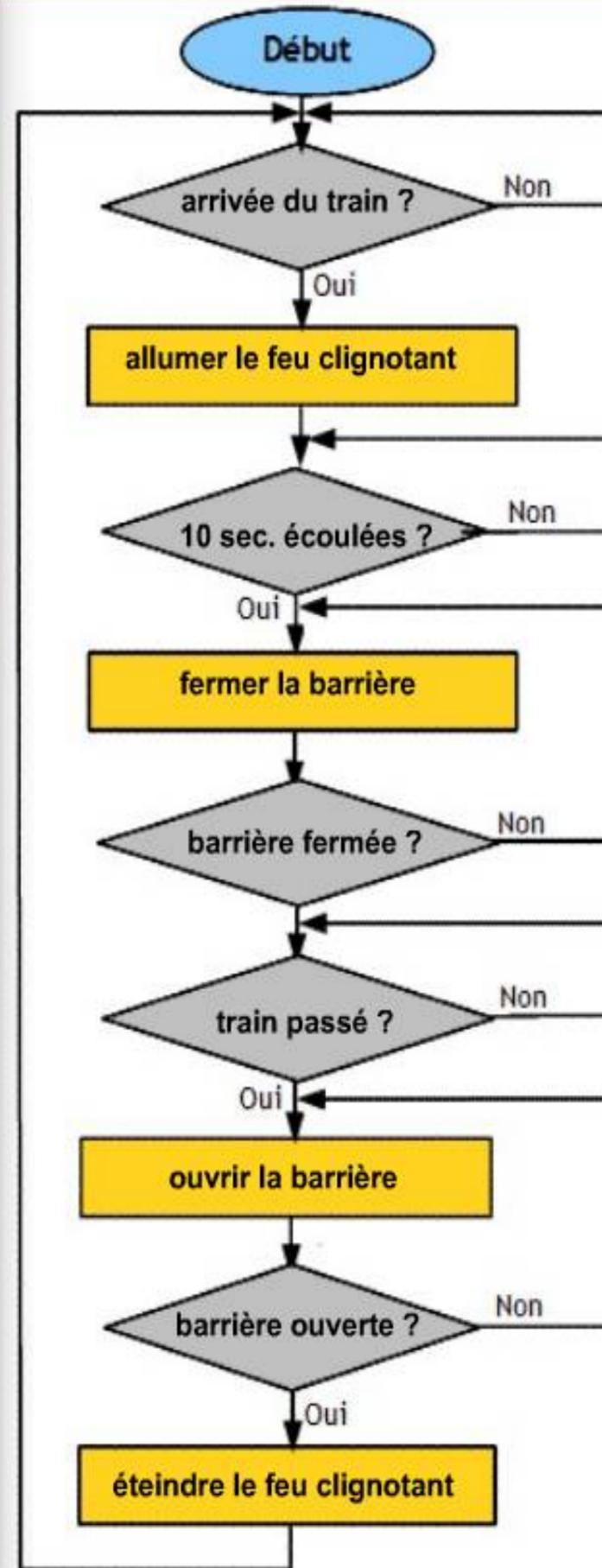


## Etude d'un passage à niveau

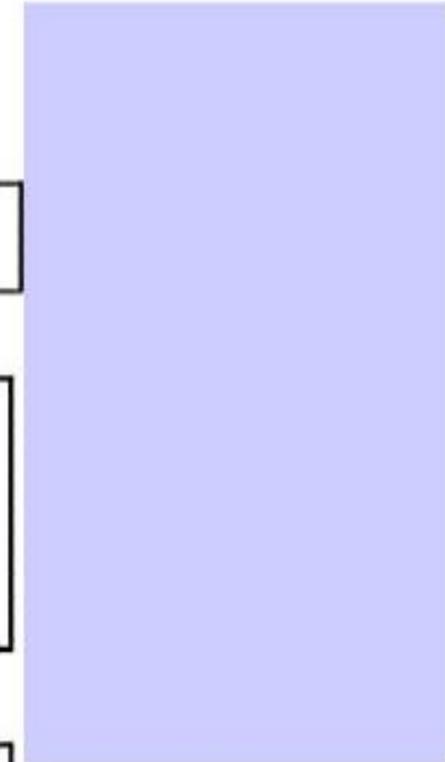


Cliquez ici pour lire/stopper l'animation

Un capteur détecte l'arrivée du train et provoque le clignotement du feu. 10 secondes plus tard la barrière s'abaissera. Lorsque un autre capteur aura détecté le passage du dernier wagon la barrière se relèvera. Une fois la barrière levée, le feu clignotant s'arrêtera.



Compléter le logigramme

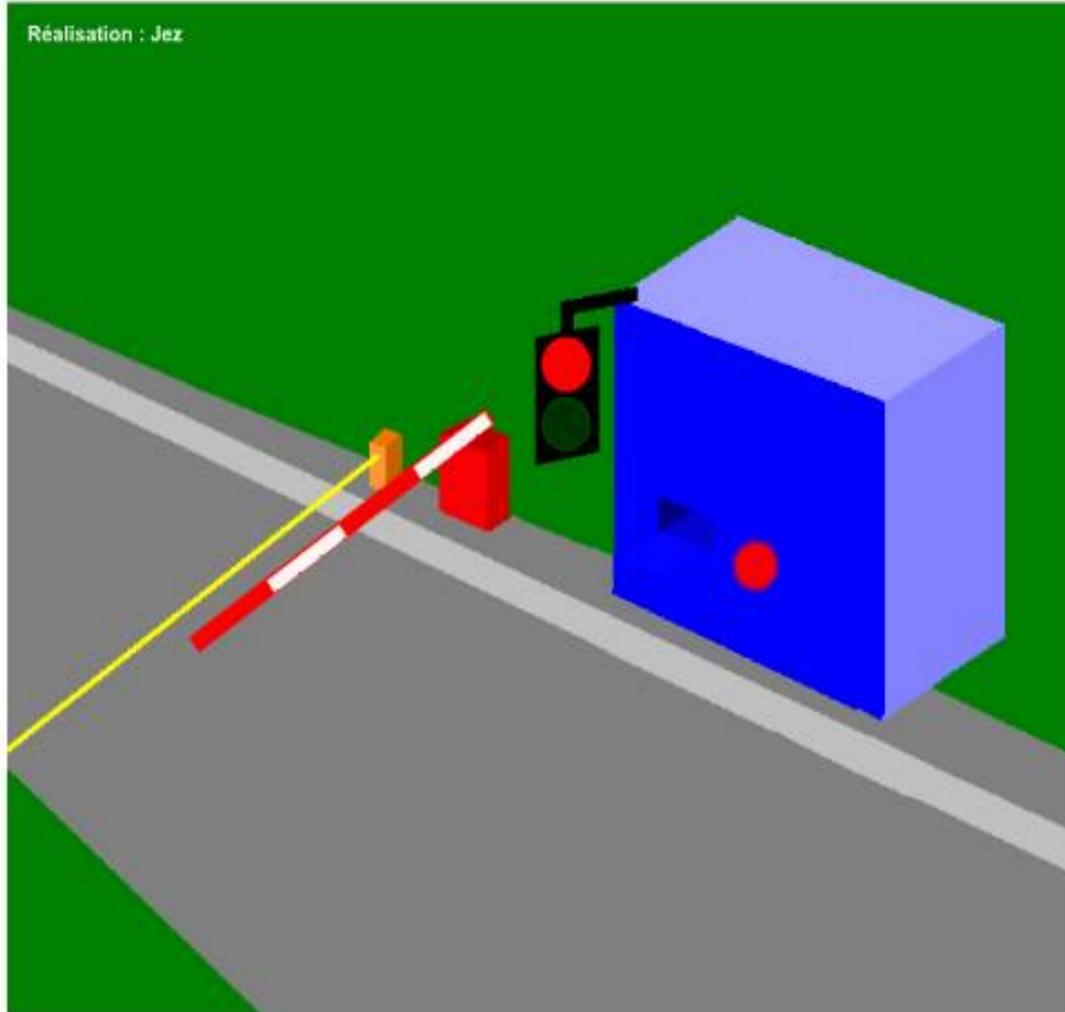


9/9

raz

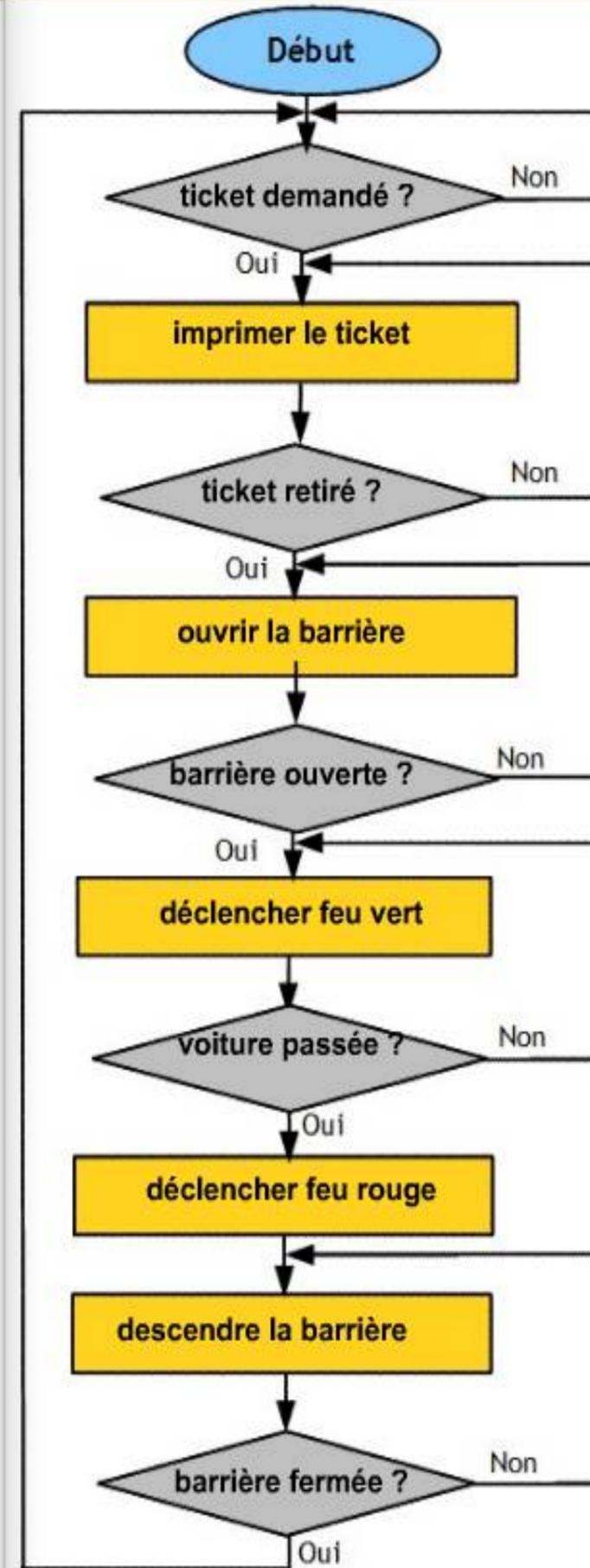
## Barrière de péage d'autoroute

Réalisation : Jez

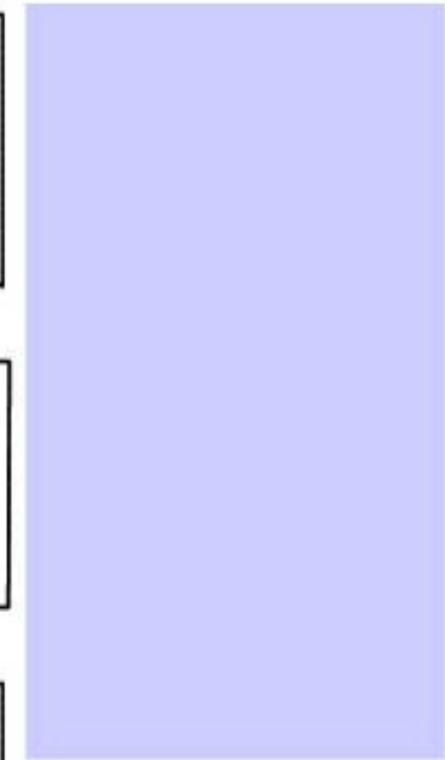


Cliquez ici pour lire/stopper l'animation

A son arrivée sur l'autoroute, la barrière sera fermée. L'automobiliste devra appuyer sur un bouton pour obtenir l'impression d'un ticket. Une fois retiré la barrière s'ouvrira. Un système de feux lui indiquera à quel moment il pourra partir.



Compléter le  
logigramme



10/10

raz

## Feux de carrefour

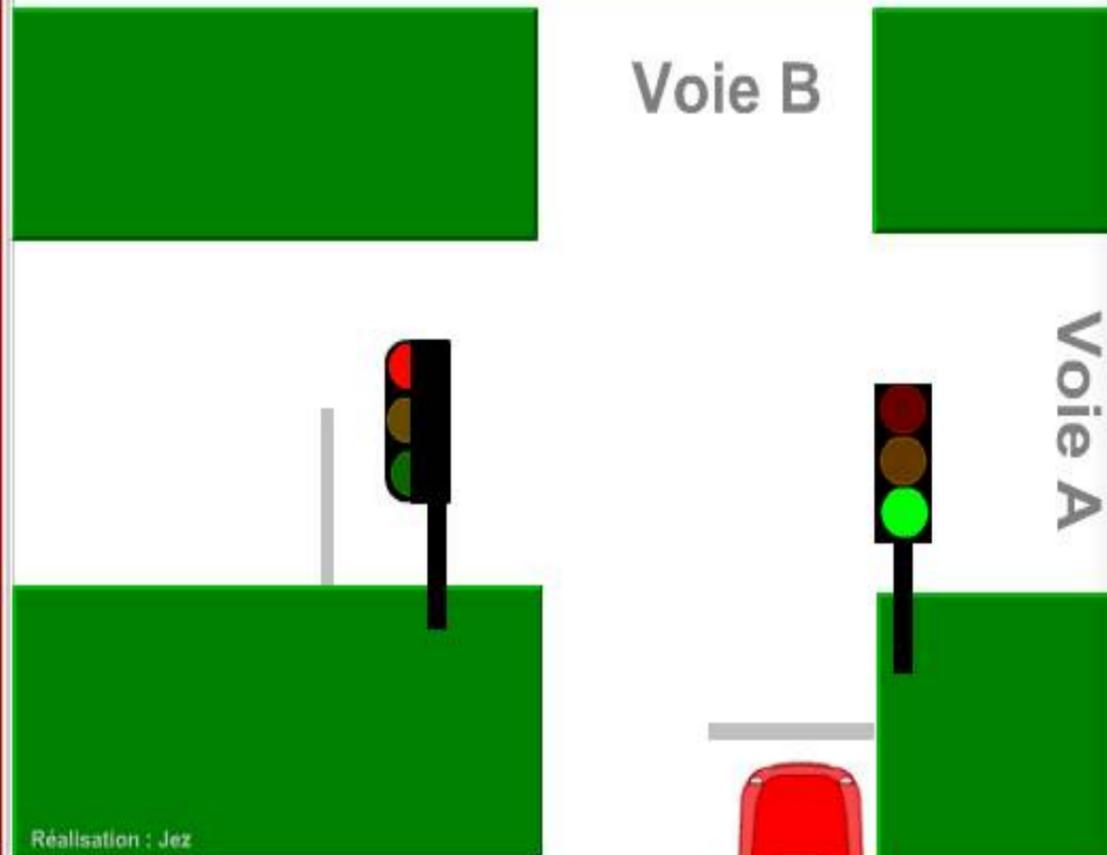
Le travail consiste à programmer l'allumage et l'extinction des feux du carrefour. La circulation automobile doit être autorisée sur chaque voie alternativement.

Durées : Feu rouge (voie A et B) : 9 s

Feu vert (voie A et B) : 6 s

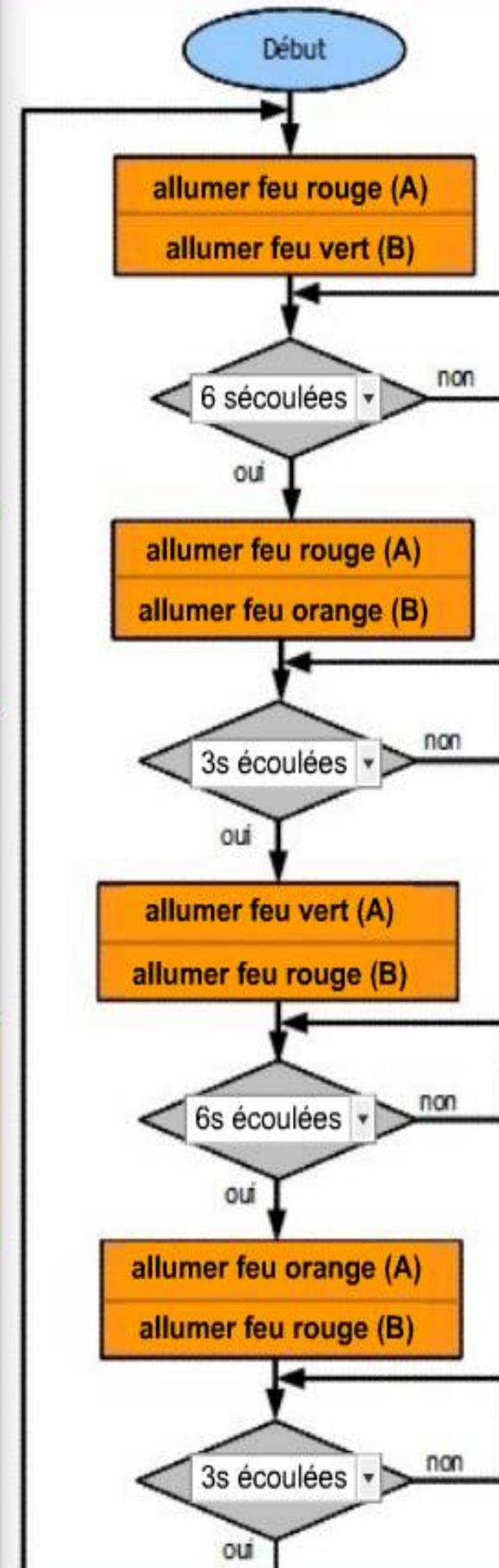
Feu orange (voie A et B) : 3 s

**Au départ du cycle le feu est rouge sur la voie A**



barre de contrôle ici

*Pour cette simulation les temps indiqués ne sont pas respectés...*



Voie A

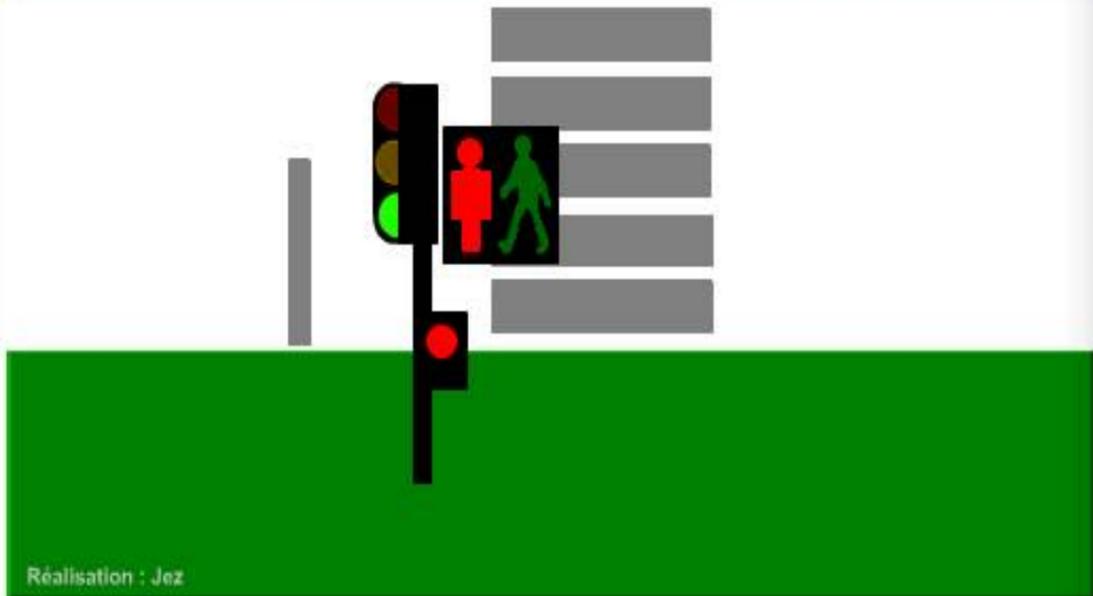
Voie B

12/12

raz

## Feux piétons

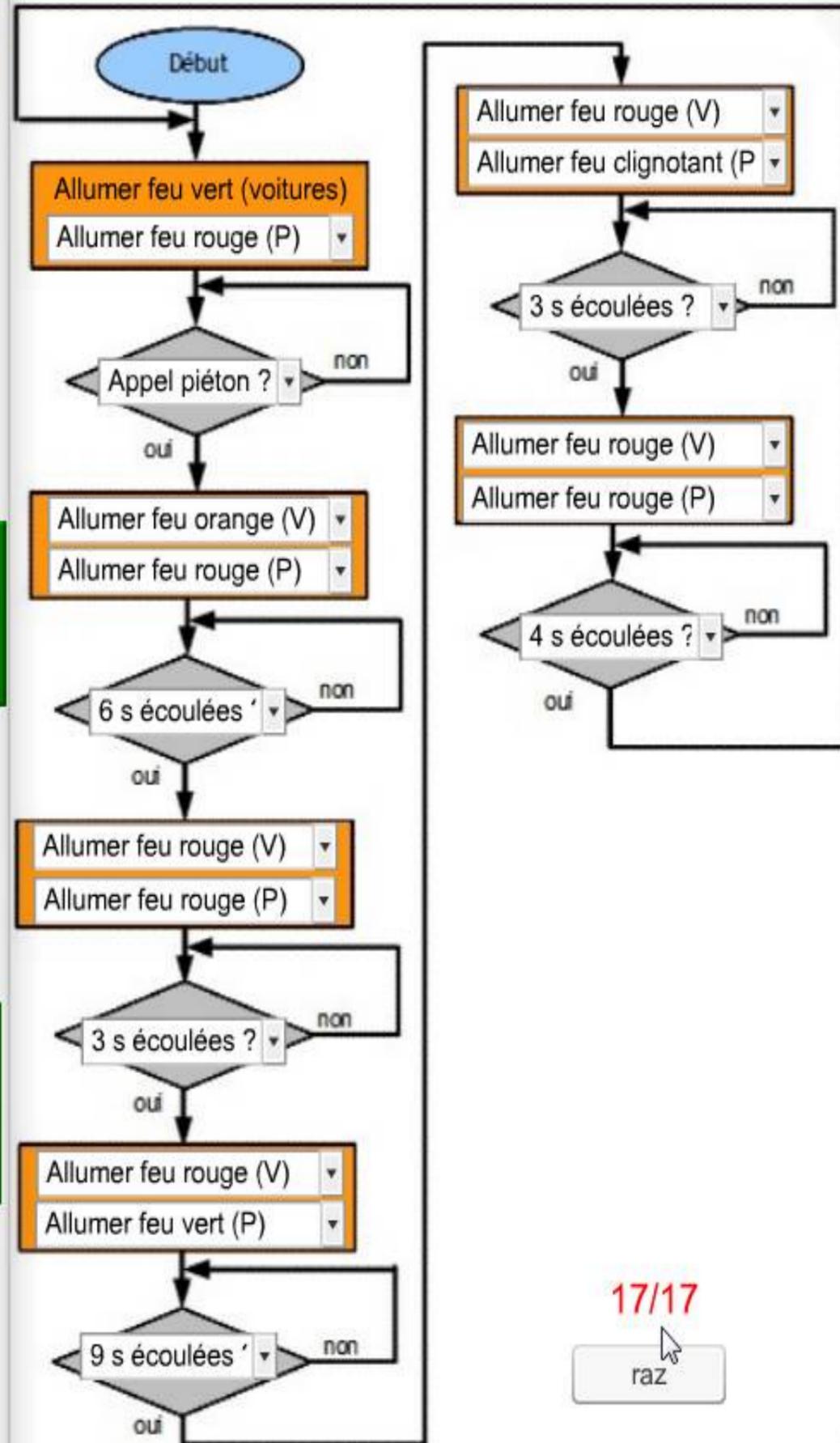
Le feu présent sur la voie permet le passage des piétons. L'appui sur le bouton provoquera le passage des feux au orange puis **6 secondes** plus tard au rouge. Par sécurité le passage des piétons (passage au vert) ne sera autorisé que **3 secondes** plus tard. Après **9 secondes** au vert il clignotera **3 secondes** avant de passer au rouge. **4 secondes** plus tard, le passage des voitures est à nouveau autorisé.



Réalisation : Jez

Pour cette simulation les temps indiqués ne sont pas respectés...

barre de contrôle ici



17/17

raz