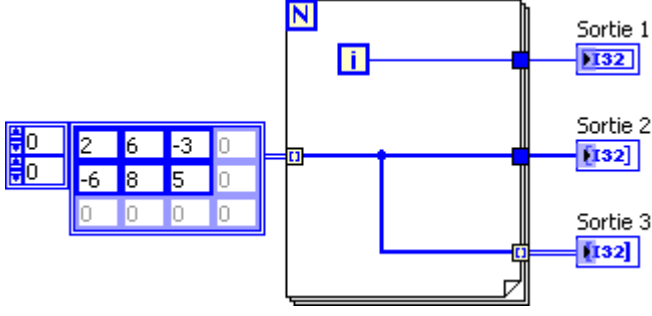


NOM :	Examen Final IV50	Note : <div style="border: 1px solid black; border-radius: 5px; padding: 2px; width: 50px; margin: 0 auto;">/20</div>
Durée : 1h. Sans document. PC, calculatrice et Téléphone portable interdits.		

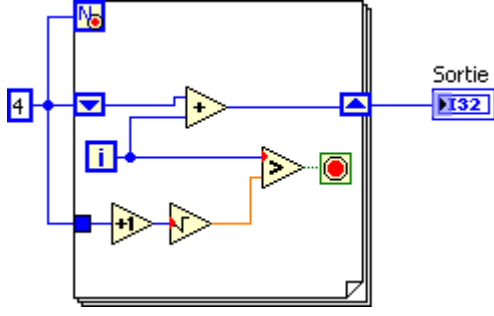
1,5

1) Dans le programme suivant donnez la valeur des sorties 1, 2 et 3 après exécution du programme (justifiez la réponse).

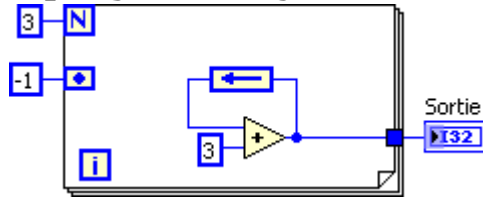


1,5

2) Dans le programme suivant donnez la valeur de la sortie après exécution du programme (justifiez la réponse).

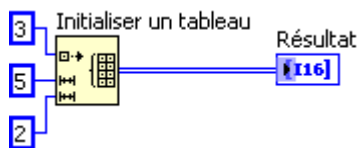


- 1,5 3) Dans le programme suivant donnez la valeur de la sortie après exécution du programme (justifiez la réponse).



- 1,5 4) Expliquez la différence entre un événement de type filtre et un événement de type notification.

- 1 5) Dans le programme suivant donnez la valeur de l'indicateur résultat après exécution du programme (justifiez la réponse).



3) 6) Complétez le tableau suivant.

	Variable Locale	Variable Globale	Variable partagée
Liée à un objet de face avant			
Echange de données dans un même VI			
Echange de données entre plusieurs VI sur une même machine.			
Echange de données entre plusieurs VI sur des machines différentes.			

Explication éventuelle :

2) 7) Ces éléments peuvent-ils transférer des données ? Complétez le tableau.

	OUI	NON
Les files d'attente		
Les sémaphores		
Les variables locales		
Les notificateurs		

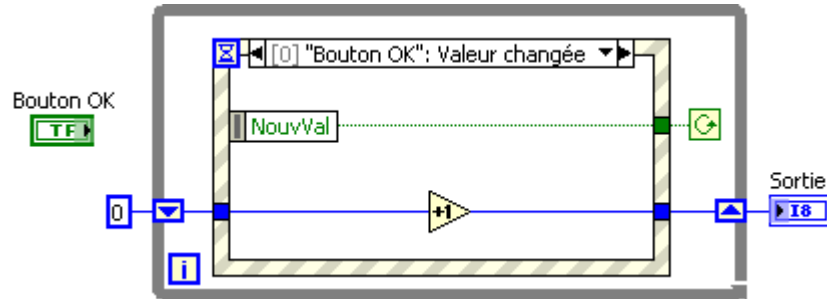
Explication éventuelle :

2) 8) Vous personnalisez une commande et vous la sauvegardez dans le fichier IV50.ct1. Vous utilisez ensuite cette commande personnalisée dans plusieurs VI. Vous ouvrez le fichier IV50.ct1, vous modifiez à nouveau cette commande et vous la sauvegardez sous le même nom, sera-t-elle modifiée automatiquement dans les VI qui l'utilisent ?

Si oui, expliquez le fonctionnement.

Si non, expliquez comment il faudrait faire.

2) 10) Considérons le programme suivant :



L'action mécanique du bouton OK est programmée sur commutation jusqu'au relâchement. L'état initial du bouton au repos est False.

Comportement du bouton

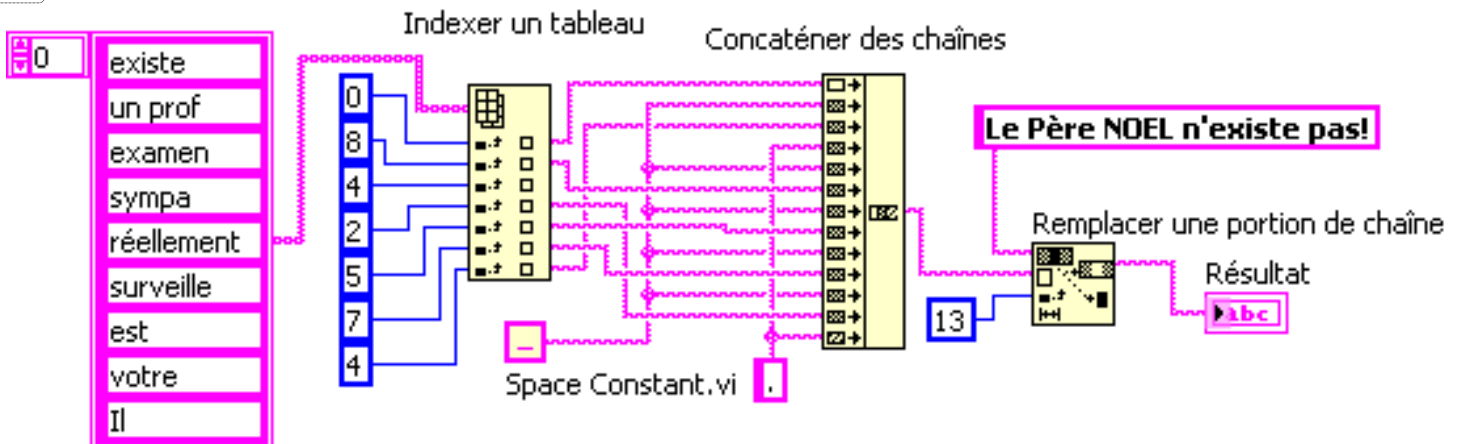
- Commutation à l'appui
- Commutation au relâchement
- Commutation jusqu'au relâchement
- Armement à l'appui
- Armement au relâchement
- Armement jusqu'au relâchement

Explication du comportement

L'état change quand on appuie sur le bouton. L'état initial est restauré quand le bouton est relâché.

On démarre le programme puis on appuie et on relâche ensuite le bouton. Que va-t-il se passer ?

2) 11) Considérons le programme suivant :



Donnez la valeur de l'indicateur Résultat en fin d'exécution.