



On s'intéresse à trois produits intervenant dans le même contexte d'utilisation : un téléviseur, une manette de jeu et un casque audio.



Contexte d'utilisation d'un téléviseur d'un casque audio et d'une manette de jeu vidéo

Dans le contexte à étudier, le téléviseur est fixé au mur.

Un accès à Internet est requis pour le jeu ; c'est la console de jeu qui gère cela.

Q1 – Réaliser en page 4 un schéma général de l'installation.

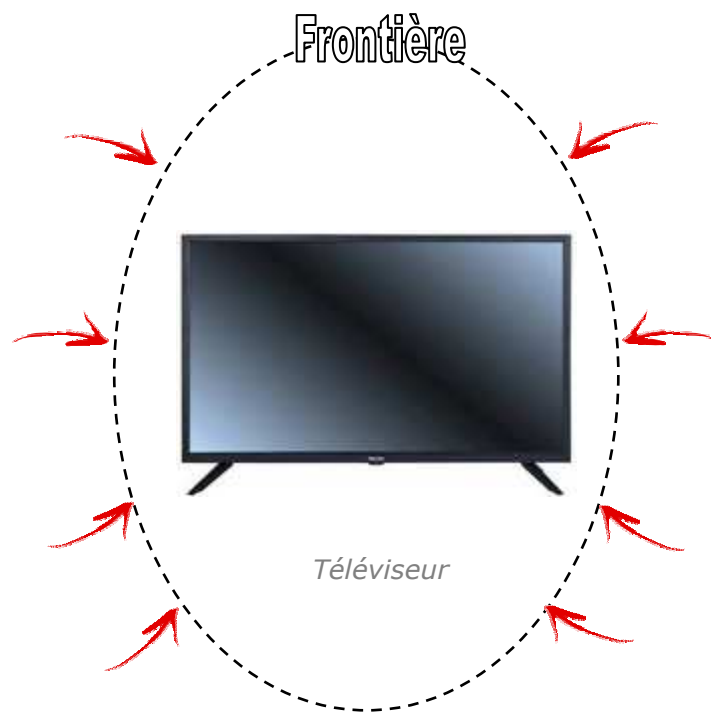
- ☞ *Y faire apparaître tous les interacteurs (humains et non humains)*
- ☞ *Faire des traits pour représenter les liens entre les interacteurs*
- ☞ *Préciser pour chaque lien sa nature (liaison filaire ou non filaire pour les informations numériques, mécanique, électrique ou électromagnétique pour les autres)*

Conseil : travailler préalablement au brouillon parce qu'à la fin, il y aura du monde...

Q2 – Pour chacun des trois produits, identifier les éléments qui l’environnent et, pour chaque élément, donner quelques caractéristiques sans les chiffrer.

Note : il peut y avoir plus de flèches que nécessaire.



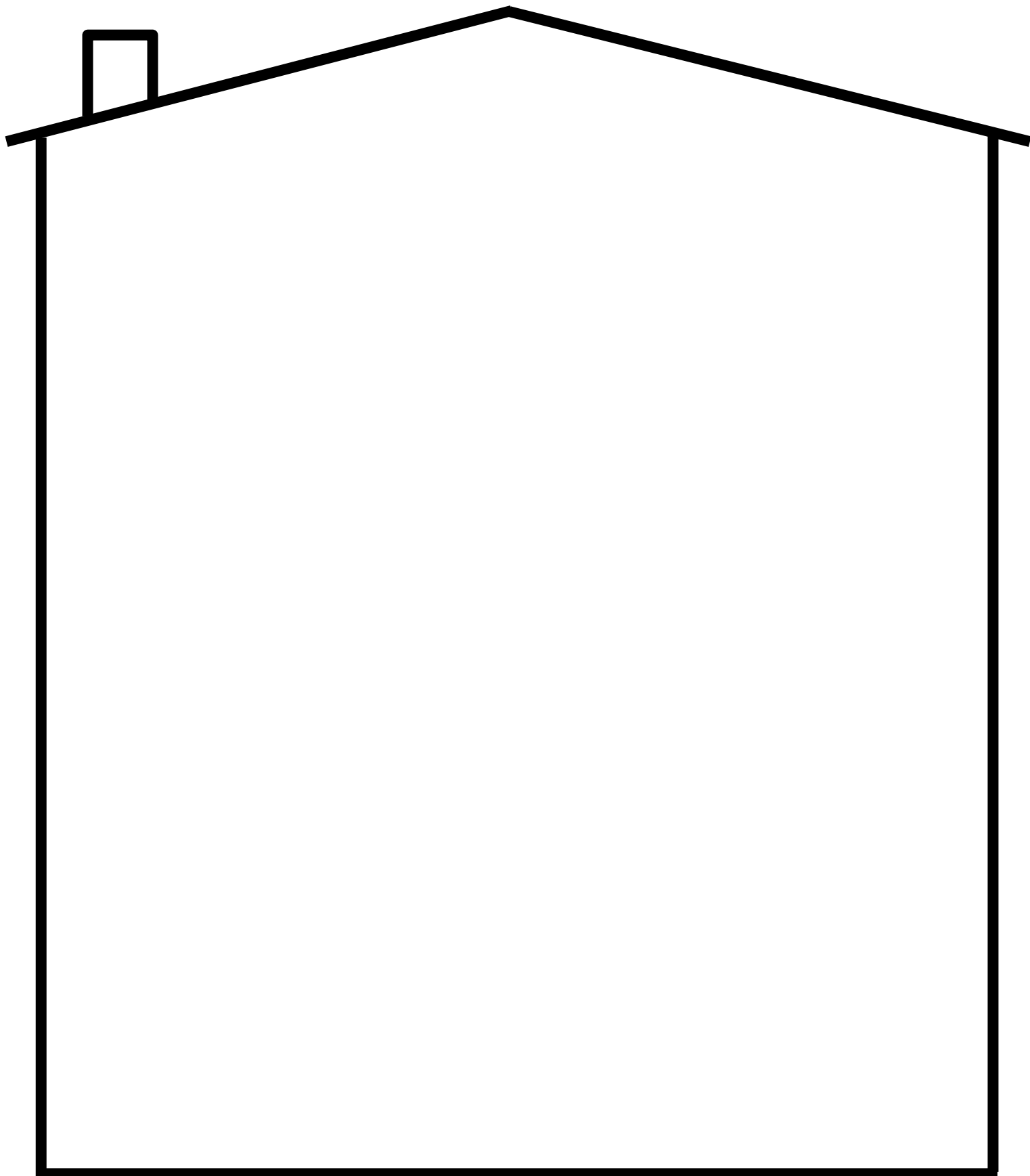


Q3 – Entourer sur le schéma général page 4 : le téléviseur, la manette de jeu et le casque audio.

Q4 – Vérifier la cohérence du schéma général page 4 avec les trois systèmes isolés à la Q2. Corriger les éventuelles incohérences.

Q5 – Compléter le schéma général en trouvant d'autres éléments.

SCHEMA GENERAL DE L'INSTALLATION



Fournisseur
électricité

Fournisseur
Internet