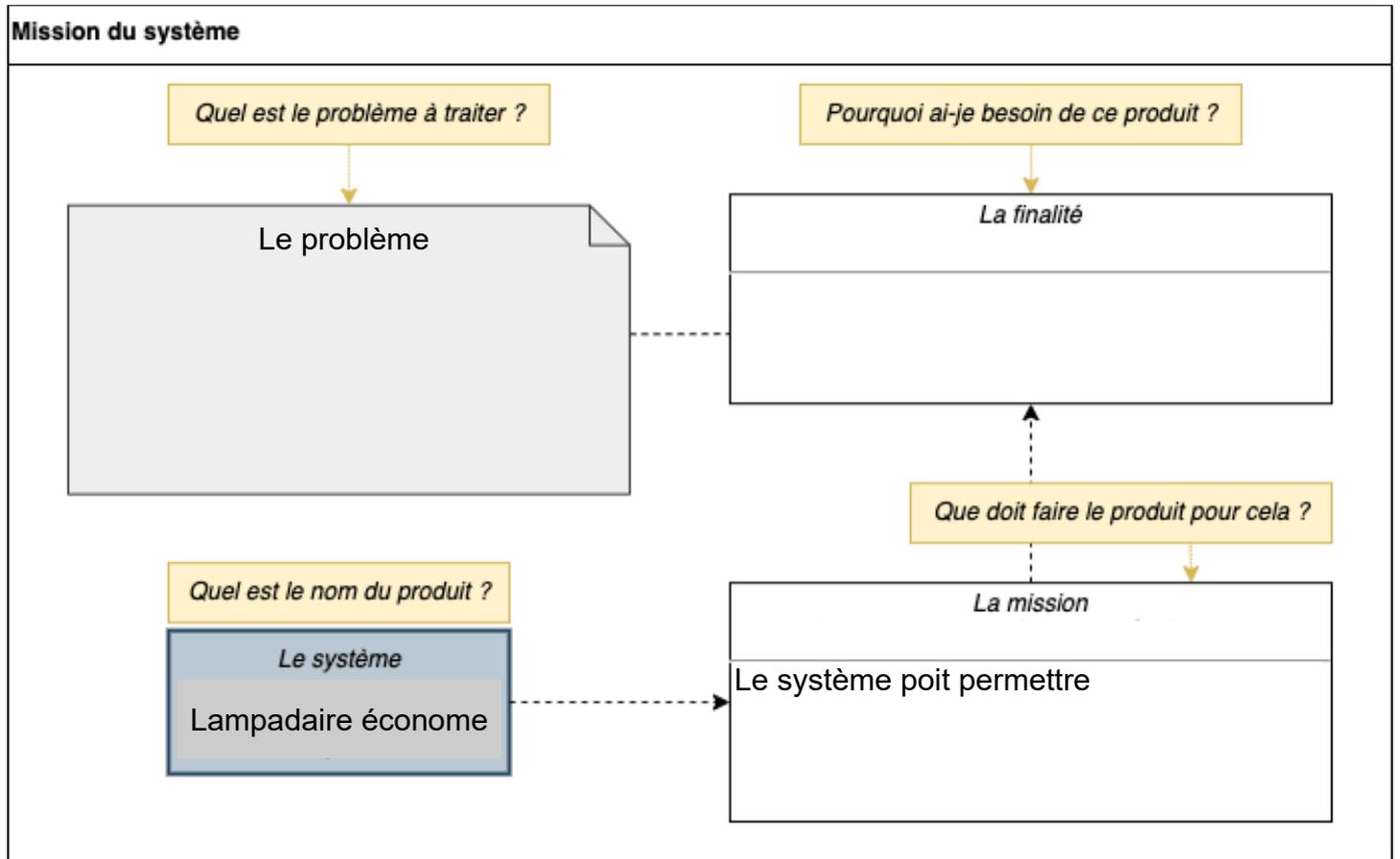
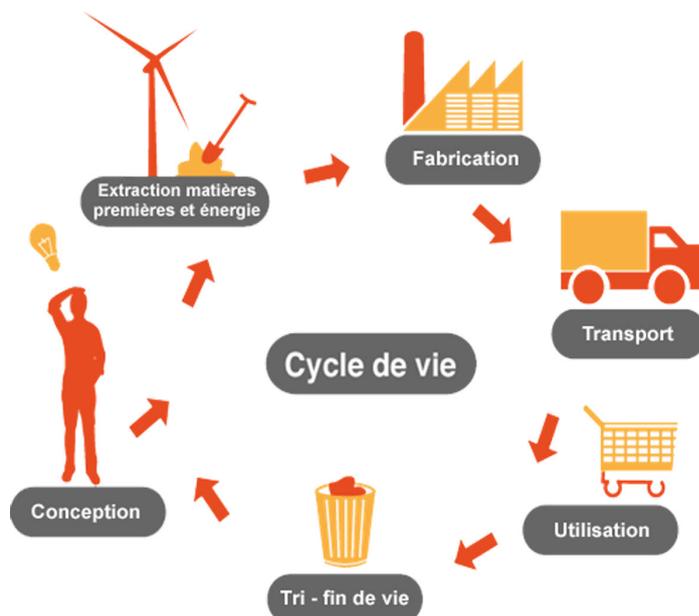


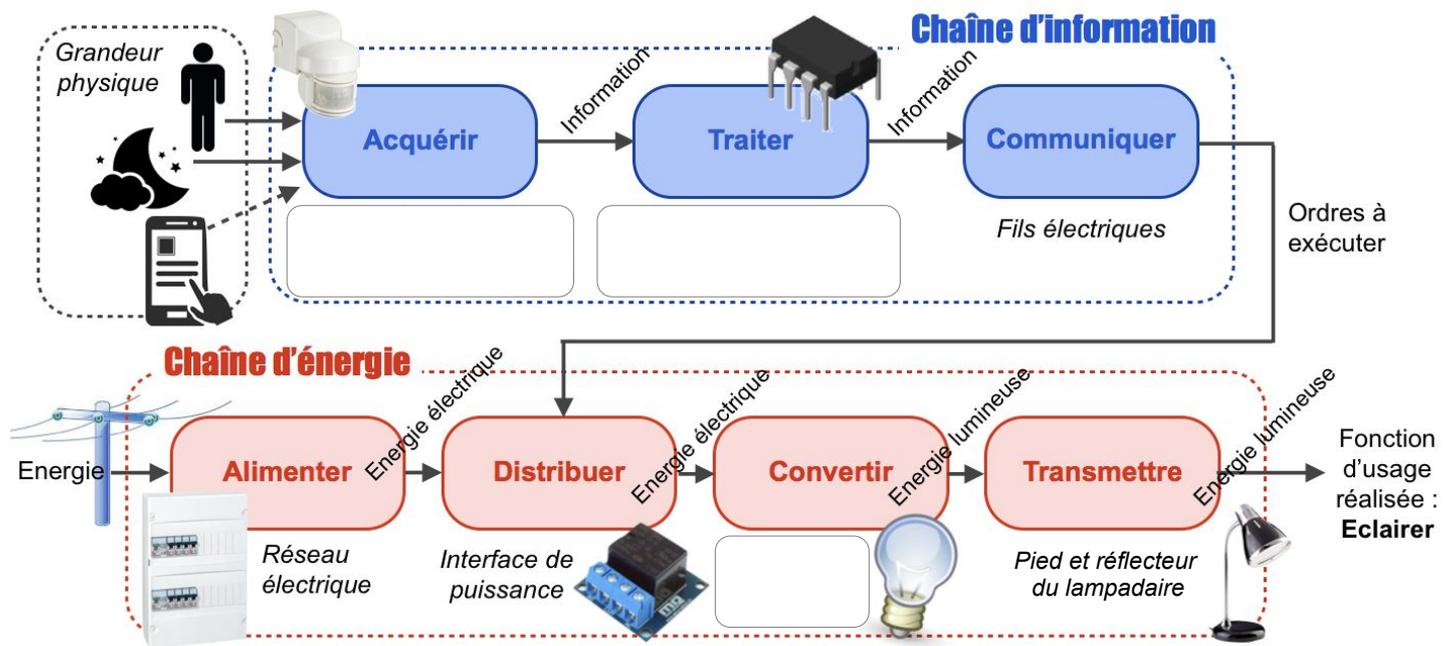
Activité 1 : Exprimer le besoin en complétant le diagramme SysML ci-dessous.



Activité 2 : A quelle étape du cycle de vie de l'éclairage public les municipalités espèrent-elles faire des économies ? Entoure l'étape dans le schéma ci-dessous.



Activité 3 : Indique la fonction de chaque composant du prototype de « lampadaire économe ».
 Pour cela replace le nom du composant en dessous de la fonction dans le schéma ci-dessous.



Activité 4 : Compléter le tableau ci-dessous.

| | Information logique (deux valeurs) | Information analogique (une infinité de valeurs) |
|--|---------------------------------------|---|
| Grandeur physique : <i>Appui sur un bouton / Quantité de lumière</i> | | |
| Nom du capteur ou détecteur pour ACQUERIR l'information : <i>Capteur de luminosité / Bouton poussoir</i> | | |
| Nature du signal pour coder l'information : <i>Signal analogique / Signal numérique</i> | | |