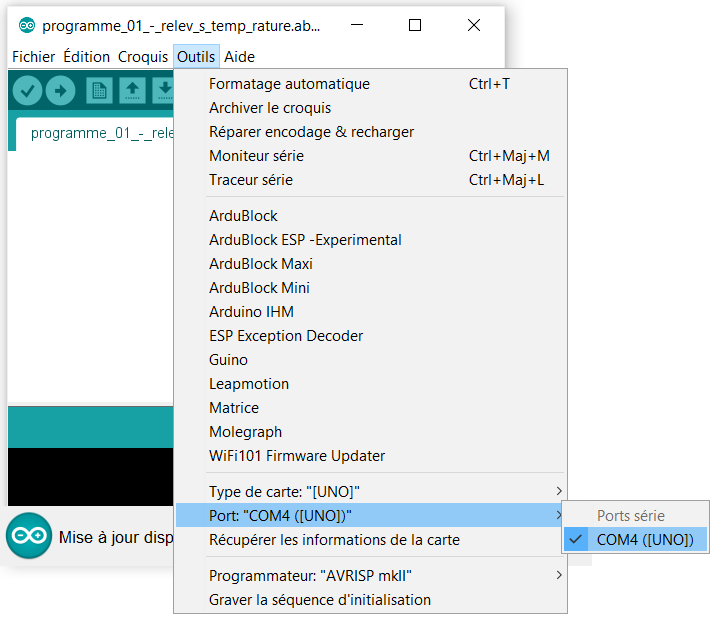
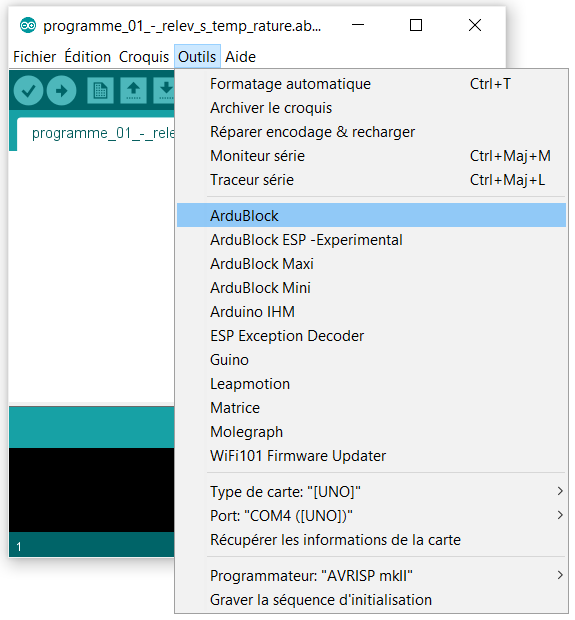
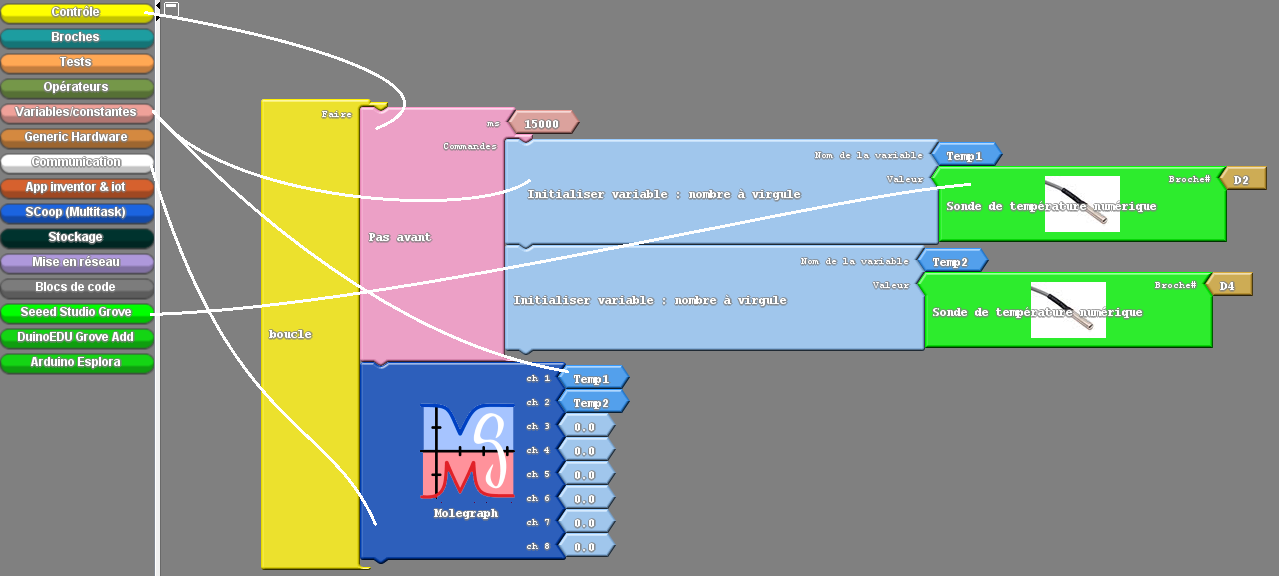
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **2i2D** | **FICHE GUIDANCE** | | **DT 04** |
| **Objectif n°1 : Relever les températures à l’entrée et à la sortie du mur trombe et tracer les courbes d’évolution de température** | | | |
| Matériels :   * Carte Arduino UNO * Shiel Grove * Sondes température connectées  en D2 et D4 | |  | |

**Lancer** le logiciel Arduino.exe (Remarque : emplacement du logiciel donné par votre enseignant)

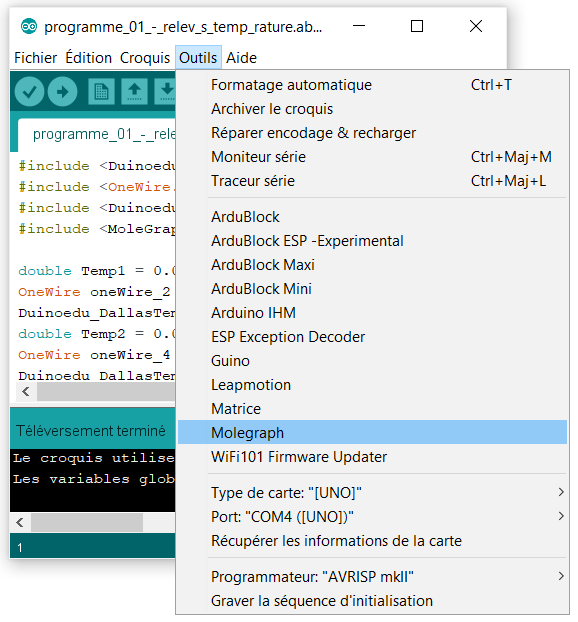
**Définir** le port de connexion de votre carte : **Sélectionner** le port proposé

**Lancer** Ardublock : 

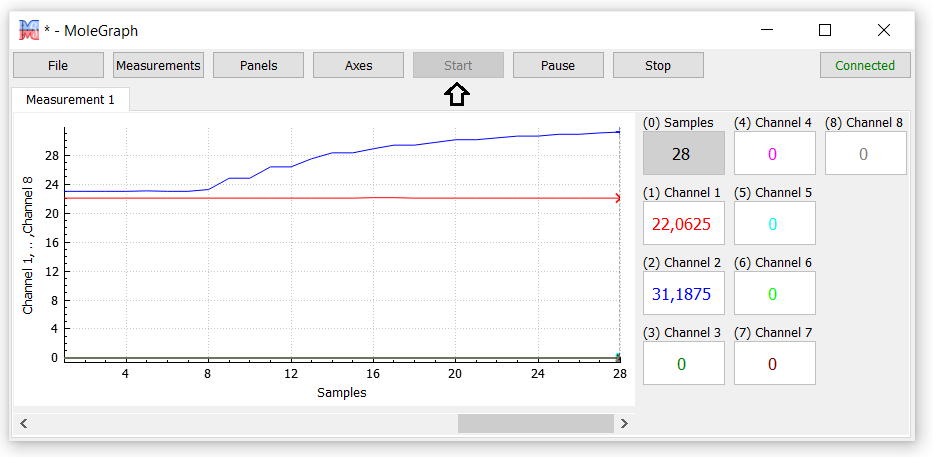
**Réaliser** le programme pour effectuer le relevé des deux sondes et tracer les variations dans un graphe :  
 (Astuce : un clic droit sur la commande permet de la **cloner**)

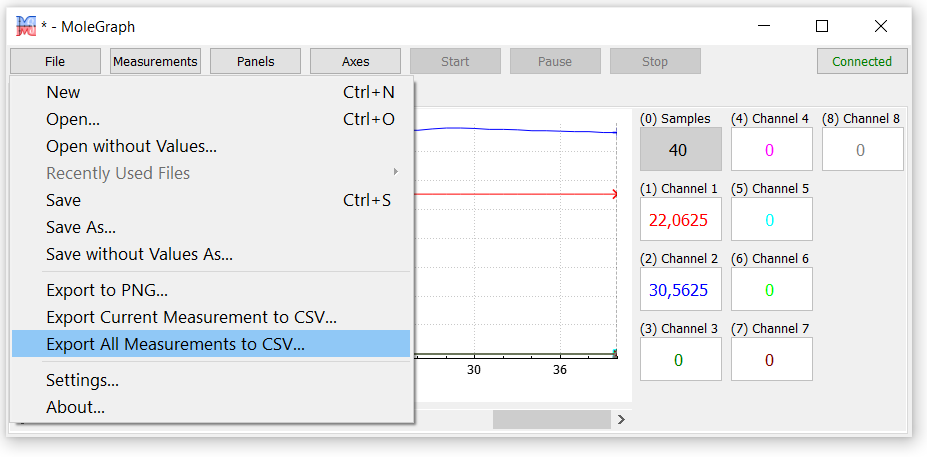
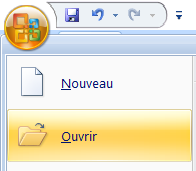


**Cliquer** sur  pour transférer le programme dans la carte… Attendre et **vérifier** que  s’affiche

**Lancer** Molegraph : ,

|  |  |
| --- | --- |
|  | !!! Il faut que Connected s’affiche  Patientez, si vous ne passez pas automatiquement en mode Connected, cliquez sur Offline  , puis "Refresh" puis sur le Port de votre carte Arduino. |

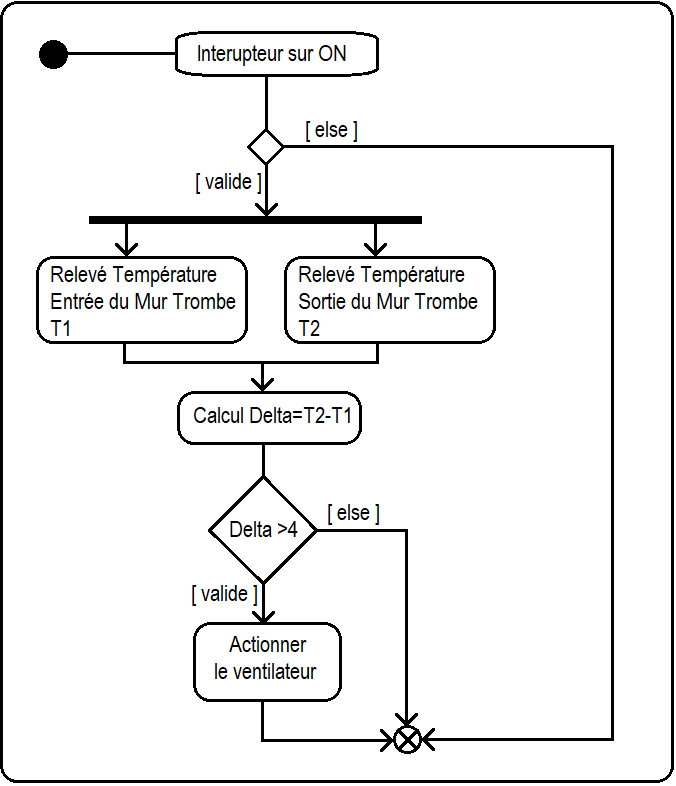
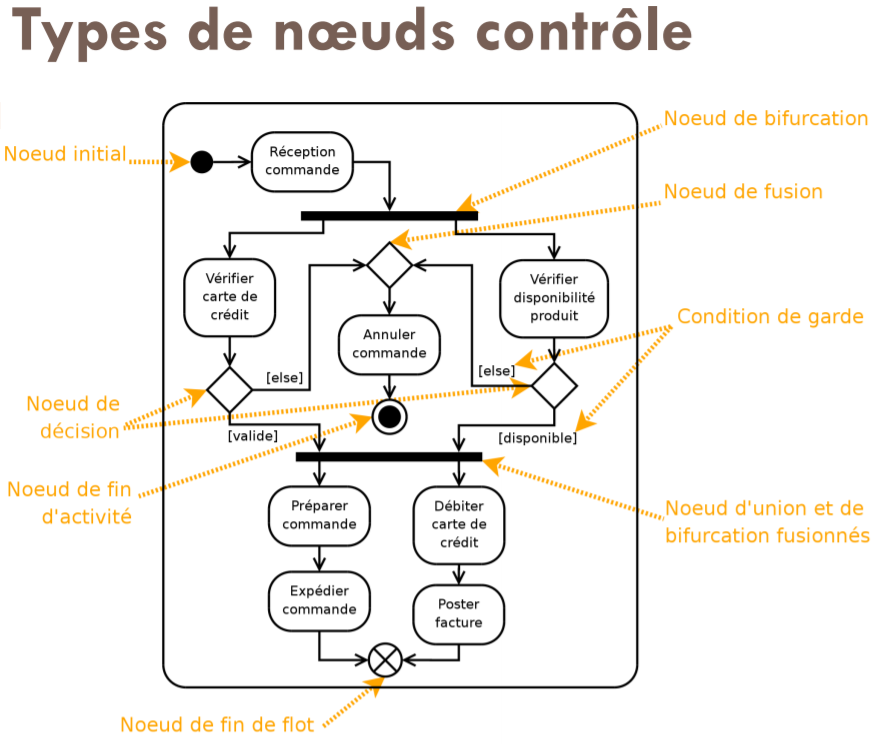
**Cliquer** sur Start pour commencer le relevé

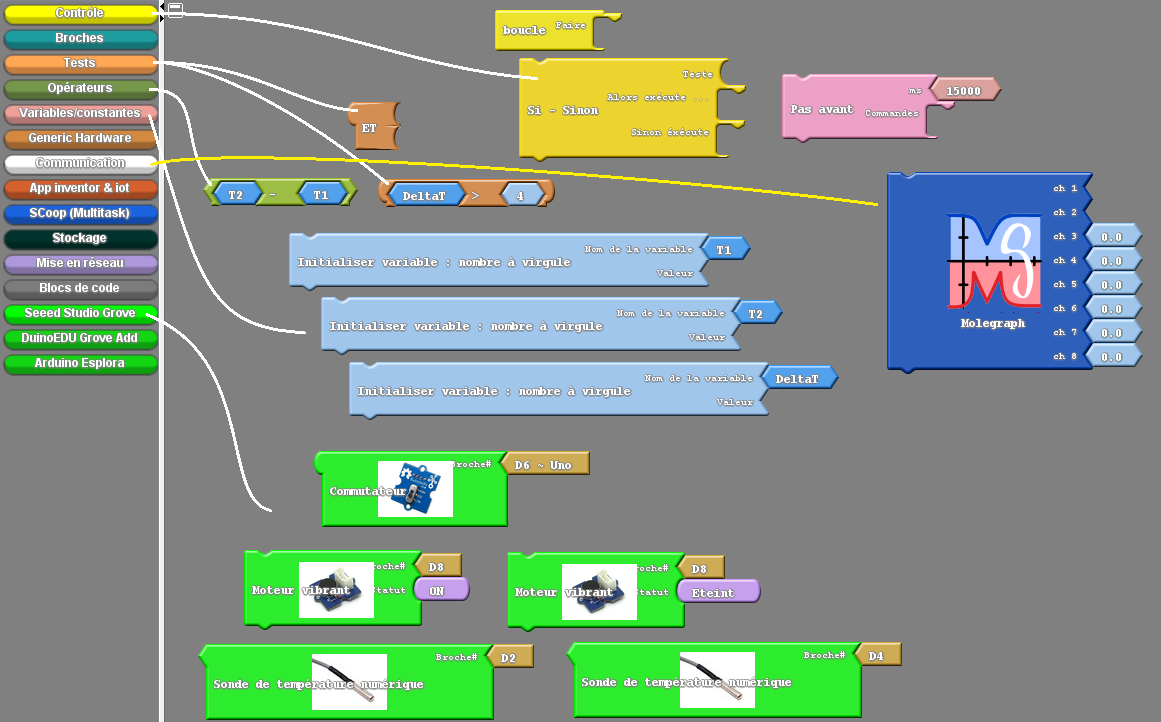
Pour récupérer les valeurs dans un tableur :  
1 - , nommer et enregistrer le fichier.  
2 - Sous Excel, , **sélectionner** le type de fichier csv  et **ouvrir** votre fichier

**Si possible, faire** un relevé des performances du mur trombe et **tracer** les courbes…

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectif n°2 : Mettre en marche un ventilateur si la température en sortie du mur trombe est supérieure à la température en entrée.** | |
| Matériels :   * Carte Arduino UNO * Shiel Grove * Sondes température connectées  en D2 et D4 * Interrupteur en D6 * Mini ventilateur en D8 | matériel02.png |

Avec l’arborescence logique, **réaliser** le programme sous Ardublock avec les commandes détaillées ci-dessous.



**Téléverser** votre programme vers Arduino afin de le tester.

**Sauvegarder** un screen de votre programme.