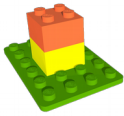
	TECHNOLOGIE <i>Ce que je dois retenir</i>	CHAÎNE D'INFORMATION NATURE DE L'INFORMATION	CYCLE 4
	CT 2.2 MSOST.1.4	Identifier les flux d'information sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.	
CT 1.2 MSOST.1.6	Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.		

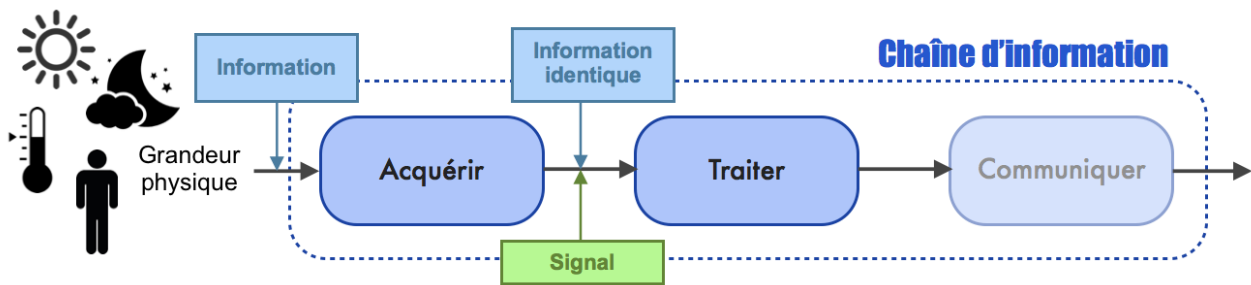
La chaîne d'information : Acquérir



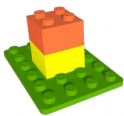
Pour qu'un système puisse traiter une information, il faut qu'elle soit codée et transportée par un signal. Par exemple, l'information de la présence d'une personne est transportée par le signal « 1 ».

Un « capteur » permet d'acquérir une grandeur physique pour la transformer en signal.

Acquérir = visualiser une information + la mesurer + la transformer en signal

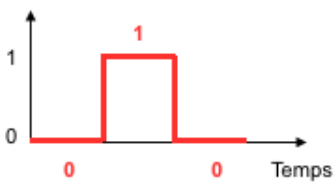
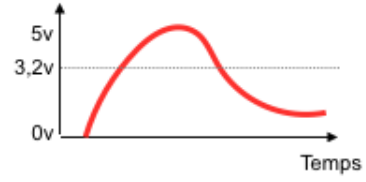
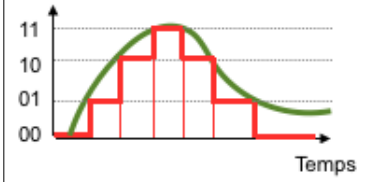


Nature de l'information



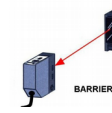









Selon les capteurs et l'utilisation souhaitée, l'information peut être de deux natures :

Logique ou Analogique

Information Logique	Information Analogique	
Une information est dite logique si elle ne peut prendre que deux valeurs : « Présence ou pas », « Jour ou Nuit », « Froid ou chaud », ... Cette information logique est transportée par un signal numérique « 0 ou 1 ».	L'information est analogique si elle varie de manière continue dans le temps (pouvant ainsi prendre une infinité de valeurs). Cette information peut être transportée par un signal analogique (en volt généralement) ou par un signal numérique (suite de 0 et de 1).	
Signal numérique	Signal analogique	Signal numérique
		

Exemples de capteur permettant d'acquérir des informations

Logique				Analogique					
									
Bouton poussoir	Détecteur fin de course	Détecteur de passage	Détecteur de présence	Joystick	Capteur de luminosité	Capteur de T°C	Anémomètre	Lecteur magnétique	Scanner