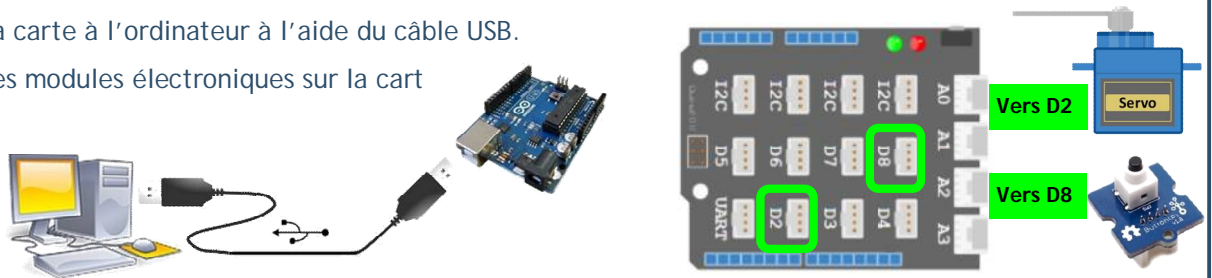


Point méthode

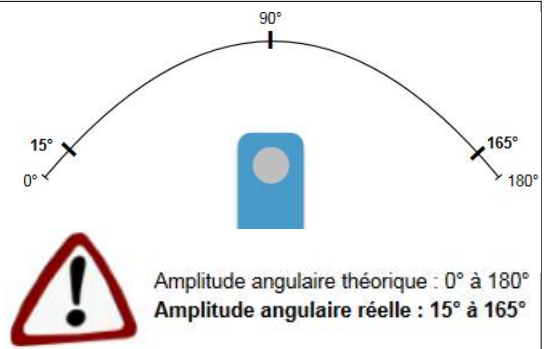
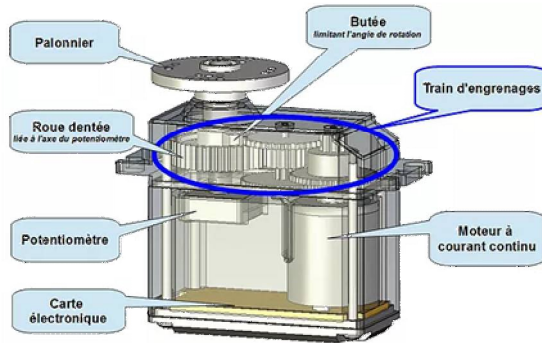
Comment piloter un servomoteur 180° avec un bouton poussoir ?

Etape 1 : Relier la carte à l'ordinateur et les composants électroniques à la carte

1. Connecter la carte à l'ordinateur à l'aide du câble USB.
2. Connecter les modules électroniques sur la carte



Un servomoteur 180° permet d'assurer une position angulaire stable d'un élément mobile d'un mécanisme par l'intermédiaire d'un palonnier.



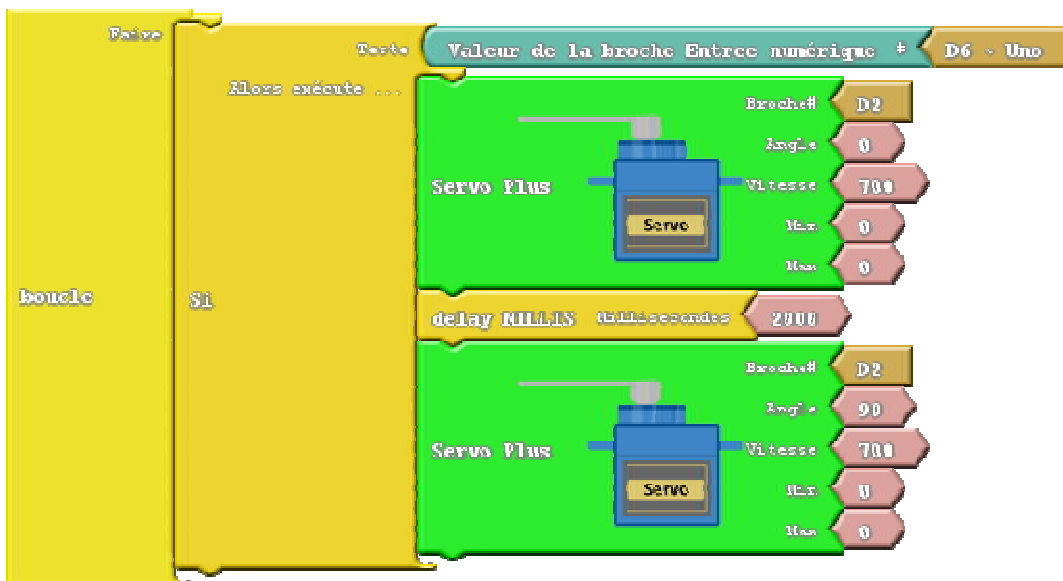
Etape 2 : Lancer le logiciel Ardublock

1. Ouvrir « Arduino augmenté » situé sur le bureau.
2. Dans le menu « Outils », sélectionner « Port série » et vérifier si un autre port que le « port 1 » est bien coché, sinon l'activer en le cochant.
3. Dans le menu « Outils », sélectionner « Ardublock ».

Etape 3 : Ecrire le programme

1. Assembler les différents blocs de programme ci-dessous (Bibliothèque « DuinoEDU Grove Add » pour le servomoteur).

Fonctionnement du programme : Lors de l'appui sur le bouton poussoir (D6) le servomoteur (D2) s'oriente à la position 0° durant 2 secondes puis revient à une position de 90°.



Etape 4 : Transférer le programme dans la carte

1. Cliquer sur le bouton « Téléverser dans l'Arduino ».
2. Vérifier le bon fonctionnement du téléversement du programme dans la carte en affichant l'écran de démarrage d'Arduino augmenté. Aucune ligne en orange ne doit être affichée.