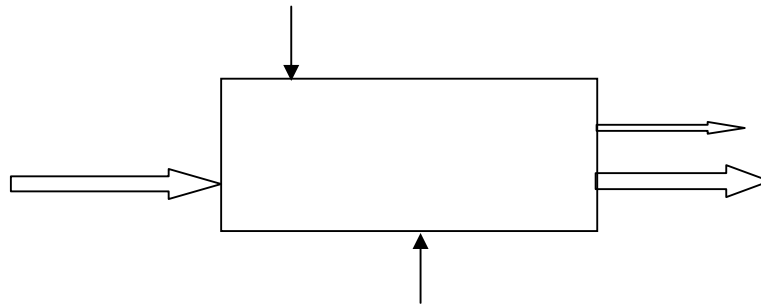


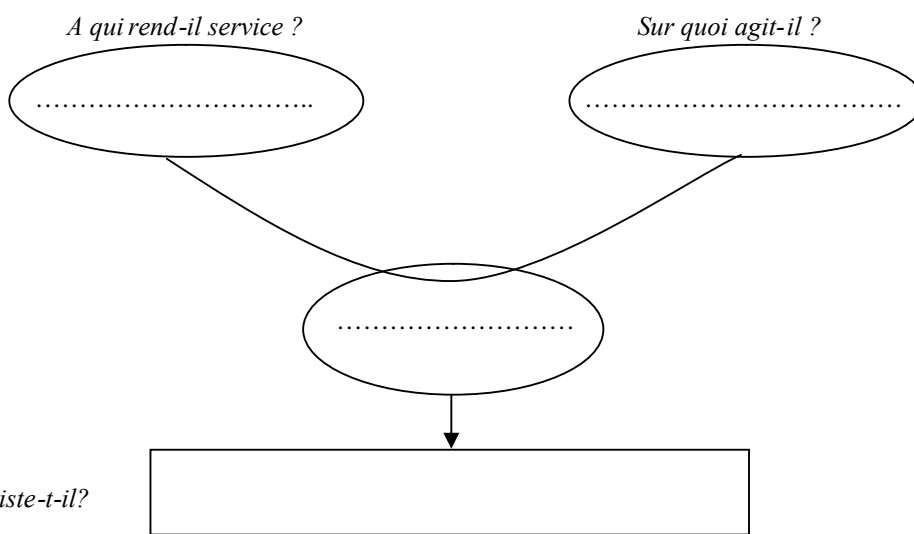
## Exercice : Analyse fonctionnelle (souris)

### 1. Diagramme d'activité globale (ou Actigramme) :



La valeur ajoutée, pour la souris est .....

### 2. Expression du besoin : «La bête à corne".



### 3. Diagramme d'interaction ou diagramme pieuvre.

Compléter le diagramme pieuvre, préciser la fonction FP1 ainsi que la contrainte FC3.

FP1 : .....

FC1 : Etre réglable par l'utilisateur.

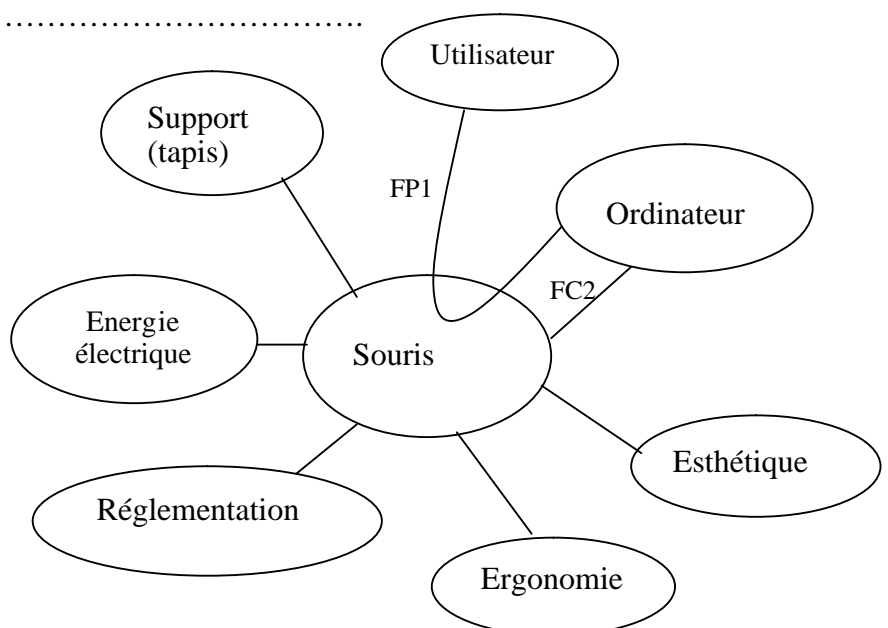
FC2 : .....

FC3 : Protéger l'utilisateur.

FC4 : S'intégrer à l'environnement.

FC5 : Etre esthétique

FC6 : Résister à l'ambiance extérieure



## 5. Fonctions d'usage et d'estime.

Indiquer dans le tableau ci-dessous les fonctions d'estime et les fonctions d'usage, après avoir pris connaissance des définitions :

**Fonction d'estime** : elle traduit la contrainte imposée pour la conception du produit, mais qui n'apparaîtra pas pendant l'utilisation normale du produit.

**Fonction d'usage** : elle traduit le besoin utilisé pendant le fonctionnement normal du produit.

	Fonction d'usage	Fonction d'estime
Déplacer à l'écran un pointeur et valider les choix		
Se connecter physiquement à l'ordinateur (unité centrale) pour permettre l'échange d'informations.		
Faciliter la prise en compte du mouvement.		
Alimenter en énergie.		
Etre de prise en main facile.		
Etre de formes et de couleurs agréables à l'œil.		
Respecter la réglementation vis-à-vis de l'énergie.		
S'intégrer à l'environnement		

## 6. Diagramme FAST (de la fonction FP1).

Compléter le diagramme de la fonction FP1, à l'aide des numéros, en utilisant la liste des propositions ci-dessous.

- 1- Prendre en compte et coder, sous forme d'impulsions électriques
- 3- Transmettre le signal numérique à l'unité centrale.
- 4- Coder le sens du déplacement
- 5- Coder un déplacement vertical

