

# 4eme découverte Arduino

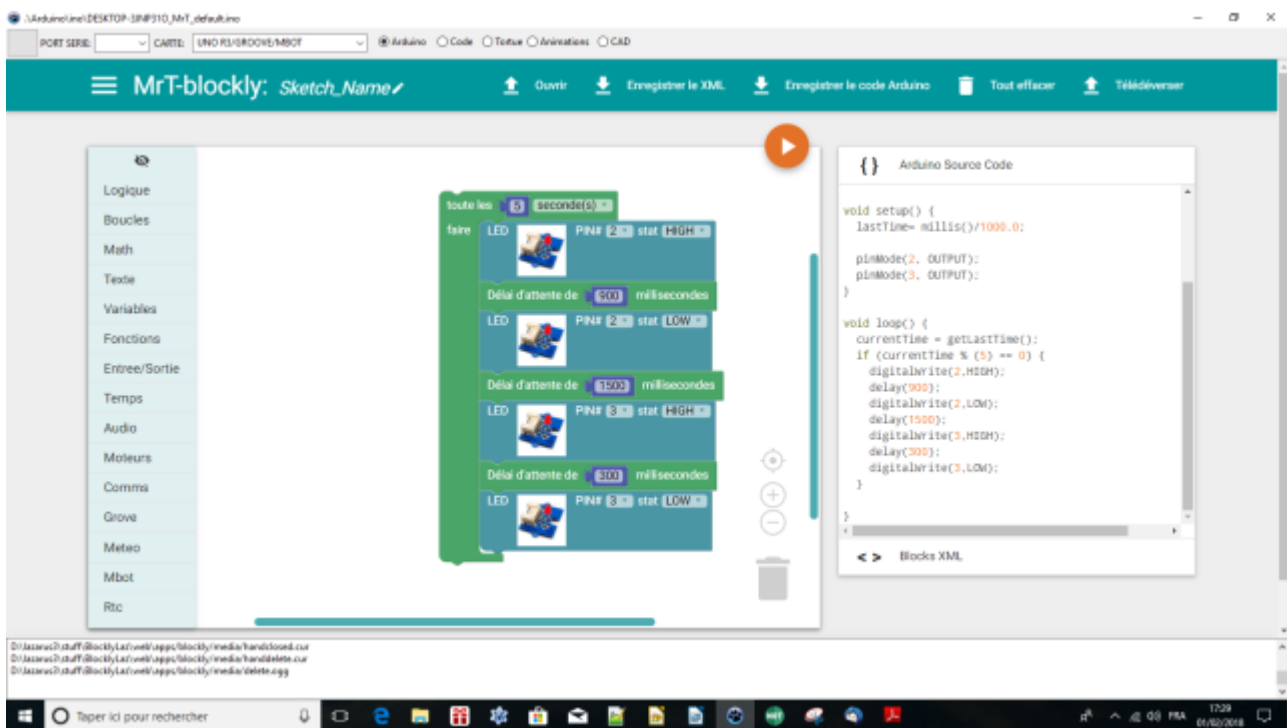
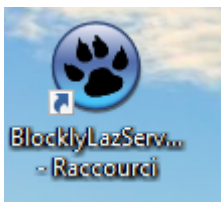
Version originale

## Apprendre à programmer une Arduino

1°) Pour réaliser sa serre connectée M. Renaut a du programmer un certain nombre d'opérations.

Tente de retrouver lesquelles ?

2°) Nous allons apprendre à programmer une carte Arduino à l'aide d'un logiciel BlocklyLazServer.



2° ON BRANCHE LES CAPTEURS ET ACTIONNEURS SUR L'INTERFACE GROVE

3° ON BRANCHE L'ARDUINO SUR UN PORT USB (LE PORT EST RECONNU AUTOMATIQUEMENT)

4° ON APPUIE SUR LE BOUTON DE TELEDEVERSEMENT

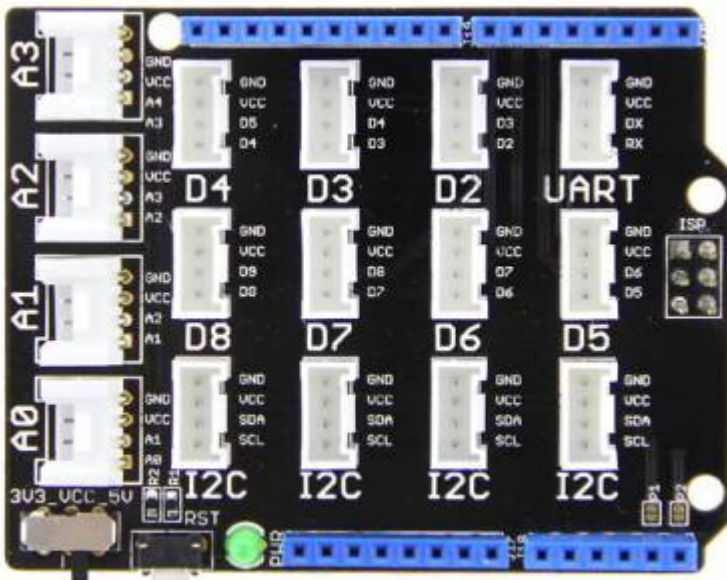
5° POUR SAUVERGARDER ON MET LE NOM A LA PLACE DE « SKETCH\_NAME » ET ON CLIQUE SUR ENREGISTRER LE XML.

Etape 1) POUR LE PREMIER PROGRAMME NOUS ALLONS PRENDRE LA BOITE « GROVE » ET LA PREMIERE PIECE DE LA LISTE :



Placez cette brique sur « BlocklyLazServer » et Téléverser le programme dans l'arduino.

Sur l'Arduino, branchez sur D7 un module LED.



La led s'éclaire ! C'est un bon début.

Etape 2) Tentez maintenant de combiner la brique Grove/Led et la brique de boîte temps pour faire clignoter la diode.



Etape 3) Quand un interrupteur, branché en D4 est actionné, la LED s'éclaire sinon elle s'éteint.

Etape 4) Quand un interrupteur, branché en D4 est actionné, la LED s'éclaire pendant 2 secondes puis elle s'éteint.

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

Permanent link:  
[https://mistert.freeboxos.fr/dokuwiki/doku.php?id=3.\\_programmation\\_arduino&rev=1517504198](https://mistert.freeboxos.fr/dokuwiki/doku.php?id=3._programmation_arduino&rev=1517504198)

Last update: **2020/09/26 15:15**

