

Point méthode

Comment mémoriser les appuis sur un bouton poussoir afin de commander une LED sous Arduino et Ardublock ?

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.



Etape 2 : Lancer le logiciel Ardublock

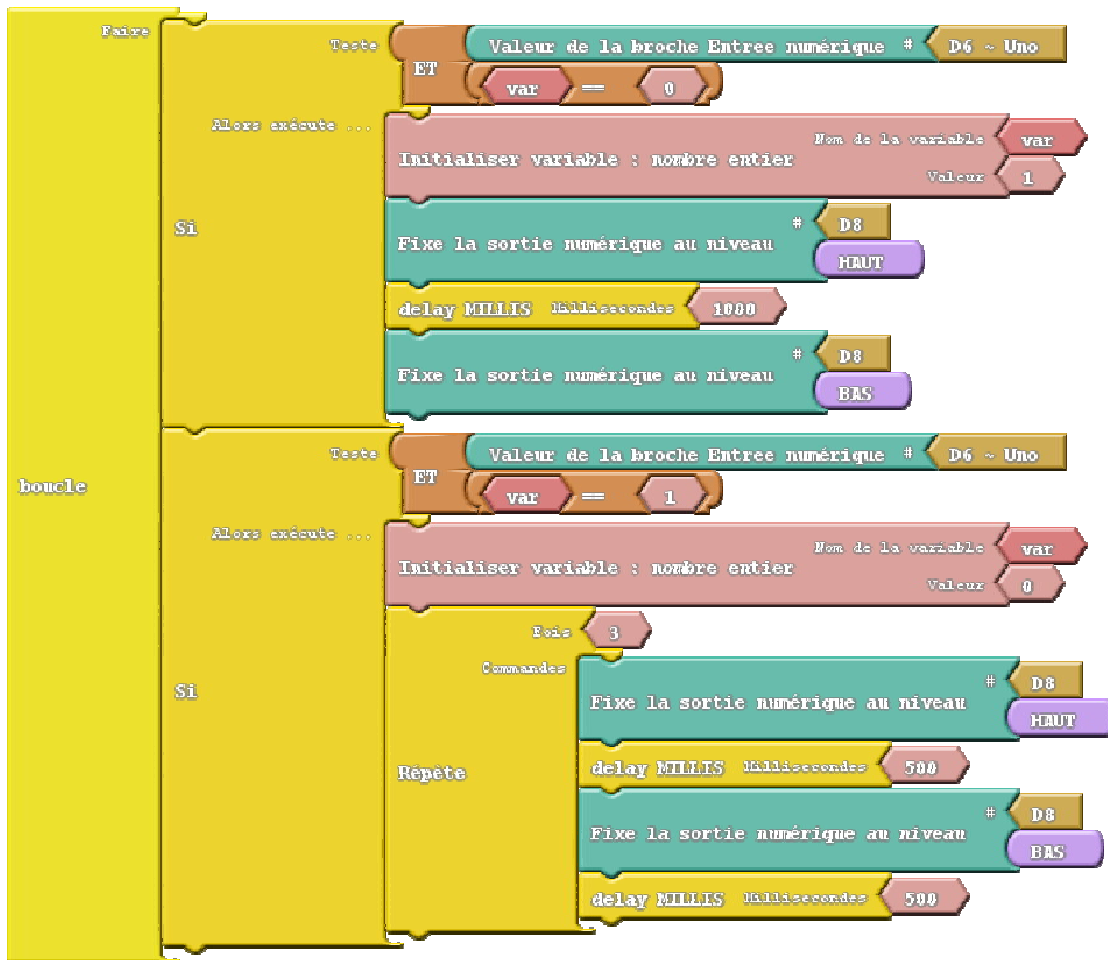
1. Ouvrir « Arduino augmenté » situé sur le bureau.
2. Dans le menu « Outils », sélectionner « Port série » et vérifier si un autre port que le « port 1 » est bien coché, sinon l'activer en le cochant.
3. Dans le menu « Outils », sélectionner « Ardublock ».

Etape 3 : Ecrire le programme

1. Assembler les différents blocs pour l'écriture du programme.

Comment fonctionne ce programme ?

- a/ Si on appuie une première fois sur le bouton poussoir (D6) et que la variable nommée « var » est à « 0 », alors la variable « var » est mise à « 1 » et la LED (D8) s'allume 1 seconde.
- b/ Si on appuie une seconde fois sur le bouton poussoir (D6) et que la variable nommée « var » est à « 1 », alors la variable « var » est mise à « 0 » et la LED (D8) clignote 3 fois 500 ms.



Etape 4 : Transférer le programme dans la carte

1. Cliquer sur le bouton « Téléverser dans l'Arduino ». Vérifiez que le téléversement est correct.

