

# mBlock

Comprendre le fonctionnement d'un joystick



1

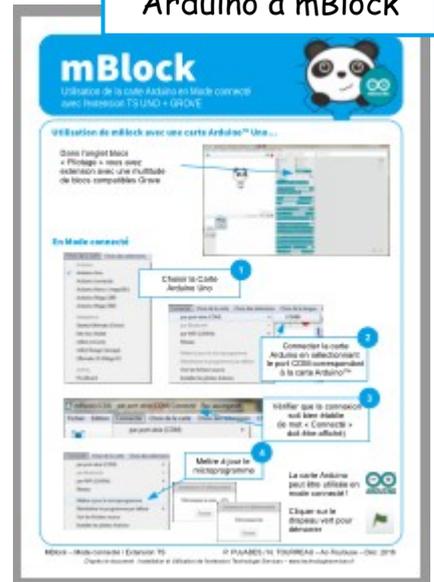
Brancher la carte Arduino

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



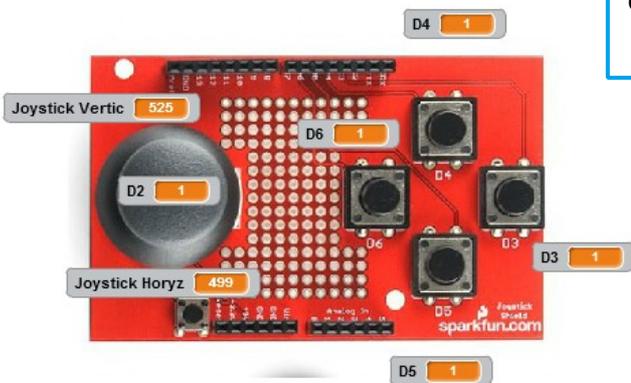
2

Connecter la carte Arduino à mBlock



3

Ouvrir le fichier sb2



- D2
- D3
- D4
- D5
- D6
- Joystick Horyz
- Joystick Vertic

3

Réaliser ce programme

```

quand [drapeau] 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 Horyz 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

Observer les modifications des variables sur l'écran.



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

```

ajouter X - 503 * 0.01 à x
ajouter Y - 503 * 0.01 à y
  
```