

Séquence 3

Comment
transmettre une
information ?

I) Qu'est-ce qu'un signal ?

COLLER L'ACTIVITÉ À LA SUITE

1.

Un son est de l'air qui vibre. Comme l'air vibre, la flamme bouge avec le son.

2.

Fabrication du téléphone « yaourt »

3.

signal sonore fait vibrer l'air → fait vibrer le pot → fait vibrer la ficelle → fait vibrer l'autre pot → fait vibrer l'air.

4.

Non, la vibration s'arrête au poteau

Il existe plusieurs formes de signaux
comme les signaux lumineux, les signaux
sonores ou les signaux radio par
exemple

II) Quels types d'informations
peuvent être transmises par un
signal ?

COLLER L'ACTIVITÉ À LA SUITE

Détecteur de fumée

1.
Signal sonore

2.
Sert à détecter la présence de fumée

Morse

1.
SOS

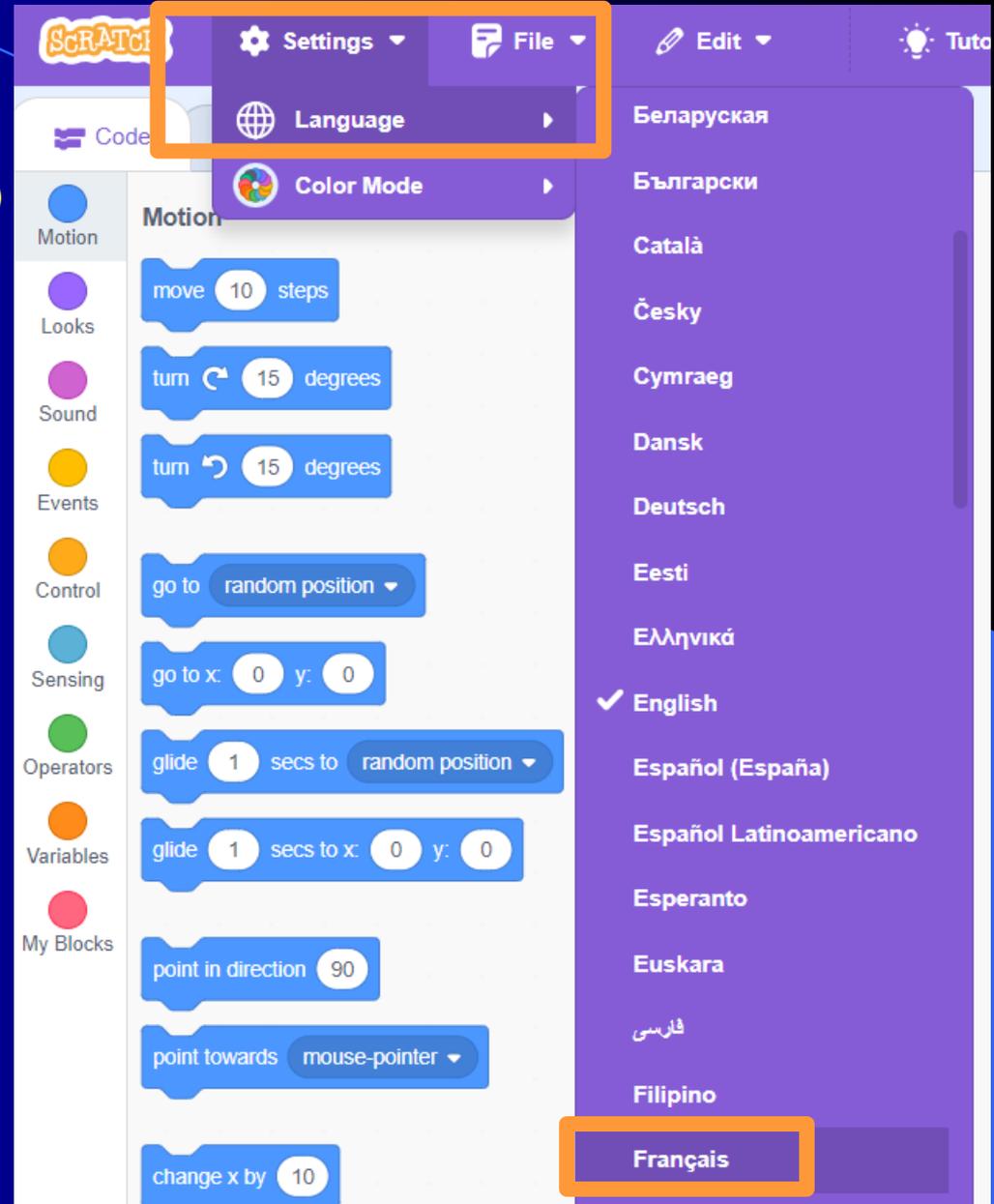
2.

- - ● - ●● - ●-● - - - ●● ●●●

Détecteur de mouvement

Ouvrir Chrome :
→ taper `scratch editor`

 Scratch
<https://scratch.mit.edu/projects> ⋮
project editor



The screenshot shows the Scratch editor interface. The top navigation bar includes 'Settings', 'File', 'Edit', and 'Tuto'. The 'Language' menu is open, displaying a list of languages. The 'Français' option is highlighted with an orange box. The main workspace shows a 'Motion' block palette with various movement blocks like 'move 10 steps', 'turn 15 degrees', 'go to random position', and 'glide 1 secs to random position'.

- Settings
- File
- Language
- Color Mode

- Беларуская
- Български
- Català
- Česky
- Cymraeg
- Dansk
- Deutsch
- Eesti
- Ελληνικά
- ✓ English
- Español (España)
- Español Latinoamericano
- Esperanto
- Euskara
- فارسی
- Filipino
- Français**



- Coc
- Mouvement
- Apparence
- Son
- Événements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Variables
- Mes Blocs



Détection vidéo
Capturer du mouvement avec la caméra.

et autoriser la vidéo

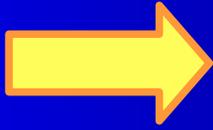
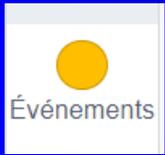


Musique
Jouer des instruments et du tambour.

- Détection vidéo
- Musique

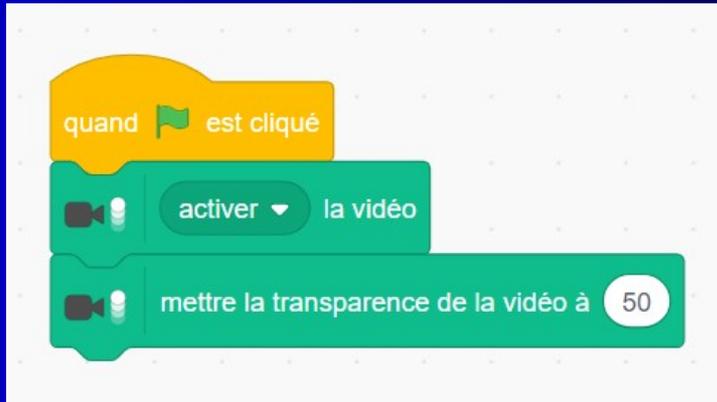
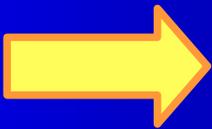
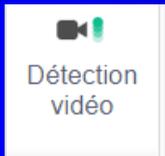


- Événements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Variables
- Mes Blocs

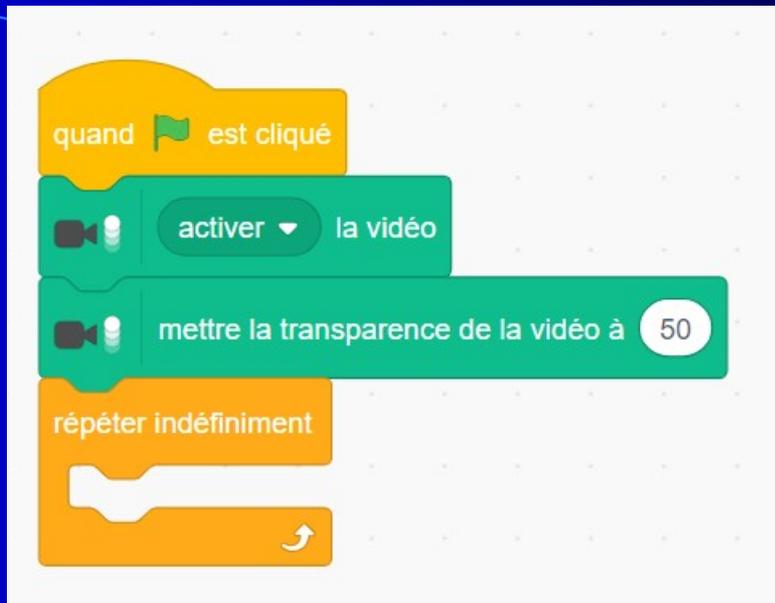
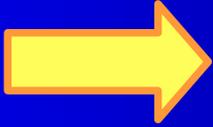


Évènement qui démarrera le détecteur

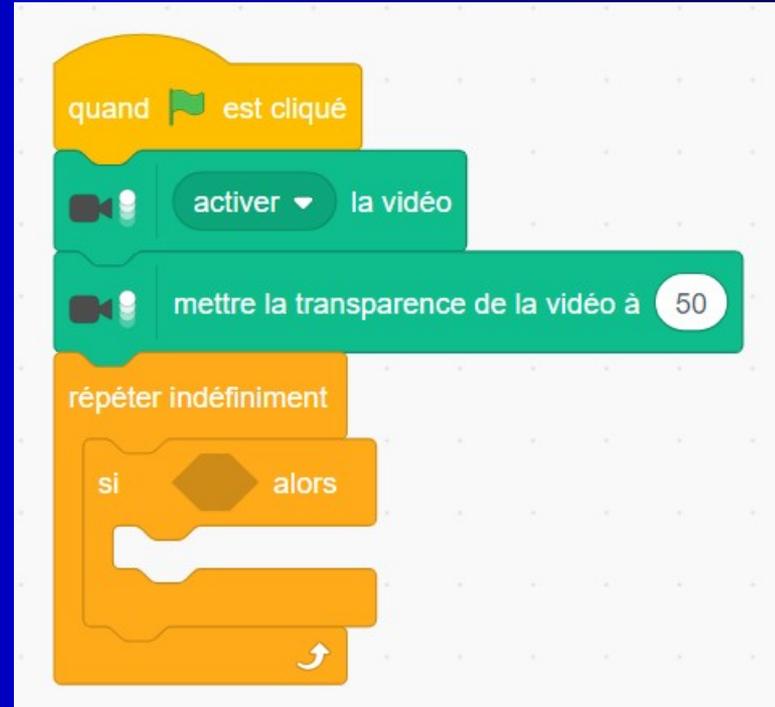
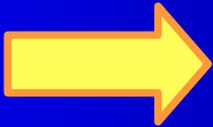
Cliquer et faire glisser



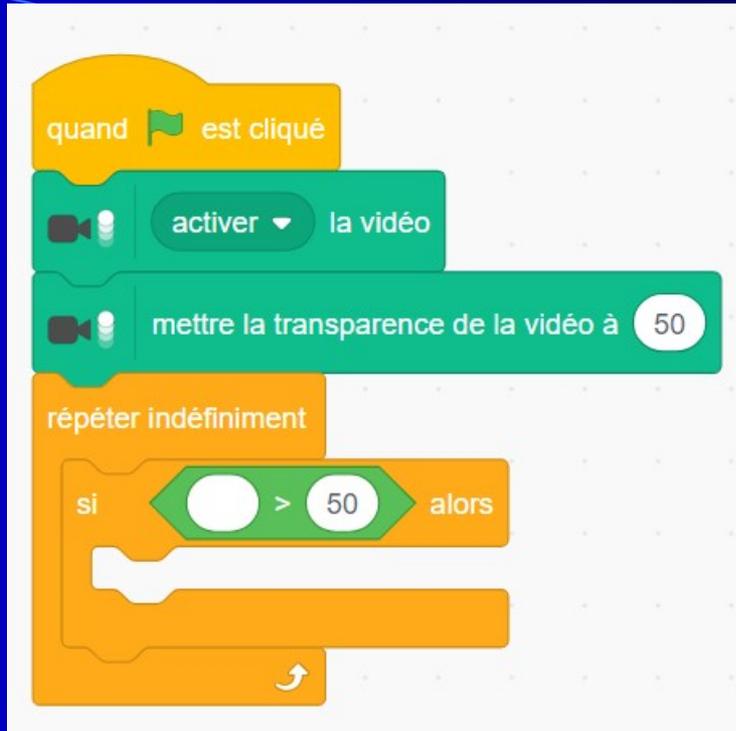
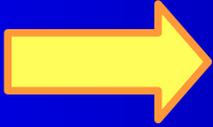
Activation de la vidéo et gestion de la transparence



Pour détecter en continue sur toutes les images

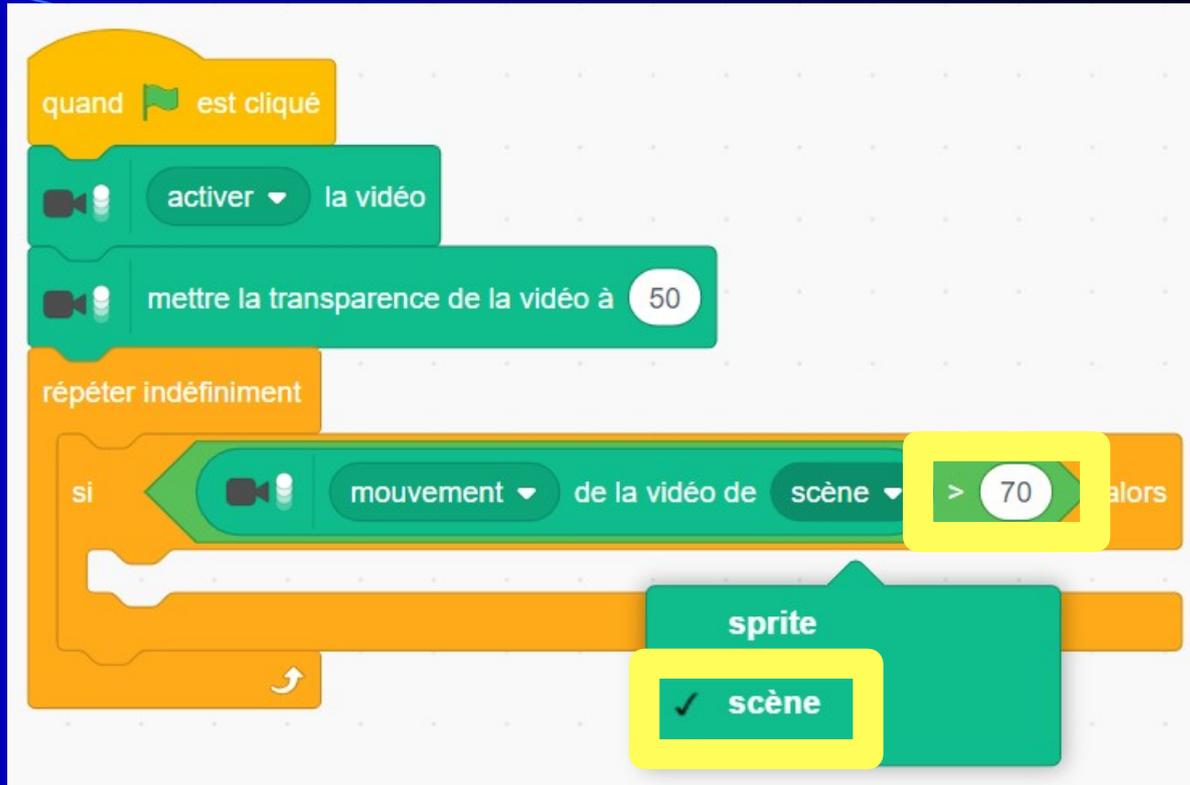
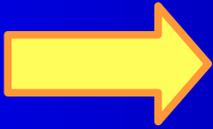


Si « événement(s) capté(s) »
Alors « action(s) »

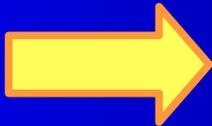


«mouvement »
supérieur à « valeur »

Détection vidéo



Mouvement de la scène vidéo supérieur à 70



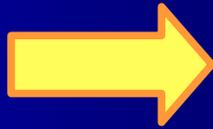
A Scratch script on a white grid background. It starts with a yellow "quand [drapeau] est cliqué" block. This is followed by two green video blocks: "activer [la vidéo]" and "mettre la transparence de la vidéo à [50]". Below these is an orange "répéter indéfiniment" loop block. Inside the loop is an orange "si [mouvement de la vidéo de scène] > [70] alors" block. The "alors" block contains two green music blocks: "choisir l'instrument n° [(1) Piano]" and "jouer la note [60] pendant [0.25] temps". The loop block has a small white arrow at the bottom right indicating it repeats.

Si « mouvement de la scène supérieur à 70 » :
Choisir un instrument
Jouer une note

Démarrer le détecteur



Arrêter le détecteur



Un signal permet de transmettre une information. Le signal est émis par un émetteur (un actionneur) et reçu par un capteur