

ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION

[Arduino Vittascience.pdf](#)

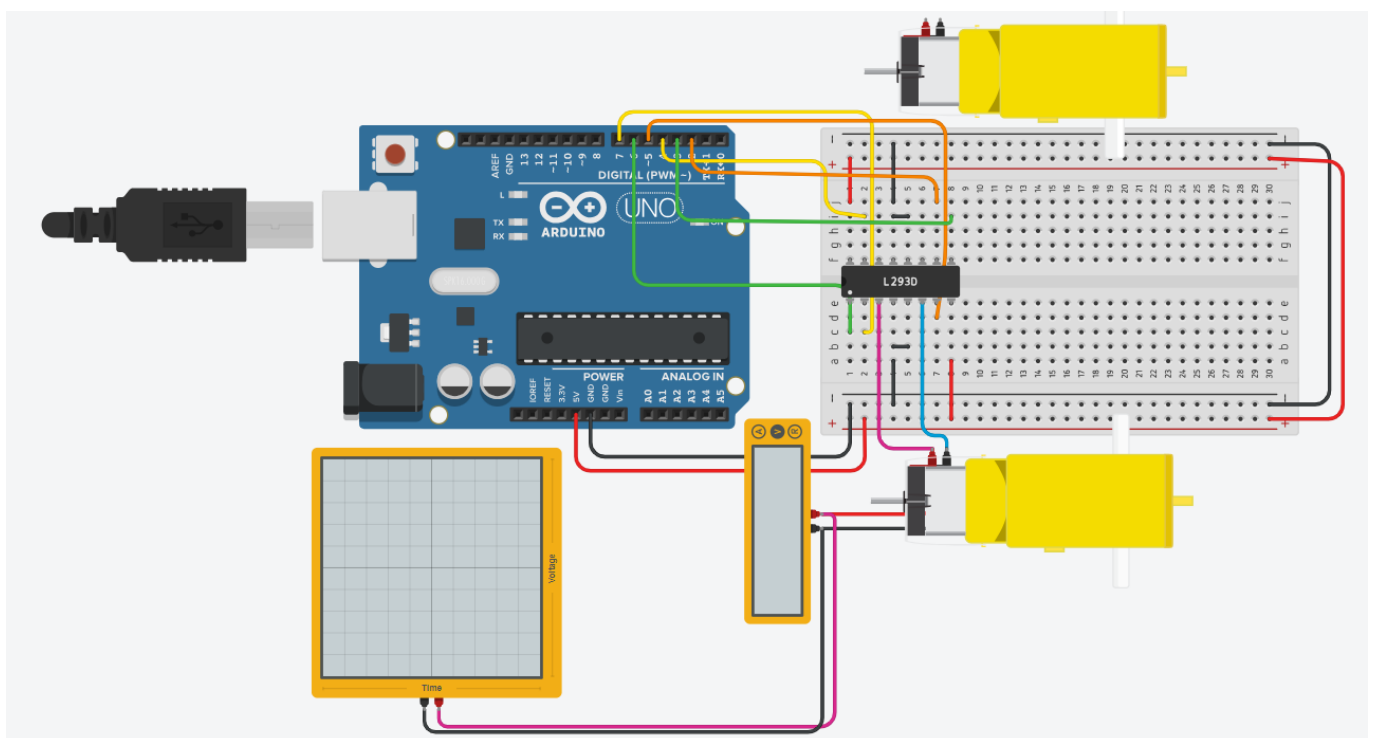
[Site VittaScience](#)

[Site Wokwi](#)

[Classe TinkerCAD](#)

[Circuits électroniques](#)

Piloter un moteur avec arduino



Objectifs attendus:

1. Comprendre comment la vitesse est contrôlée grâce à la technologie PWM ;
2. inverser le sens de rotation d'un moteur en jouant sur les valeurs MOTEUR1_IN1 et MOTEUR2_IN2;
3. faire un graphique Vitesse, Tension en faisant varier le paramètre transmis à MOTEUR1_EN de 0 à 255 (dans ce code il est à 62);
4. brancher le deuxième moteur et proposer le code pour tourner à gauche, à droite, avancer, reculer.

Se rendre sur la classe TinkerKad:

```
// C++ code
//
#define MOTEUR1_EN 6
```

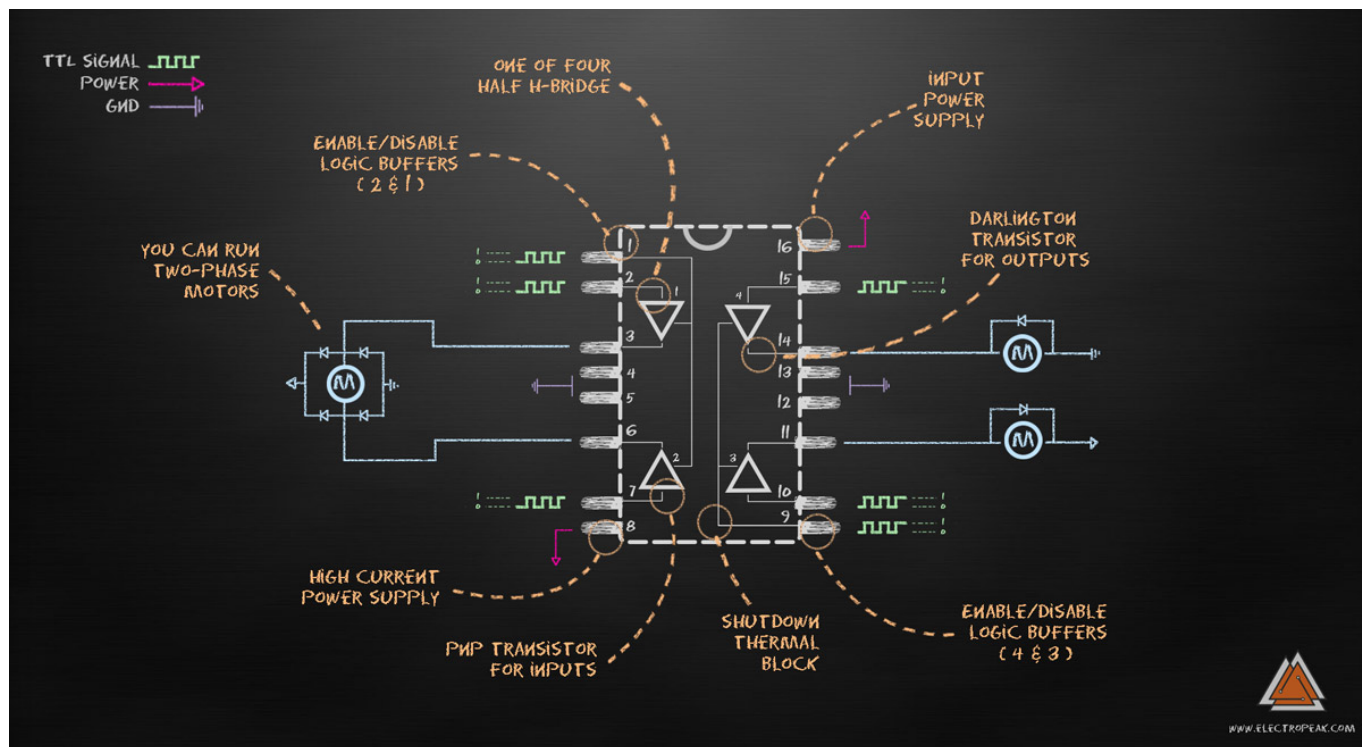
```
#define MOTEUR1_IN1 7
#define MOTEUR1_IN2 5

void avancer() {
  analogWrite(MOTEUR1_EN, 62);
  digitalWrite(MOTEUR1_IN1, HIGH);
  digitalWrite(MOTEUR1_IN2, LOW);
  delay(200);
}

void setup() {
  pinMode(MOTEUR1_EN, OUTPUT);
  pinMode(MOTEUR1_IN1, OUTPUT);
  pinMode(MOTEUR1_IN2, OUTPUT);
}

void loop() {
  avancer();
  delay(500);
}
```

Fonctionnement du contrôleur moteur L293D:



<https://www.tinkercad.com/things/8gpHB1obZhl-pir-sensor-example>

INTERRUPTEUR CREPUSCULAIRE

Algorithme : Interrupteur crépusculaire avec détection de présence et forçage

Variables (conceptuelles)

Luminosité : valeur mesurée par la LDR

Présence : état du capteur PIR (oui / non)

Forçage : état de l'interrupteur (activé / non)

État_LED : allumée / éteinte

Seuil_lumière : valeur limite entre jour et nuit

Algorithme principal

1. Initialisation

Fixer un seuil de luminosité (crépuscule).

Mettre la LED à l'état éteint.

2. Boucle de fonctionnement (répétée en permanence)

Mesurer la luminosité avec la LDR.

Lire l'état du capteur PIR (présence ou non).

Lire l'état de l'interrupteur de forçage.

3. Décision d'allumage

Cas 1 : Forçage activé

Allumer la LED, quelle que soit la luminosité et la présence.

Sinon (mode automatique) :

Si la luminosité est faible (nuit ou crépuscule)

ET qu'une présence est détectée

→ Allumer la LED.

Sinon

→ Éteindre la LED.

4. Retour au début de la boucle

Last update: 2026/01/22 09:15 3_algorithmie_et_programmation https://mistert.freeboxos.fr/dokuwiki/doku.php?id=3_algorithmie_et_programmation&rev=1769073356

From: <https://mistert.freeboxos.fr/dokuwiki/> - **Wiki de Sébastien TACK**

Permanent link: https://mistert.freeboxos.fr/dokuwiki/doku.php?id=3_algorithmie_et_programmation&rev=1769073356

Last update: **2026/01/22 09:15**

