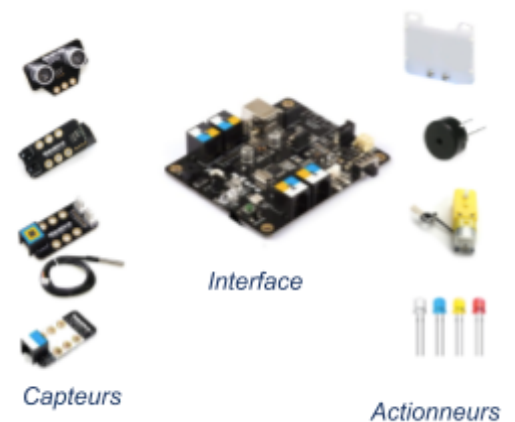


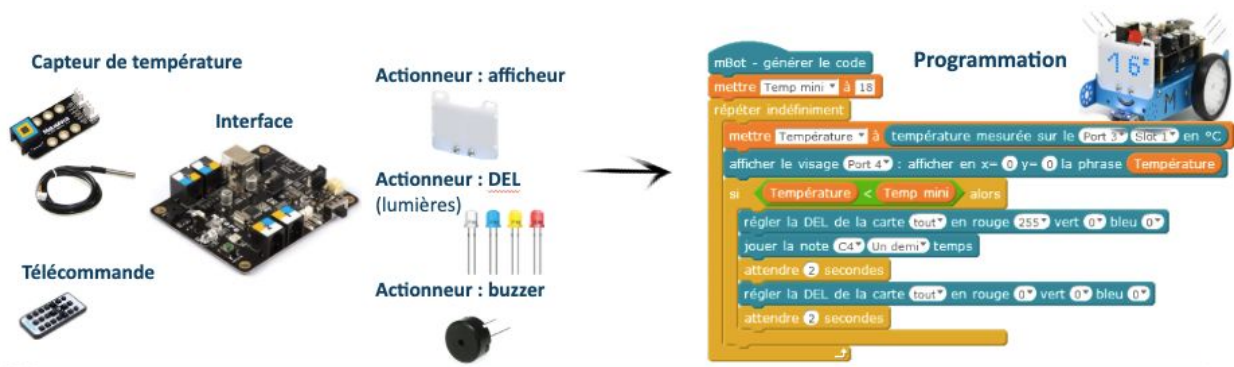
	TECHNOLOGIE <i>Ce que je dois retenir</i>	SYSTÈMES EMBARQUÉS CAPTEUR, ACTIONNEUR, INTERFACE	CYCLE 4
CT 4.2 – CT 5.5 IP 2.3	Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs		
CS 1.6 MSOST 1.4	Identifier les flux d'information sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.		

Pour la **programmation d'objets connectés**, nous pouvons utiliser des **systèmes techniques** comportant des **capteurs**, **actionneurs** et **interface**.

- Un **capteur** réalise l'**acquisition** d'une **grandeur physique** (température, luminosité, présence, distance...) pour la transformer en un **signal électrique**.
- Un **actionneur** convertit l'**énergie** qu'il reçoit pour **réaliser une action**.
- L'**interface programmable** traite les **informations issues des capteurs** avec un **programme inclus**, pour ensuite **envoyer des ordres** afin de piloter les **actionneurs**.



- Pour que l'**interface traite les données** et envoie des ordres, il faut la **programmer**, ainsi elle transmettra les **ordres aux actionneurs en fonction des informations reçues des capteurs**.



Un **capteur** est le composant qui réalise l'**acquisition** d'une **grandeur physique** (température, luminosité, présence, distance, ...). L'**actionneur** est le composant qui **réalise une action** à partir de l'énergie qu'il reçoit.

Une **interface** établit la **communication entre tous les composants du système programmable**. Elle **reçoit les informations des capteurs** ou de l'homme, effectue des **traitements** et **envoie des ordres aux actionneurs**.