

Chapitre 16 : Programmation d'objets techniques (p. 266)

I. Algorithme et chaîne d'information

1. Notion d'algorithme

- Un algorithme est une suite d'instructions précises et ordonnées permettant de réaliser une action ou de résoudre un problème.
-

II. Capteurs, actionneurs et programmation

1. Capteurs et actionneurs

- Un capteur détecte une information de l'environnement (ex. : présence de lumière, obstacle, température).
- Un actionneur exécute une action commandée (ex. : moteur qui tourne, DEL qui s'allume).

2. Événements et tests

- Un programme informatique utilise des instructions logiques (ex. : « Si obstacle détecté, Alors tourner à droite ») pour piloter le comportement d'un objet automatisé.
-

Points importants (L'essentiel du cours)

- Un algorithme décrit la suite des instructions d'un programme.
 - Les capteurs recueillent des informations ; les actionneurs réalisent les actions.
-

Ce que l'élève doit savoir et savoir-faire

Savoirs (Connaissances) :

- Distinguer le rôle d'un capteur et d'un actionneur.
- Comprendre la notion de condition logique.

Savoir-faire (Capacités) :

- Lire, modifier et exécuter un programme algorithmique simple.

From:

<https://www.physix.fr/dokuwiki20262027/> - **Physix**

Permanent link:

<https://www.physix.fr/dokuwiki20262027/doku.php?id=6eme:ch16:start>

Last update: **2026/07/31 16:51**

