est-ce qui est différent sur les lampes TAPO

4) Indiquez les différents moyen de commander des lampes

4) Indiquez les possibilités de programme sur les lampes

TECHNOLOGIE 4ème

NOM : Prénom : Classe : Page 2/4

CI 3 : PERFORMANCE ET ENVIRONNEMENT DES OST

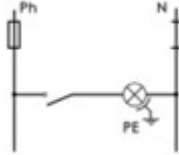
ACTIVITÉ 4

J:\SITEINTERNET\quatrieme\CI3\CI3 ACTIVITE 4.odt

Partie 2- Schématisation du fonctionnement du pilotage des lampes

Regarde les tuto sur le [croquis](#) et le [schéma](#) puis compléter le doc :

Indique sous les images le type de dessin



Vous devez expliquer par un schéma le fonctionnement du système de pilotage des lampes connectées en indiquant les interactions entre les différents éléments.

A l'aide du document ressource « [Utilisation DIGICARD](#) »,

Utiliser [Digicard](#) pour visualiser et modifier le schéma fourni

Ouvrir le fichier « [fonctionnement lampe connectée](#) » qui se trouve dans les ressources pour la classe

Modifier le schéma pour expliquer le fonctionnement du pilotage d'une ampoule connectée (utiliser des flèches légendées)

Placer les légendes suivantes : Demander l'allumage à distance (flèche rouge)

Demander l'allumage en local (flèche bleue)

Transmet l'information (flèche verte)

Une fois le schéma terminé, *l'enregistrer sous le nom* "Schéma ampoule connectée -Nom Prénom Nom Prénom 4 X dans votre dossier CI3

Ensuite effectuez une capture d'écran du schéma (aller dans paramètre et cliquer sur télécharger la carte), enregistrez le dans votre dossier CI3 : Schéma ampoule connectée -Nom Prénom Nom Prénom 4 X puis insérer l'image ci-dessous.

TECHNOLOGIE 4ème

NOM :

Prénom :

Classe :

Page 3/4

CI 3 : PERFORMANCE ET ENVIRONNEMENT DES OST

ACTIVITÉ 4

J:\SITEINTERNET\quatrieme\CI3\CI3 ACTIVITE 4.odt

Partie 3- Réaliser une solution technique pour piloter une lampe non connectée

-Il est possible de piloter des ampoules non connectées en intercalant une prise connectée entre la prise électrique et la lampe à piloter.

*Ouvrir le fichier «**schema ampoule non connectée**» qui se trouve dans les ressources pour la classe
Modifier le schéma pour expliquer le fonctionnement du pilotage d'une ampoule connectée (utiliser des flèches légendées)*

Placer les légendes suivantes : Demander l'allumage à distance (flèche rouge)

Demander l'allumage en local (flèche bleue)

Transmet l'information (flèche verte)

Une fois le schéma terminé, l'enregistrer sous le nom "Schéma ampoule non connectée -Nom Prénom Nom Prénom 4 X dans votre dossier CI3

Ensuite effectuez une capture d'écran du schéma (aller dans paramètre et cliquer sur télécharger la carte), enregistrez le dans votre dossier CI3 : Schéma ampoule non connectée -Nom Prénom Nom Prénom 4 X puis insérer l'image ci-dessous.

TECHNOLOGIE 4ème

NOM :

Prénom :

Classe :

Page 4/4

CI 3 : PERFORMANCE ET ENVIRONNEMENT DES OST

ACTIVITÉ 4

J:\SITEINTERNET\quatrieme\CI3\CI3 ACTIVITE 4.odt

Synthèse

Regardez la vidéo sur les [interacteurs](#)

Décrivez avec quoi un OST doit interagir pour fonctionner

Explique quelles sont les possibilités pour décrire le fonctionnement d'un OST autre qu'à l'aide d'un texte :