

Ce que nous devons respecter

LES SYSTÈMES AUTOMATISÉS DANS L'HABITAT

Nous avons vu que les systèmes automatisés, dès lors qu'on les utilise dans l'habitat, ont 2 grands rôles :

- gérer pour économiser des ressources ou de l'énergie
- accroître l'accessibilité
- faciliter le confort par la gestion automatique ou à distance

CONSIGNES DE MODIFICATIONS/AMÉLIORATIONS

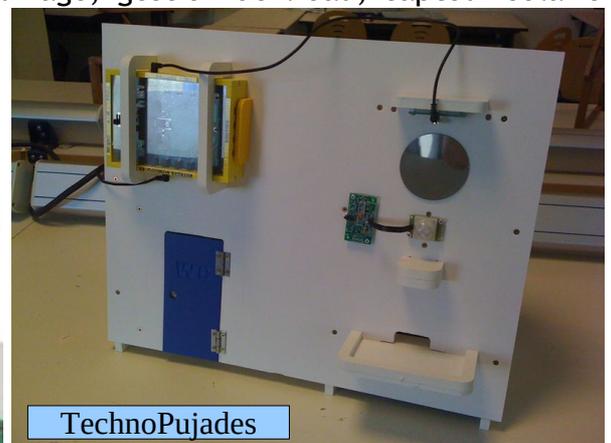
Les élèves doivent rédiger leur propre cahier des charges en essayant de parer à toutes les éventualités : l'accessibilité n'est pas qu'à destination des personnes en fauteuils.

Une ouverture de scénario pour les élèves les plus rapides serait de leur soumettre des points supplémentaires comme adapter la salle, mais aussi le jeu, aux mal-entendants avec flash visuels pour sonnerie de secours (détecteur de fumée), aux non voyants avec alerte sonore.

On peut encore approfondir les niveaux comme ça !

ÉCONOMIES D'ÉNERGIE

Les élèves doivent rédiger leur propre cahier des charges pour minimiser les pertes d'énergie : la lumière s'éteint au bout d'un temps, temporisation du chauffage, gestion de l'eau, capteur solaire thermique sur un suiveur, etc...



SCÉNARIOS LIBRES

Afin de modéliser certaines possibilités, remplis le tableau suivant et prépare ta maquette pour qu'elle soit fonctionnelle :

Scénario d'automatisation :	Programme (copie d'écran) :
SI appui sur bouton ALORS ouvrir porte garage	
Capteur(s) nécessaire(s) :	Actionneur(s) nécessaire(s) :

Ce que nous devons respecter

Scénario d'automatisation :	Programme (copie d'écran) :
SI lumière baisse (< valeur) ALORS allumer éclairage	
Capteur(s) nécessaire(s) :	Actionneur(s) nécessaire(s) :

Scénario d'automatisation :	Programme (copie d'écran) :
SI t° augmente (> valeur) ALORS actionner ventilo	
Capteur(s) nécessaire(s) :	Actionneur(s) nécessaire(s) :

Scénario d'automatisation :	Programme (copie d'écran) :
buzz PENDANT 5s	
Capteur(s) nécessaire(s) :	Actionneur(s) nécessaire(s) :

Scénario d'automatisation :	Programme :
SI passage détecté ALORS buzz pendant 5s	
Capteur(s) nécessaire(s) :	Actionneur(s) nécessaire(s) :

