

mBlock

Comprendre le fonctionnement d'un joystick

Tutoriel modifié pour l'utilisation du joystick simple



1

Brancher la carte Arduino

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

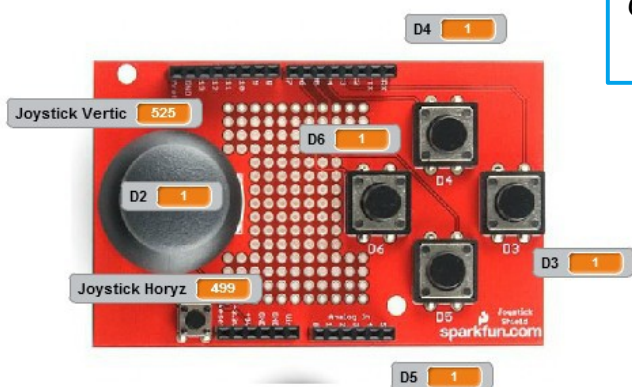


2

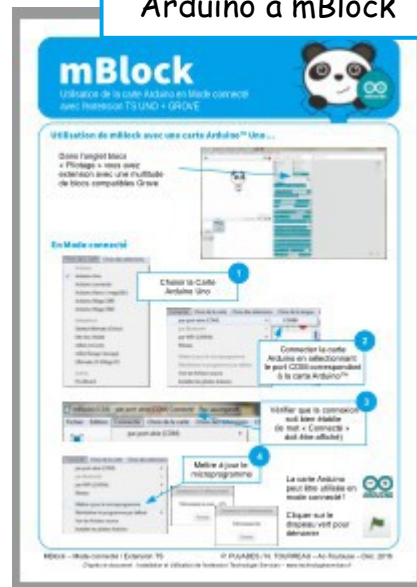
Connecter la carte Arduino à mBlock

3

Ouvrir le fichier sb2



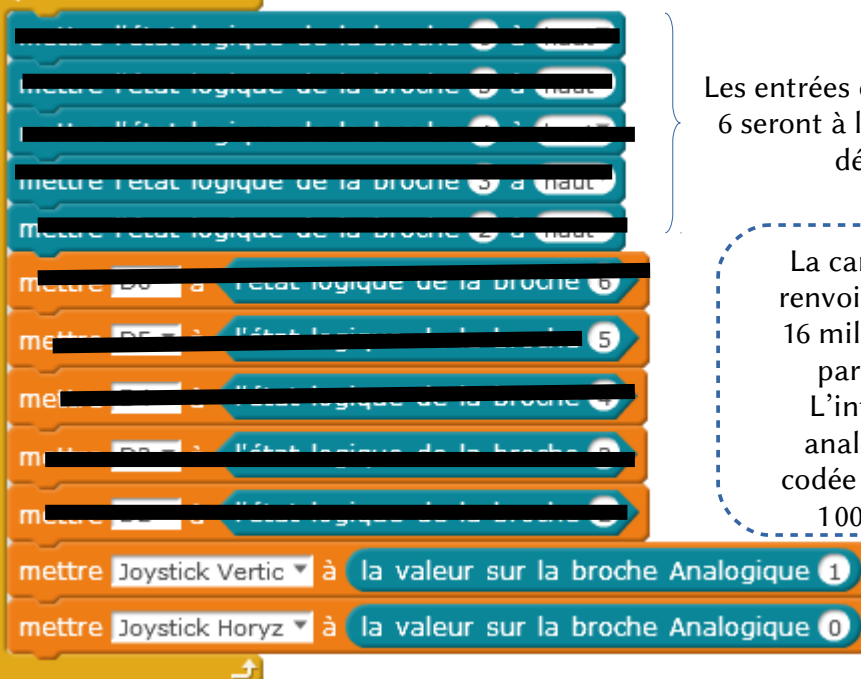
- ☒ D2
- ☒ D3
- ☒ D4
- ☒ D5
- ☒ D6
- ☒ Joystick Horyz
- ☒ Joystick Vertic



3

Réaliser ce programme

quand est cliqué
répéter indéfiniment



Observer les modifications des variables sur l'écran.

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 :
1001 100 110 010



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

