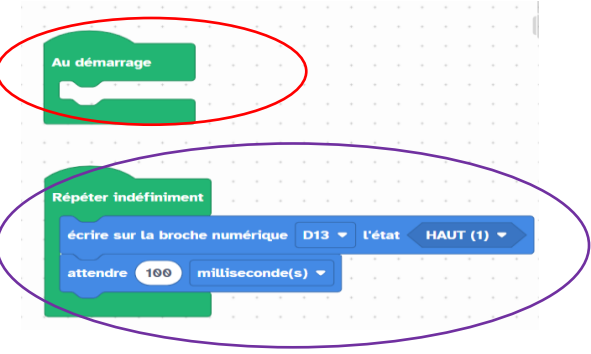
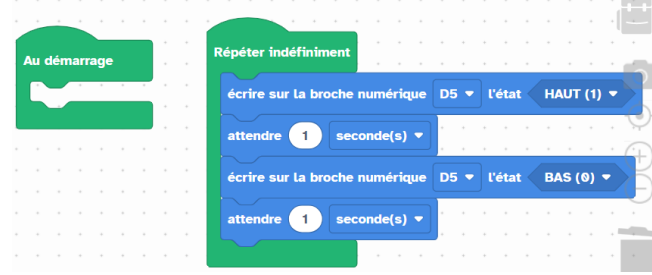
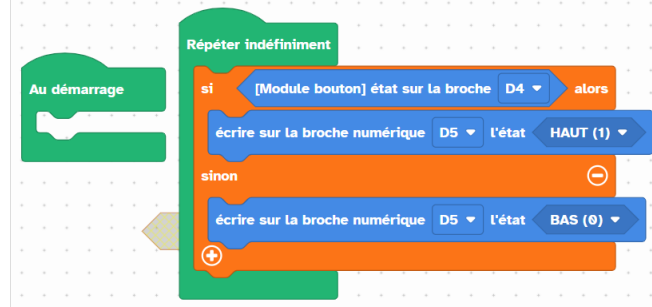
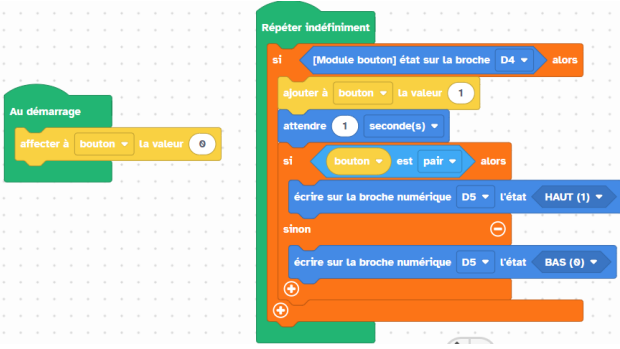



<p>1) Sur Vittascience – Arduino saisir le code suivant</p> 	<p>Recopier le code Arduino généré.</p> <pre>void setup() { pinMode(13, OUTPUT); } void loop() { digitalWrite(13, HIGH); delay(100); }</pre> <p>Faire le lien entre le code blocks et le code Arduino</p>
<p>2) Modifier le programme précédent pour faire clignoter la broche 5 tous les secondes.</p> 	<p>Recopier le code Arduino.</p> <pre>void setup() { pinMode(5, OUTPUT); } void loop() { digitalWrite(5, HIGH); delay(1000*5); digitalWrite(5, LOW); delay(1000*5); }</pre>
<p>3) Concevoir un programme qui allume une Led lorsqu'un bouton poussoir est enfoncé.</p> 	<p>Recopier le code Arduino.</p> <pre>#define PIN_SIMPLE_BUTTON_4 4 void setup() { pinMode(PIN_SIMPLE_BUTTON_4, INPUT); pinMode(5, OUTPUT); } void loop() { if (digitalRead(PIN_SIMPLE_BUTTON_4)) { digitalWrite(5, HIGH); } else { digitalWrite(5, LOW); } }</pre>
<p>4) Concevoir un programme qui allume une Led lorsqu'un bouton poussoir est enfoncé. Si l'utilisateur relâche le bouton la lampe reste allumée si le bouton est réappuyé, la Led s'éteindra.</p>	<p>Recopier le code Arduino.</p>

2ND SI-CIT DECOUVERTE ARDUINO – DES BLOCKS VERS LE CODE C

	<pre>#define PIN_SIMPLE_BUTTON_4 4 int bouton; void setup() { pinMode(PIN_SIMPLE_BUTTON_4, INPUT); pinMode(5, OUTPUT); bouton = 0; } void loop() { if (digitalRead(PIN_SIMPLE_BUTTON_4)) { bouton += 1; delay(1000*1); if (bouton % 2 == 0) { digitalWrite(5, HIGH); } else { digitalWrite(5, LOW); } } }</pre>
<p>5) Concevoir un programme qui anime un feu tricolore en boucle.</p>	<p>Recopier le code Arduino.</p>
	<pre>void setup() { pinMode(5, OUTPUT); pinMode(6, OUTPUT); pinMode(7, OUTPUT); } void loop() { digitalWrite(5, HIGH); delay(1000*5); digitalWrite(5, LOW); digitalWrite(6, HIGH); delay(1000*5); digitalWrite(6, LOW); digitalWrite(7, HIGH); delay(1000*1); digitalWrite(7, LOW); }</pre>