

4 Faire une action instantanément suite à un événement externe

<p>1. Le fonctionnement par interruption permet d'éviter de vérifier en permanence l'état des différents composants/capteurs</p>	<p><input type="checkbox"/> V</p> <p><input type="checkbox"/> F</p>
<p>2. Une interruption bloque l'exécution du programme principal pour effectuer une tâche particulière</p>	<p><input type="checkbox"/> V</p> <p><input type="checkbox"/> F</p>

<p>3. Une routine d'interruption est :</p>	<p>(a) un signal qui interrompt l'exécution du programme principal</p> <p>(b) un événement extérieur au microcontrôleur</p> <p>(c) une fonction appelée lorsqu'une interruption est générée</p>
<p>4. Ayant déclaré <code>InterruptIn test(PA_12)</code> au préalable, pour effectuer une action lors du passage de 0 à 1 de la broche <code>PA_12</code> on utilise :</p>	<p>(a) <code>test.attach(&ma_fct, UP);</code></p> <p>(b) <code>test.rise(&ma_fct);</code></p> <p>(c) <code>test.fall(&ma_fct);</code></p>
<p>5. Quelle bibliothèque faut-il inclure pour gérer les interruptions :</p>	<p>(a) <code>mbed.h</code></p> <p>(b) <code>interrupts.h</code></p> <p>(c) Aucune, on utilise des fonctions du langage C</p>