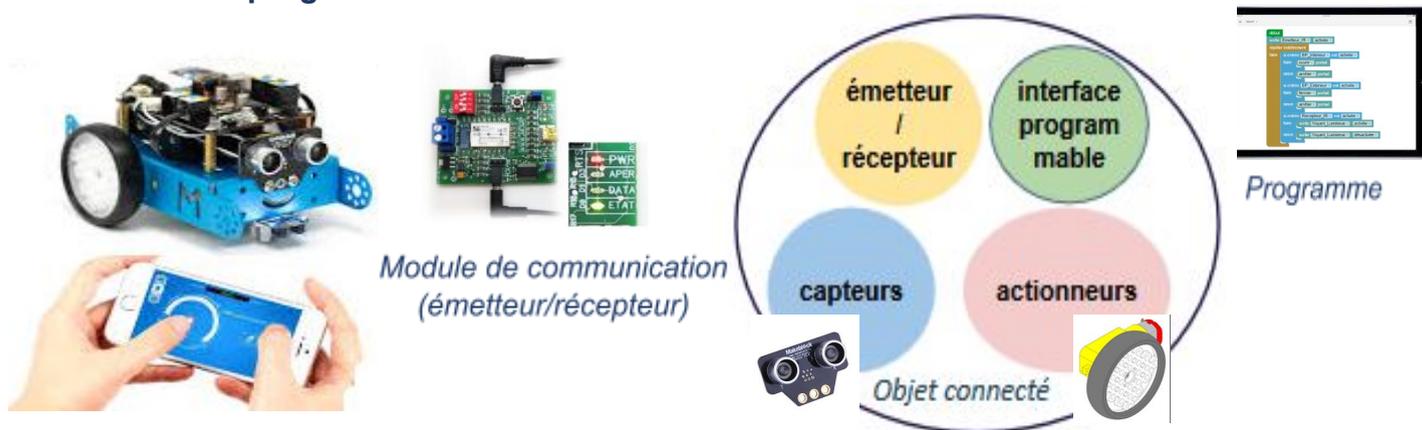


	<p align="center"><b>TECHNOLOGIE</b> <i>Ce que je dois retenir</i></p>	<p align="center"><b>OBJETS CONNECTÉS</b></p>	<p align="center">CYCLE <b>4</b></p>
<p>CT1.3 – CT2.5 DIC1.5</p>	<p>Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.</p>		

Aujourd'hui, nous vivons entourés d'**objets** qui **partagent des informations à distance avec des ordinateurs**, des **tablettes**, des **téléphones portables** et d'autres **appareils** : on les appelle des **objets connectés**.

- Un objet est dit **connecté** s'il peut **communiquer et échanger des informations à distance** avec **un autre appareil**. C'est un objet technique composé d'**actionneurs**, de **capteurs**, d'un **module de communication (émetteur/récepteur)** et d'un **programme** stocké dans une **interface programmable**.



- Pour obtenir **un objet connecté** qui répond à un **besoin**, on suit trois étapes:

**Etape 1 - Préparer le matériel de l'objet connecté**



L'objet connecté doit comporter des **capteurs** et des **actionneurs** reliés à une **interface**. Pour le piloter, le **smartphone** ou l'**ordinateur** doit comporter une application.

**Etape 2 - Assurer la communication**



L'objet connecté doit être appairé (couplé) en **bluetooth** ou **wifi** avec un smartphone à l'aide d'un module de communication (émetteur/récepteur).

**Etape 3 - Piloter ou programmer l'objet connecté**



L'objet connecté doit échanger des informations grâce à une application comportant un **programme**.

Un objet **connecté** est un système communiquant, **piloté à distance** par un autre appareil: **smartphone** ou **tablette** ou **ordinateur** avec une **application** dédiée. L'objet connecté possède des **capteurs**, des **actionneurs**, un **émetteur/récepteur** et un **programme** pour **traiter les échanges** d'informations inclus dans l'**interface**. La communication s'effectue généralement en **bluetooth** ou en **Wifi**.