



Situation-problème-Comment utiliser le logiciel Groomy SysML ?

Activité N°41-GroomySysML - Communiquer avec Groomy

Commencer un programme

Affecter les entrées et sorties

Simuler un programme

Modifier un programme

Réaliser un sous-programme

Insérer quelques fonctions de base

Tester avec l'interface Groomy

Activité N°42-GroomySysML - Programmations et fonctions

Brancher une maquette c'est facile, écrire un scénario sur le déroulement d'un automate facile,

Utiliser un logiciel qui pilote une maquette , moins facile !

Cette séquence est dédiée à la découverte du logiciel qui gère les entrées et sortie du boîtier GROOMY.

