Comment commander une lampe à distance ?

NOM : Prénom :

Classe :

Ma première application

https://tinyurl.com/yagajxgs

App INVENTOR est ….

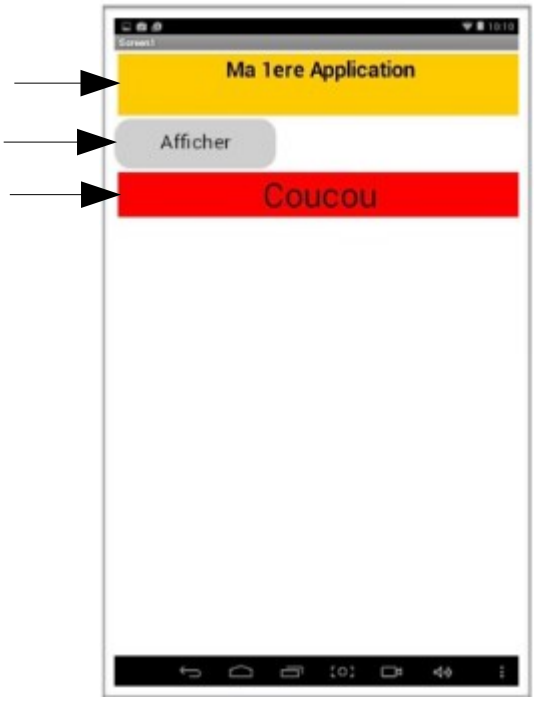
☐ ☐

MIT APP INVENTOR

http://appinventor.mit.edu/

Son interface de développement comprend deux parties.
Lesquelles ? Et Pourquoi ?

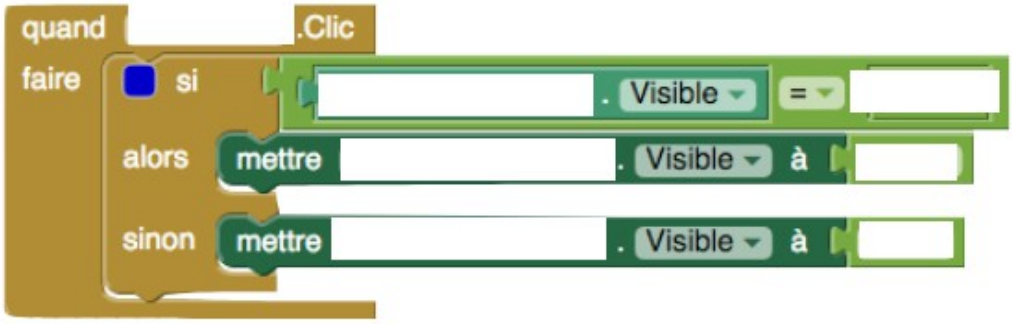
Ma première application consiste à …..

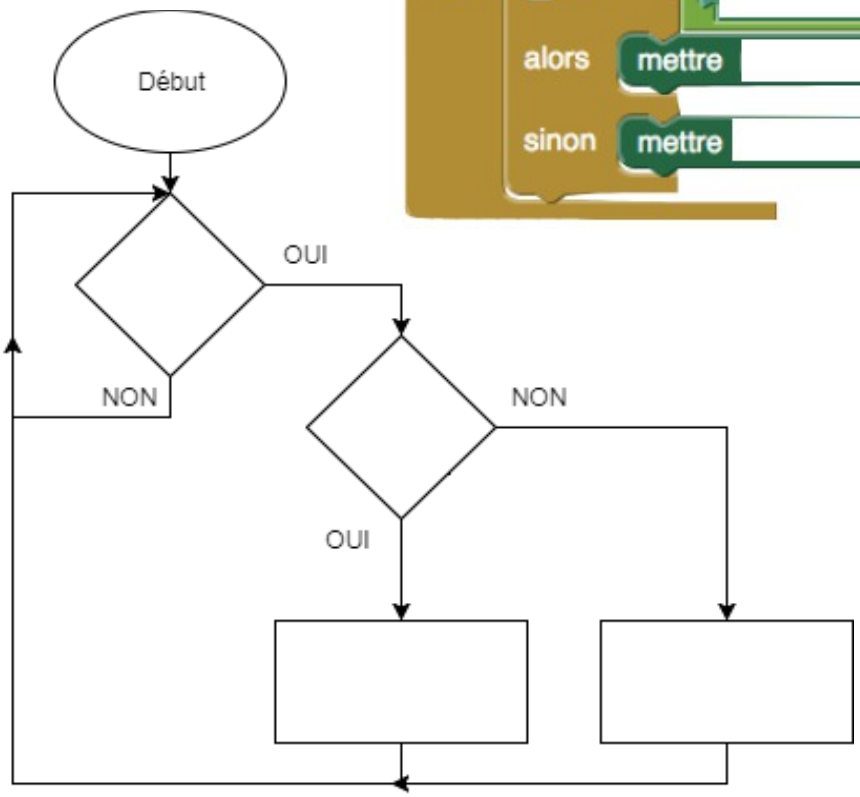


Les composants utiles pour la réaliser sont :

A l'aide du tableau Evènements/Actions, je complète l'algorigramme et le script :

Evénements	Actions
Zone_à_afficher.visible = Vrai ?	Mettre Zone_à_afficher.visible à VRAI
Bouton1.clic=Vrai ?	Mettre Zone_à_afficher.visible à FAUX





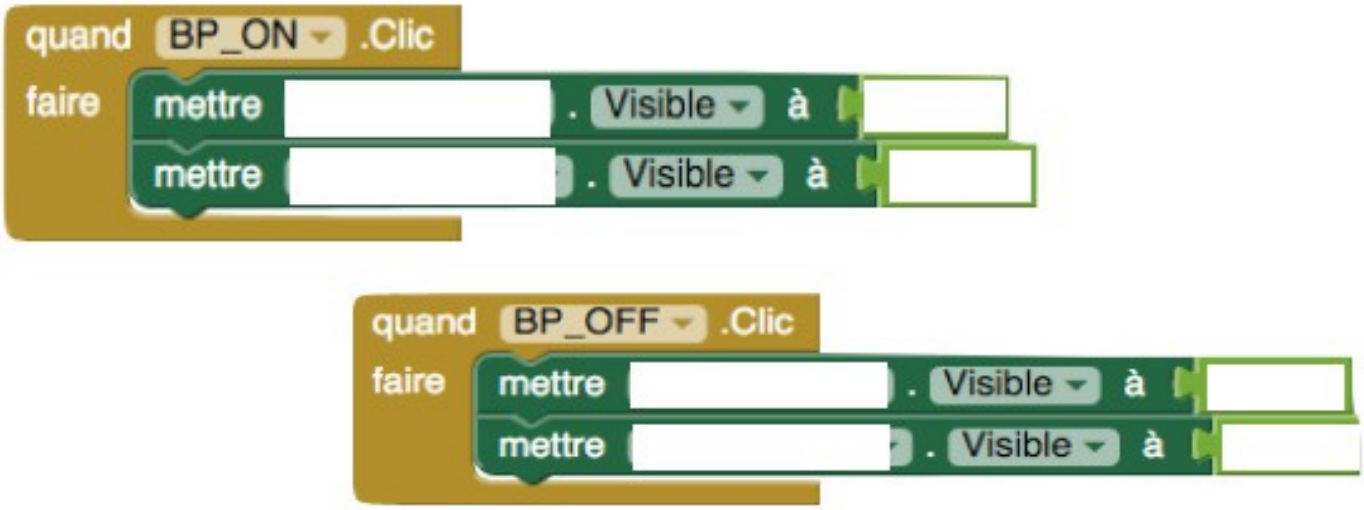
Simulation de la commande de la lampe

J'explique sous forme d'un texte le fonctionnement de l'application.

Je repère et je désigne les composants utilisés.

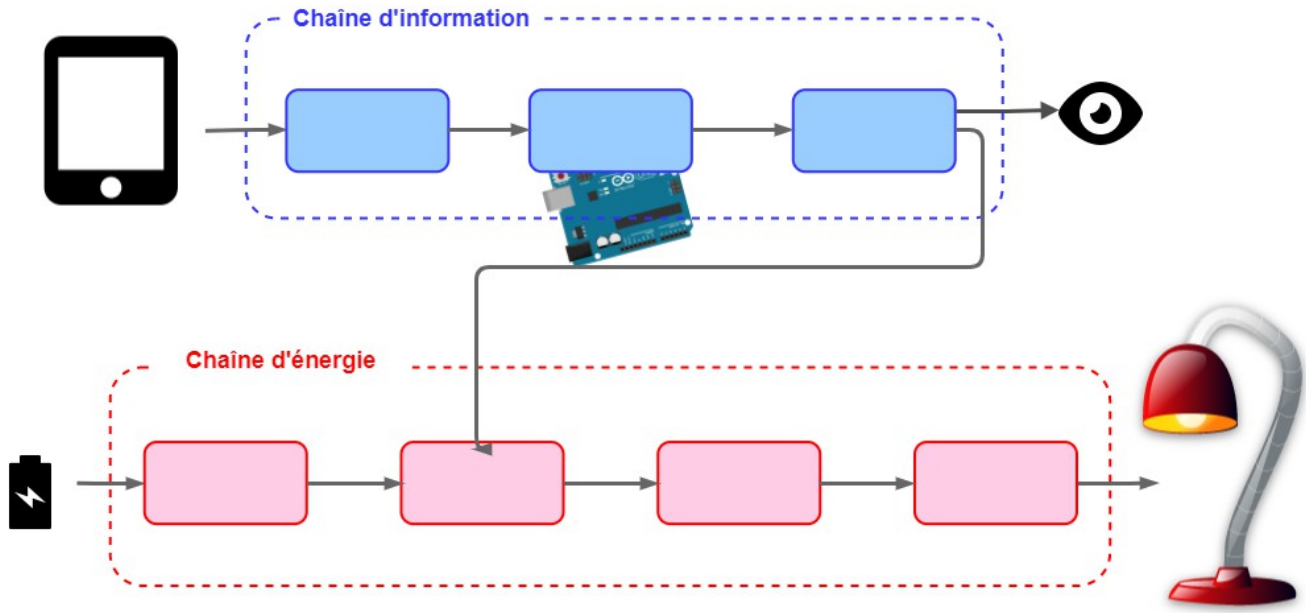
J'indique quelle est l'image qui doit être visible au démarrage de l'application et celle qui ne l'est pas. Je justifie ma réponse.

Je complète les deux scripts qui suivent.



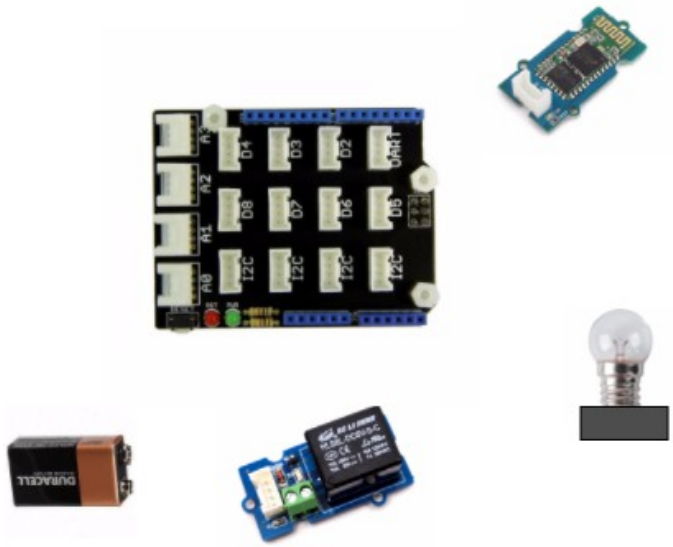
Mise en oeuvre de la lampe Bluetooth

Je complète la chaîne d'informations et la chaîne d'énergie de mon système de lampe BLUETOOTH.



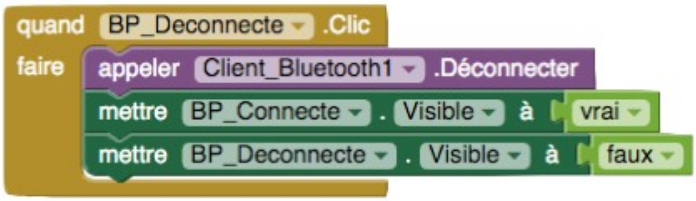
Je représente mon câblage et complète le tableau en associant un port/composant.

PORTS	COMPOSANTS
D2	
D3	
D4	
D5	
D6	
D7	
D8	
D9	

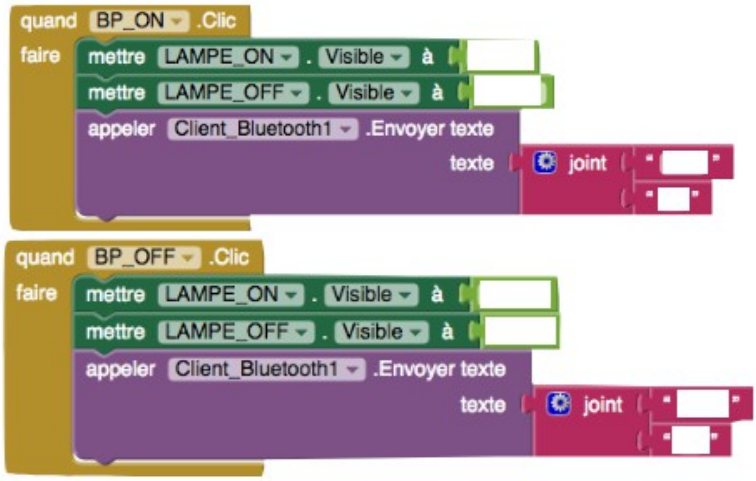


Programmation (APPINVENTOR)

Je résume à quoi servent ces deux scripts de mon application.

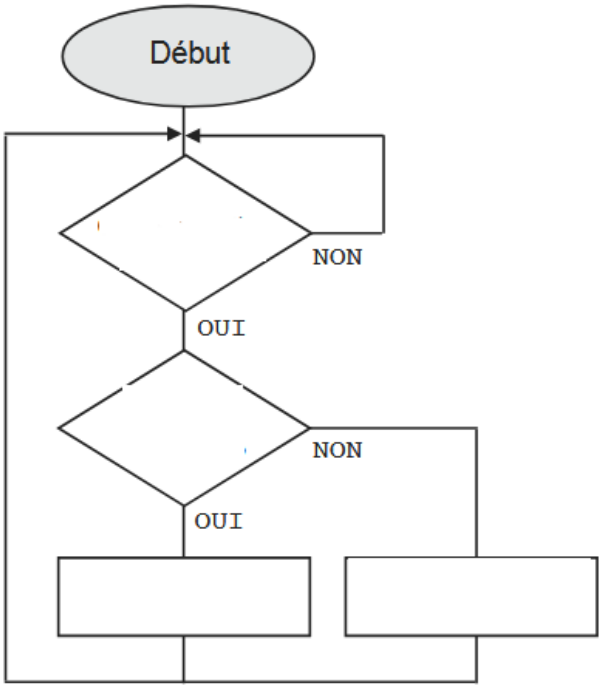


En m'aidant du tableau Evènements/actions, je complète les **algorithmes**.



Evènements	Actions
BP_ON.clic= vrai ?	Mettre Lampe_ON.visible à VRAI
BP_OFF.clic= vrai ?	Mettre Lampe_ON.visible à FAUX
	Mettre Lampe_OFF.visible à VRAI
	Mettre Lampe_OFF.visible à FAUX
	Envoyer texte « BP:0 »
	Envoyer texte « BP:1»

Programmation (mBLOCK)



Evènements	Actions
BT ; données disponibles = 1 ?	Mettre le port de la lampe à HAUT
Valeur reçue = « BP=1 » ?	Mettre le port de la lampe à BAS