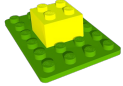




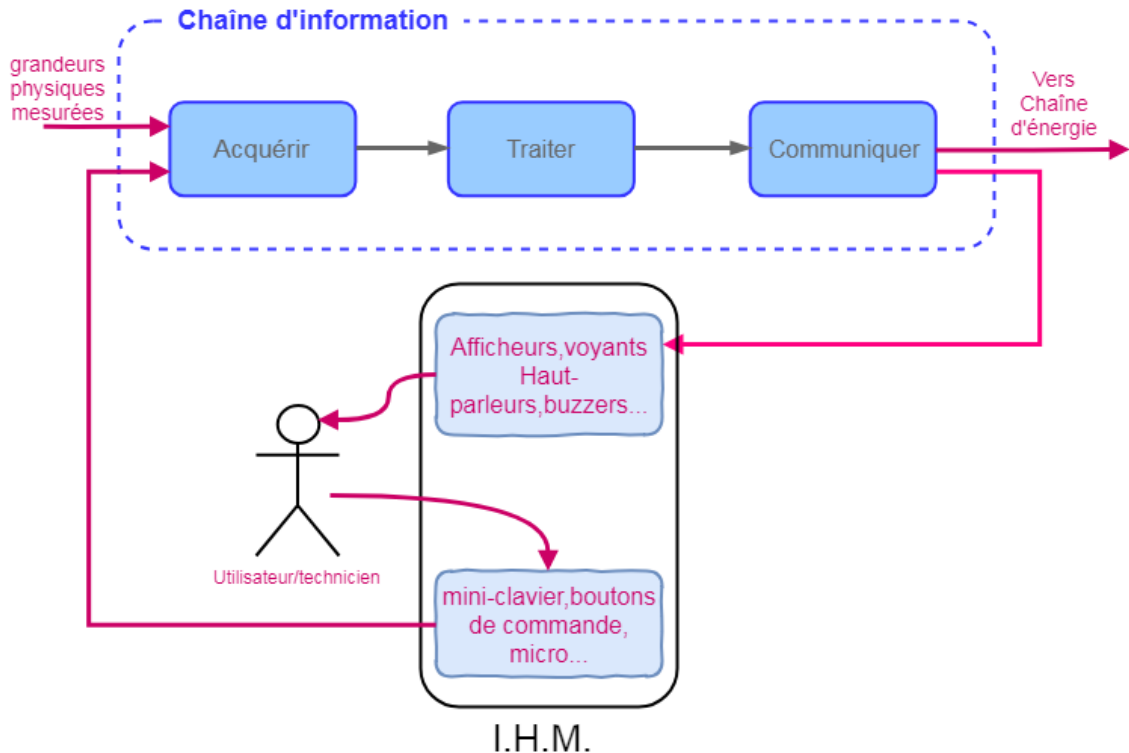
MSOST.1.3

Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet, identifier les entrées et sorties.

### Interface Homme Machine

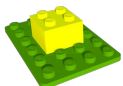


L'Interface **Homme-Machine** (I.H.M.) désigne les moyens et les outils mis en oeuvre pour que l'être humain puisse communiquer et contrôler le système technique. Il s'agit d'une console matérielle et/ou logicielle qui intègre des composants de commande et d'autres qui informent l'utilisateur(utilisatrice) de l'état du système comme des voyants lumineux .



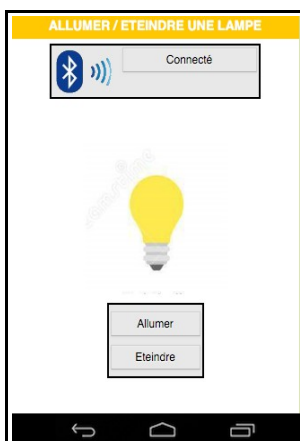
Ce type d'interface est aussi appelé sous le nom de **G.U.I**, pour **Graphical User Interface**.

### Exemples d'I.H.M. utilisées en classe

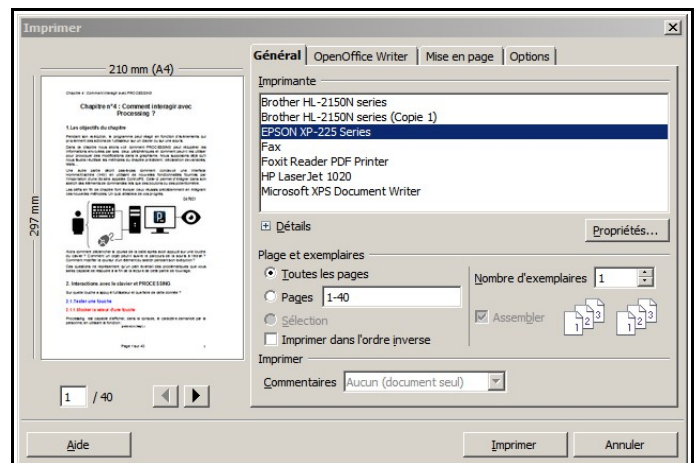


Dans le cadre d'études de systèmes techniques, de phases de conception de prototypes, ou encore dans l'usage du matériel, nous utilisons dans notre laboratoire des IHM pour commander des objets à distances et pour piloter des machines-outils.

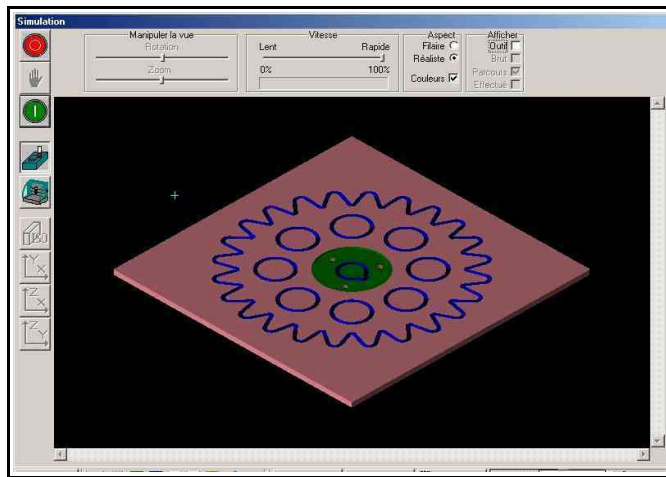
Ex : Application du smartphone pour commander une lampe.



Ex : Interface pour imprimer un document



Ex : Interface GPILOTE pour lancer un usinage sur Charly4U



**Les tableaux de bords : I.HM. pour les objets connectés**



Les objets connectés sont de plus en plus présent dans notre environnement. Les services webs qui intègrent un tableau de bord (dashboard en anglais) pour s'informer via internet de l'état de ses appareils domestiques (lampes, store, chauffage...) se développent de plus en plus.

Des widgets graphiques, textuels ou de commandes sont inclus en fonction des besoins.

[Exemple avec emoncms.org](http://emoncms.org)



Des logiciels permettent de créer et de personnaliser ses tableaux pour prendre en main les appareils de la maison depuis son ordinateur ou sa tablette.

[Exemple avec DOMOTICZ pour raspberry pi.](#)

