

<i>Technologie</i>		<i>M. Mirada</i>
	Eco-conception et Eco-construction	
	La Wiimote, c'est quoi ?	
		Classe :
		Nom :
		Prénom :

Document réponses MANETTE Wiimote

Activité 1 : Expression du besoin

Quel est le nom du produit étudié ?

- Nunchuk Wiimote Wiispeak Sensor bar

A qui rend-il service ?

- Utilisateur (joueur) Fabricant de jeux vidéo Fabricants de consoles

Sur quoi agit le produit ?

- Fabricant de console WII
Téléviseur Informations (consignes)

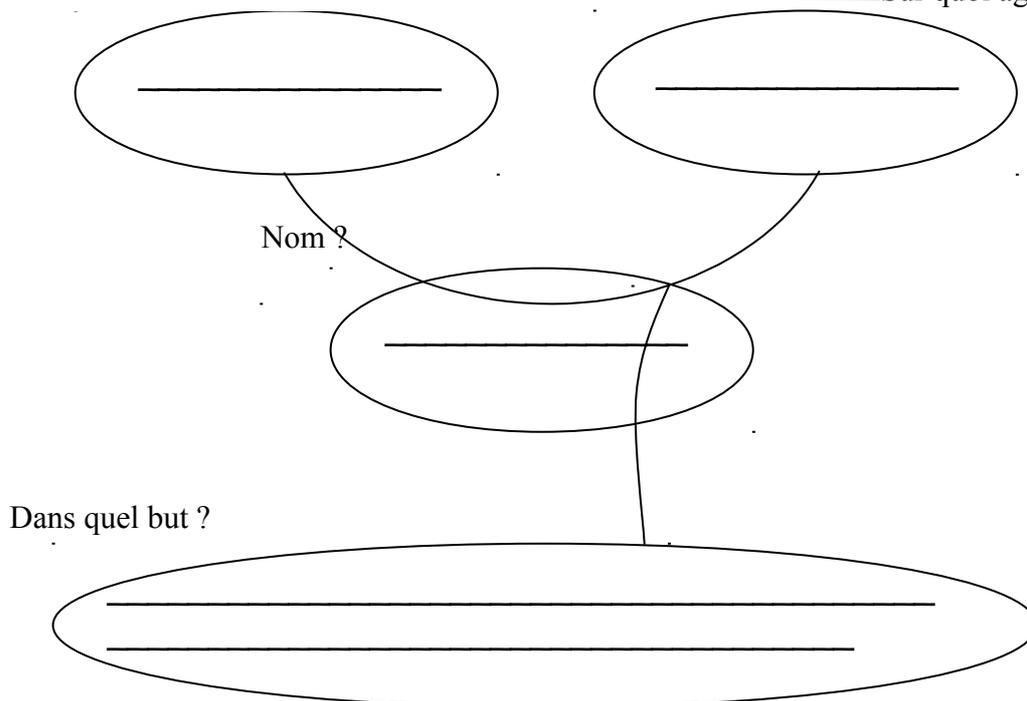
Dans quel but (fonction de base) ?

- Mesurer et communiquer des informations
Protéger l'utilisateur
Déplacer l'utilisateur

En fonction des réponses précédentes, compléter le diagramme d'expression du besoin (bête à cornes) suivant :

A qui rend-il service?

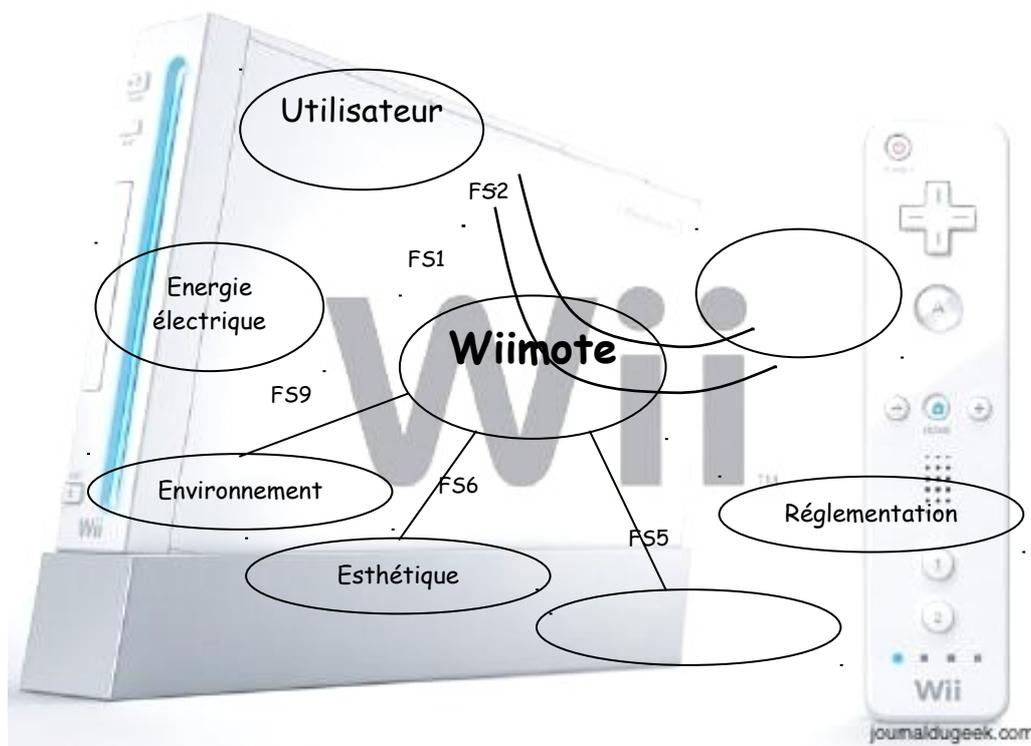
Sur quoi agit-il ?



Activité 2 : Fonctions de services

Complétez la partie graphique et/ou descriptive du diagramme pieuvre ci-dessous.

PARTIE GRAPHIQUE



PARTIE DESCRIPTIVE

FS1 :

FS2 : Acquérir et communiquer les consignes

FS3 : Être à moins de 10m de la WII, sans obstacles

FS4 : Respecter la réglementation

FS5 : Être ergonomique

FS6 :

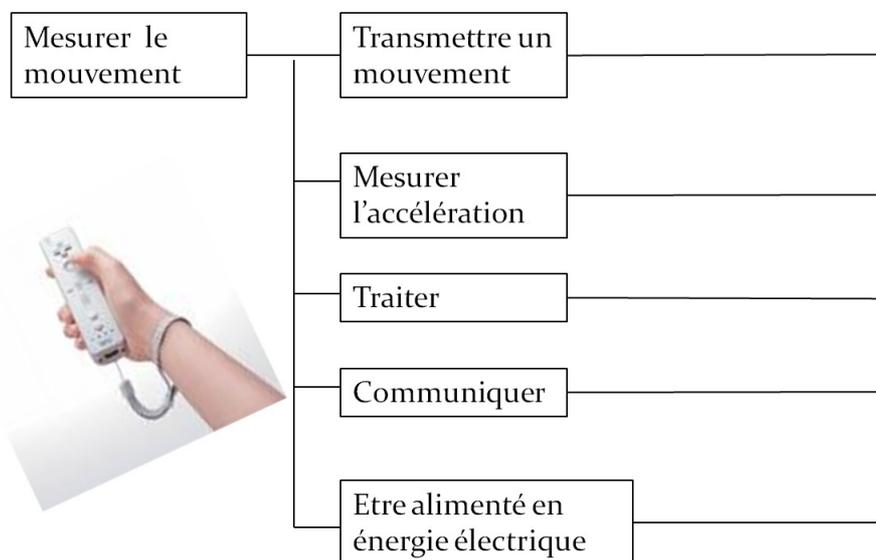
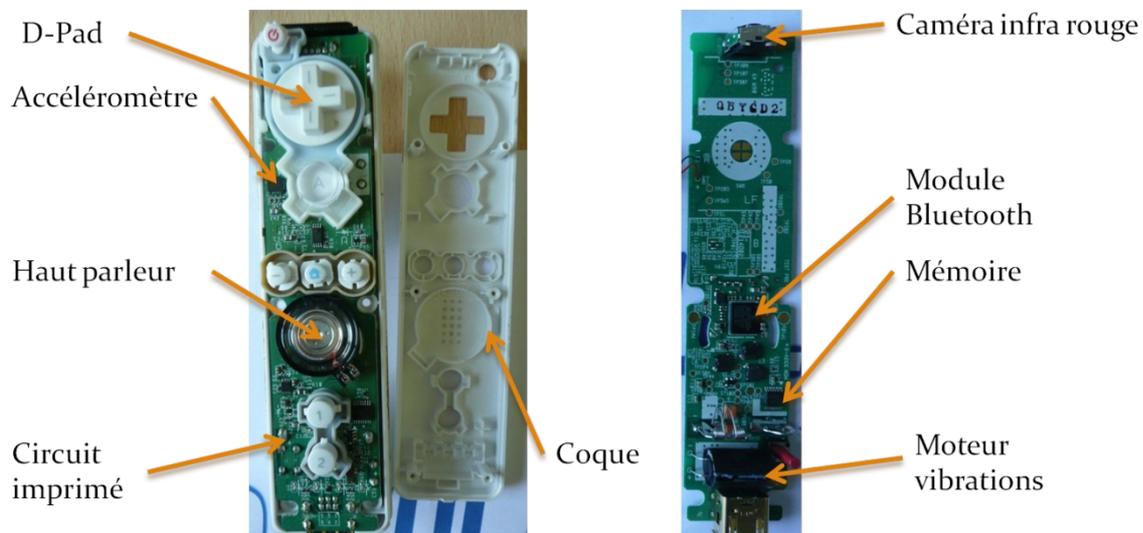
FS7 : Être alimentée en énergie électrique

FS8 : Être liée à l'utilisateur

FS9 :

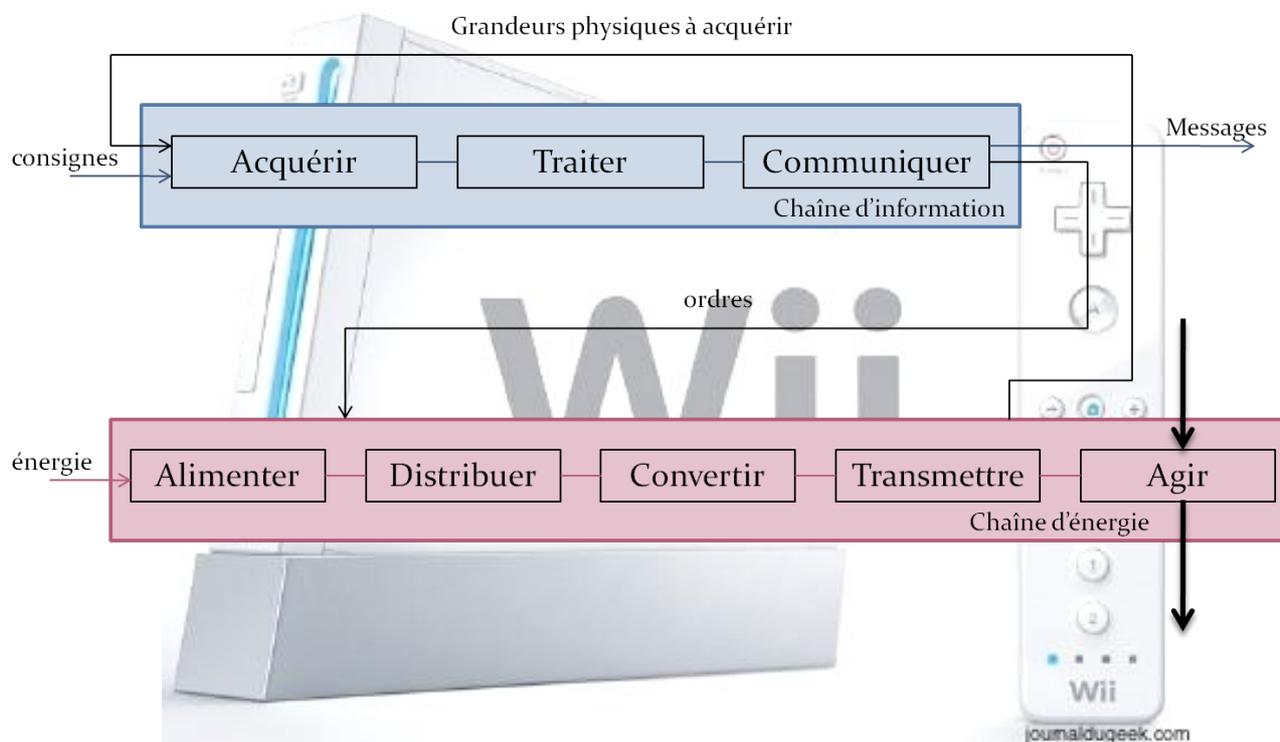
Activité 3 : Diagramme FAST

En fonction des photos, compléter le diagramme FAST **partiel** donné.



Activité 4 : Chaîne fonctionnelle

Une chaîne fonctionnelle peut être représentée par le schéma bloc suivant :



A partir du FAST précédent, replacer sur le schéma bloc de la chaîne d'information, les différentes solutions intégrées à la Wiimote, pour assurer l'acquisition et la transmission du mouvement.

