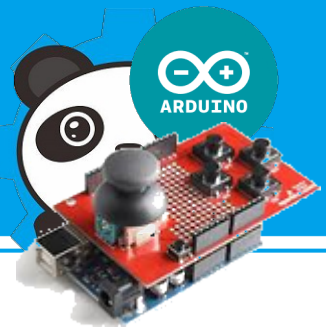


# mBlock

Comprendre le fonctionnement d'un joystick



ARDUINO



1

Brancher la carte Arduino

Le programme suivant va permettre d'afficher les valeurs envoyées par « Joystick shield »

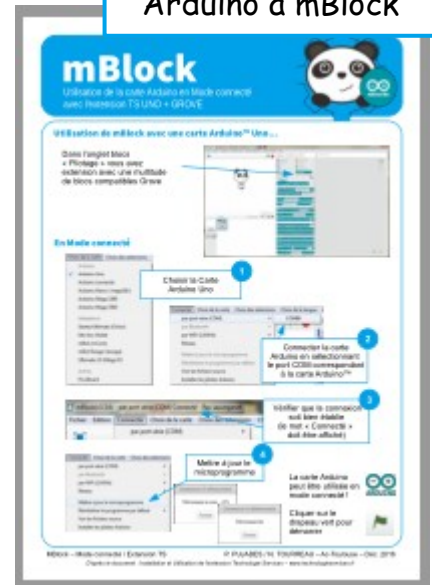


2

Connecter la carte Arduino à mBlock

3

Ouvrir le fichier sb2



- ☒ D2
- ☒ D3
- ☒ D4
- ☒ D5
- ☒ D6
- ☒ Joystick Horiz
- ☒ Joystick Vertic

3

Réaliser ce programme

Observer les modifications des variables sur l'écran.

quand est cliqué

répéter indéfiniment

- mettre l'état logique de la broche 6 à haut
- mettre l'état logique de la broche 5 à haut
- mettre l'état logique de la broche 4 à haut
- mettre l'état logique de la broche 3 à haut
- mettre l'état logique de la broche 2 à haut
- mettre D6 à l'état logique de la broche 6
- mettre D5 à l'état logique de la broche 5
- mettre D4 à l'état logique de la broche 4
- mettre D3 à l'état logique de la broche 3
- mettre D2 à l'état logique de la broche 2
- mettre Joystick Vertic à la valeur sur la broche Analogique 1
- mettre Joystick Horiz à la valeur sur la broche Analogique 0

Les entrées des broches 2 à 6 seront à l'état haut par défaut.

La carte Arduino renvoie les valeurs 16 millions de fois par seconde. L'information analogique est codée sur 10 bits : 1011011010



On utilise les variables pour faire déplacer un lutin par exemple :

ajouter  $X - 503 \times 0.01$  à x

ajouter  $Y - 503 \times 0.01$  à y