

1. Quelle famille de matériaux offre le meilleur compromis pour fabriquer une crosse ?

Les matériaux composites offrent le meilleur compromis car ils ne sont pas trop lourds et assez résistants

2. Quelles technologies peut utiliser la table de marque pour communiquer des informations à l'afficheur mural ?

La table de marque peut utiliser une communication sans fil (Bluetooth, wifi, infrarouge) ou une communication filaire (fibre optique, câble)

3. Identifier les actionneurs, les capteurs/détecteurs et l'interface présents sur la patinoire (document 3).

L'interface est la table de marque. Les capteurs/détecteurs sont le microphone et les touches de la table de marque. Les actionneurs sont l'afficheur de la table de marque, l'afficheur mural, les haut-parleurs et les gyrophares.

4. En programmation, de combien de variables a-t-on besoin pour afficher le score ?

Pour le score, on a besoin de deux variables : une pour le score de l'équipe locale et une pour le score de l'équipe visiteuse.

5. Quelles sont leurs valeurs en début de match ?

En début de match, les variables sont initialisées à 0.

6. Compléter les parties manquantes de l'algorithme de la table de marque ci-dessous.

