

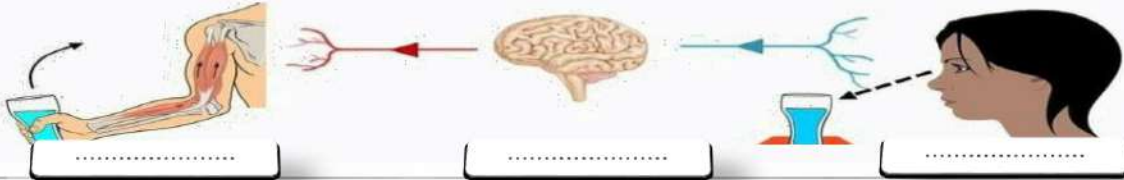
برمجة لوحة تحكم

تاريخ: / /

وضعية الإنطلاق

كيف يتعامل الدماغ البشري مع المعلومات ؟

عند شرب الماء: النظر إلى ثم معالجته من طرف وإعطاء الأوامر ل



تتشابه طريقة تعامل الدماغ البشري مع طريقة برمجة لوحة التحكم , كما هو مبين بالخطط الموالي :

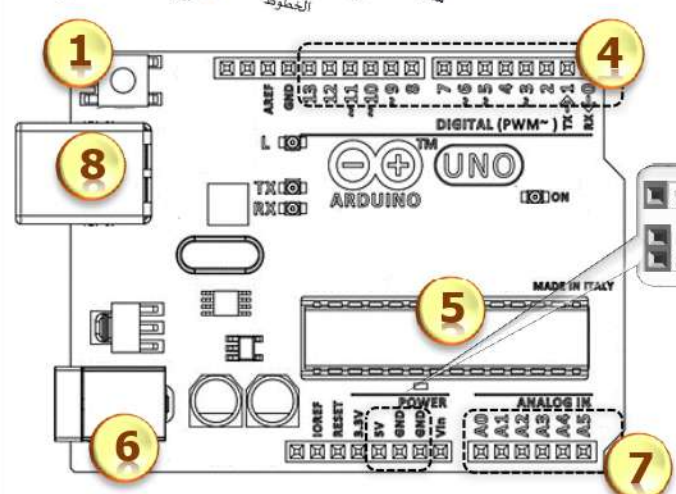


أكمل الجدول حسب المكونات التالية :



المتقبل		لوحات التحكم المبرمجة	اللواقط	
متقبلات الإشارة	متقبلات الحركة		لواقط الحركة	لواقط المحيط
.....
.....
.....
.....
.....

أكتب مختلف أرقام عناصر لوحة التحكم الأردوينو :



.....	مدخل الطاقة	(Alimentation)
.....	منفذ USB	(Port USB)
.....	زر إعادة الضبط	(Bouton Reset)
.....	مداخل و مخارج رقمية	(Entrés et Sortie Numérique)
.....	مداخل تماثلية	(Entrés Analogique)
.....	مخرج الطاقة (قطب سالب)	(GND)
.....	مخرج الطاقة (قطب موجب)	(5V)
.....	المتحكم الدقيق	(Microcontrôleur)

الخوارزميات :

إذا بقيت هادنا سأشتري
لك مثلجات التي تحبها
وأتركك تلعب مع أصدقائك
والأ سوف أعقبك .

حسنًا يا أمي
سأبقى هادنا



الخوارزميات هي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

يحتوي التمثيل البياني للخوارزمية على 3 أشكال هندسية لكل واحد منها دلالة :

حدث معين

البداية

شرط التكرار

نشاط تطبيقي : (الحاوية الذكية)

يفتح غطاء الحاوية عندما يكون المستعمل على بعد أقل من 20 سم

أرقم المقاطع الموالية لبرمجية mBlock :

orienter le servo-moteur b 7 angle de 0°

orienter le servo-moteur b 7 angle de 90°

mettre distance à distance ultrason : b TRIG 2 , b ECHO 3

si distance < 20 alors

sinon

attendre 5 secondes

répéter indéfiniment

Arduino - générer le code

.....

.....

.....

.....

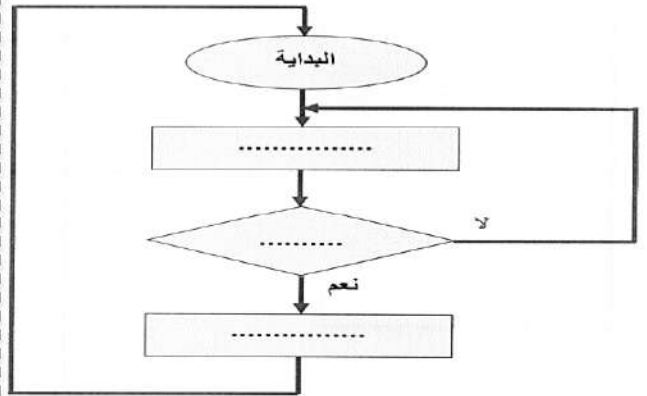
.....

.....

.....

.....

.....

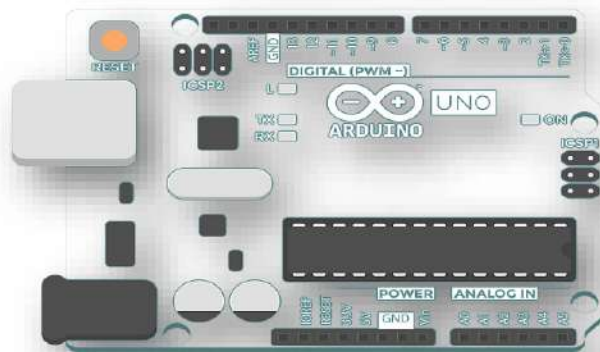


Si

Alors

Si non

أقوم بربط لوحة الأردوينو مع المكونات التالية :



عمرق السرفو	
5V	VCC
GND	GND
7	OUT



برمجة لوحة تحكم

وضعية الانطلاق

كيف يتعامل الدماغ البشري مع المعلومات ؟

عند شرب الماء : النظر إلى الماء ثم معالجته من طرف الدماغ وإعطاء الأوامر إلى اليد لرفع الكأس



تشابه طريقة تعامل الدماغ البشري مع طريقة برمجة لوحة التحكم ، كما هو مبين بالخطط الموالي :

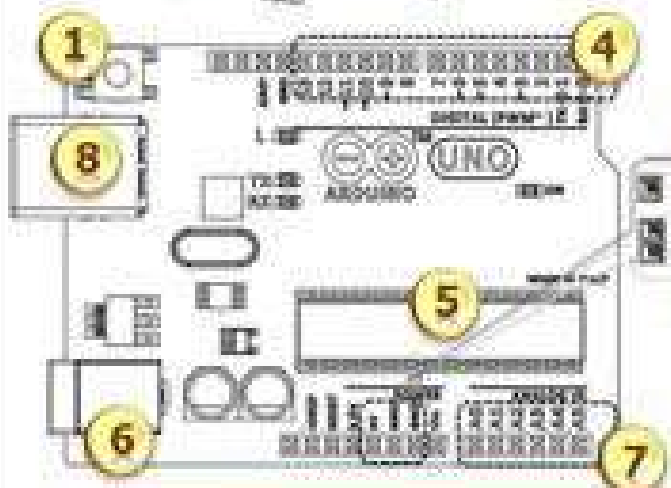


أكمل الجدول حسب المكونات التالية :



المتقبل		لوحات التحكم المبرمجة	اللواقط	
متقبلات الإشارة	متقبلات الحركة		لواقط الحركة	لواقط المحيط
شاشة 7 أجزاء	حركات التمرير	لوحة الأرنيتو	مخصص الحركة	مخصص الحركة
حافلة صوتية	حركات	لوحة البيكروبيت	مخصص الحركة	مخصص الخط
خطوات التمرير	محفلة	لوحة ESP32	مخصص فتح العنقود	مخصص الصوت
.....	حروقة		مخصص الضوء
.....	مخصص الهاتف

اكتب مختلف أرقام عناصر لوحة التحكم الأرنيتو :



6	مدخل الطاقة (Alimentation)
8	منفذ USB (Port USB)
1	زر إعادة الضبط (Bouton Reset)
4	مدخل و مخرج رقمية (Entrés et Sortie Numérique)
7	مدخل تماثلية (Entrés Analogique)
3	مخرج الطاقة (قطب سالب) (GND)
2	مخرج الطاقة (قطب موجب) (5V)
5	التحكم الدقيقة (Microcontrôleur)

الخوارزميات : البداية

إذا بقيت هادنا سأشتري
لك مثلجات التي تحبها
وأتركك تلعب مع أصدقائك
والا سوف أعقبك .

حسنا يا أمي
سأبقى هادنا



تنظيف منزل

تطهو الطعام

فادئ؟

نعم

لا

لا يتحصل على مثلجات

لا يتحصل على مثلجات

يتحصل على مثلجات

يلعب مع أصدقائه

حدث معين

حدث معين يقوم به

البداية

بداية أو نهاية البرنامج

يحتوي التمثيل البياني للخوارزمية على 3 أشكال هندسية لكل واحد منها دلالة :

شرط التكرار

صيغة استفهام يمكن

الإجابة عليها بنعم أو لا

نشاط تطبيقي : (الحاوية الذكية)

يفتح غطاء الحاوية عندما يكون المستعمل على بعد أقل من 20 سم



أرق المقاطع الموالية لبرمجة mBlock :

orienter le servo-moteur b 7 angle de 0°

7

orienter le servo-moteur b 7 angle de 90°

5

mettre distance à distance ultrason : b TRIG 2 , b ECHO 3

3

si distance < 20 alors

4

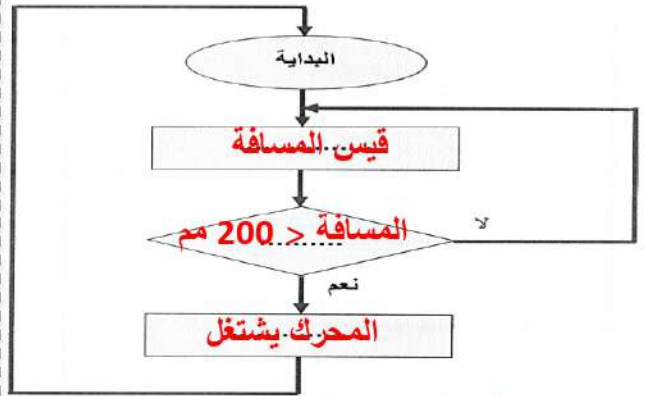
sinon

répéter indéfiniment

2

attendre 5 secondes

8/6

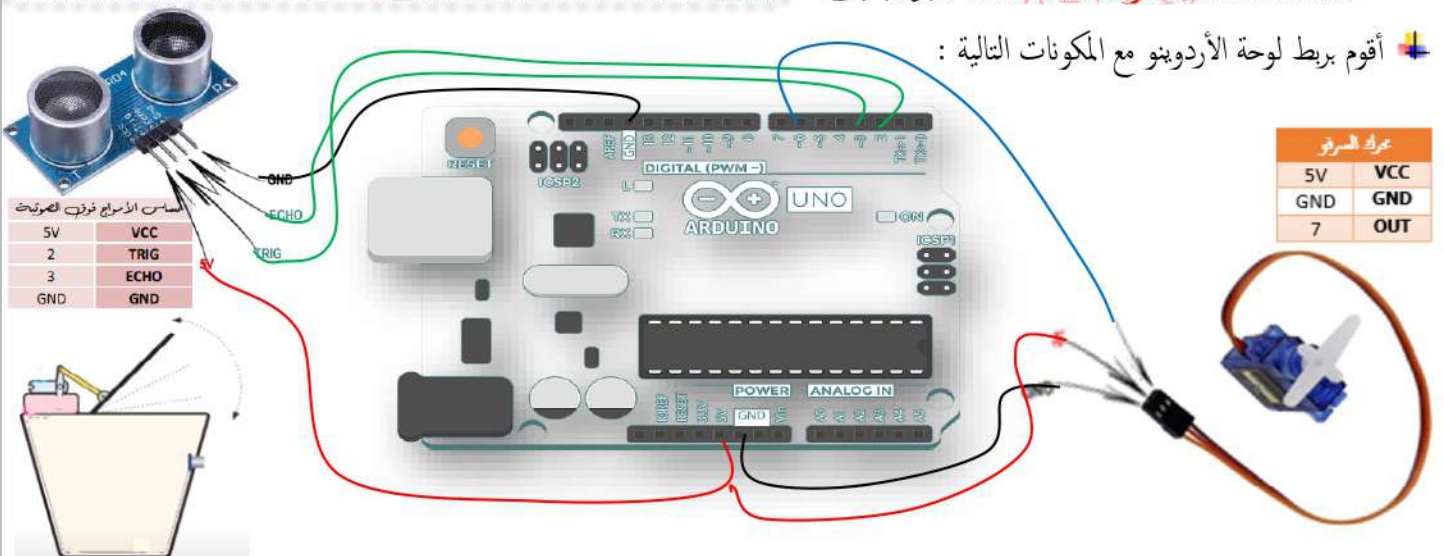


Si المسافة > 200 مم

Alors محرك = 1

Si non محرك = 0

أقوم بربط لوحة الأردوينو مع المكونات التالية :



أساس الأسلاك فوق الصوتية	
5V	VCC
2	TRIG
3	ECHO
GND	GND

محرك السرفو	
5V	VCC
GND	GND
7	OUT