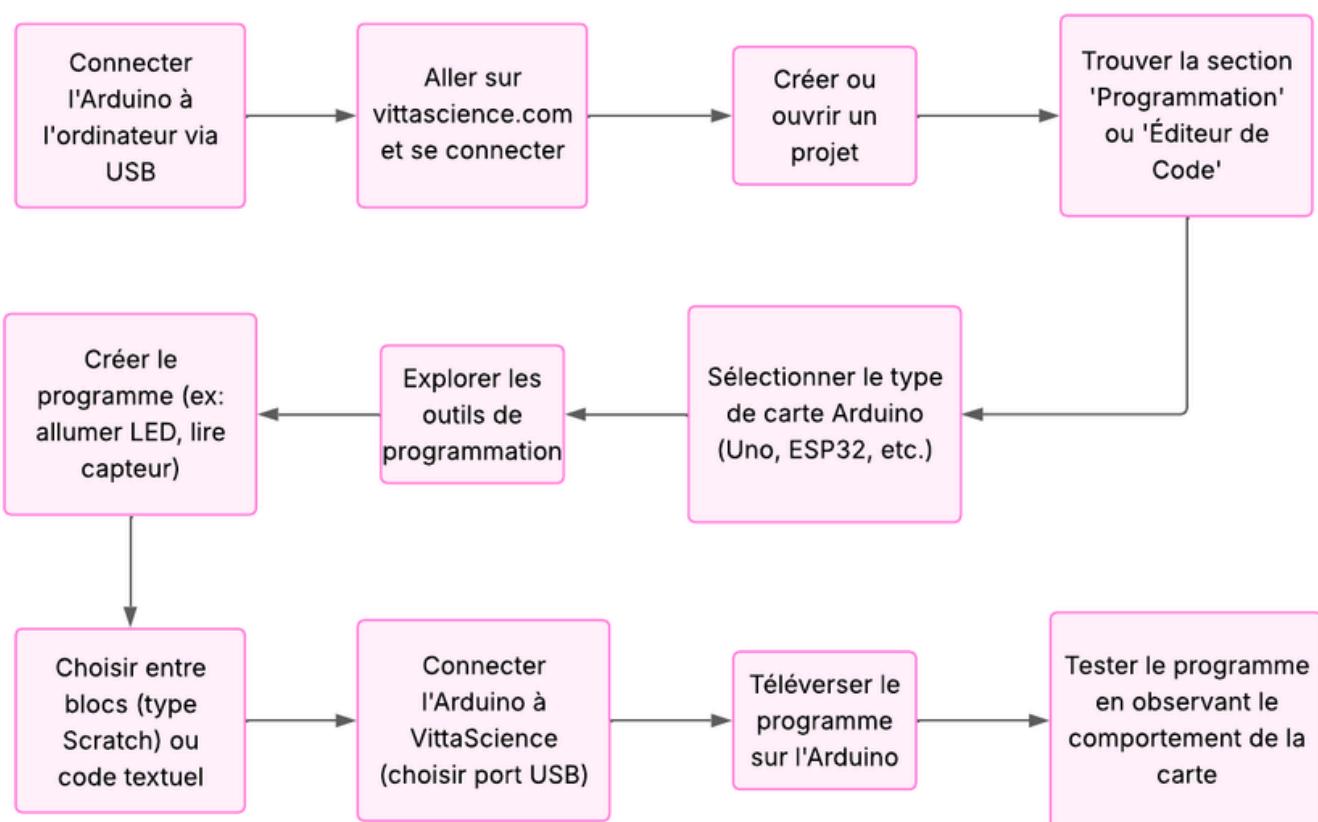


# MEMO : UTILISATION DE VITTASCIENCE

1

VITTASCIENCE OFFRE DES OUTILS POUR PROGRAMMER L'ARDUINO DIRECTEMENT DEPUIS LEUR PLATEFORME, MAIS LA MÉTHODE EXACTE DÉPEND DU TYPE DE CARTE ARDUINO QUE TU UTILISES ET DES FONCTIONNALITÉS SPÉCIFIQUES QU'ILS PROPOSENT. VOICI UNE APPROCHE GÉNÉRALE ET LES ÉTAPES POSSIBLES

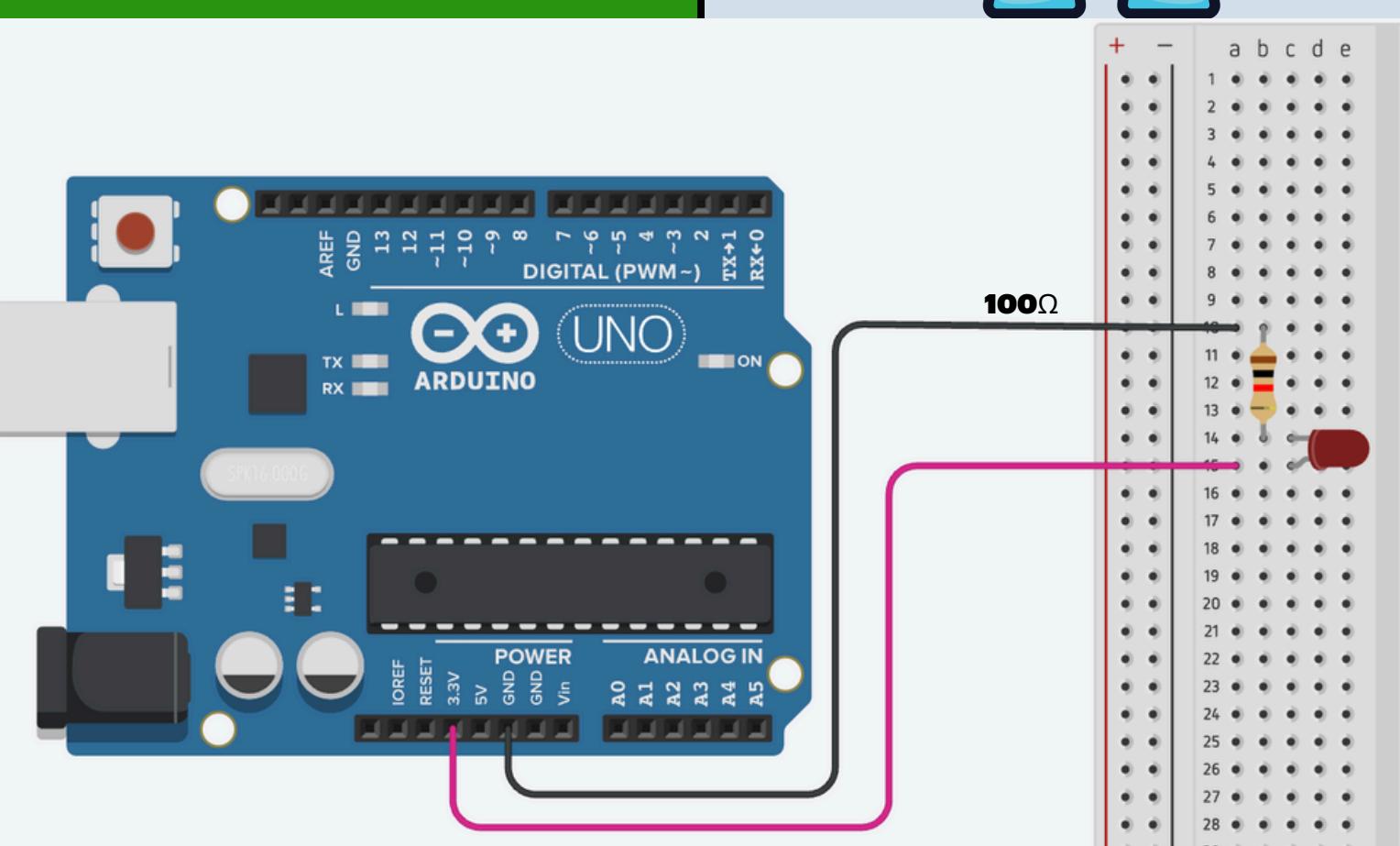
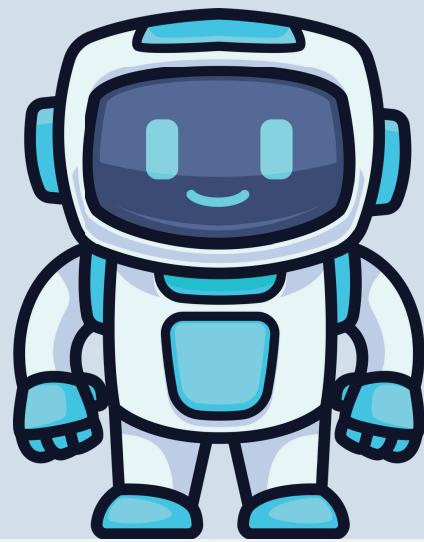


# ALLUMER UNE LED

2

## Matériel

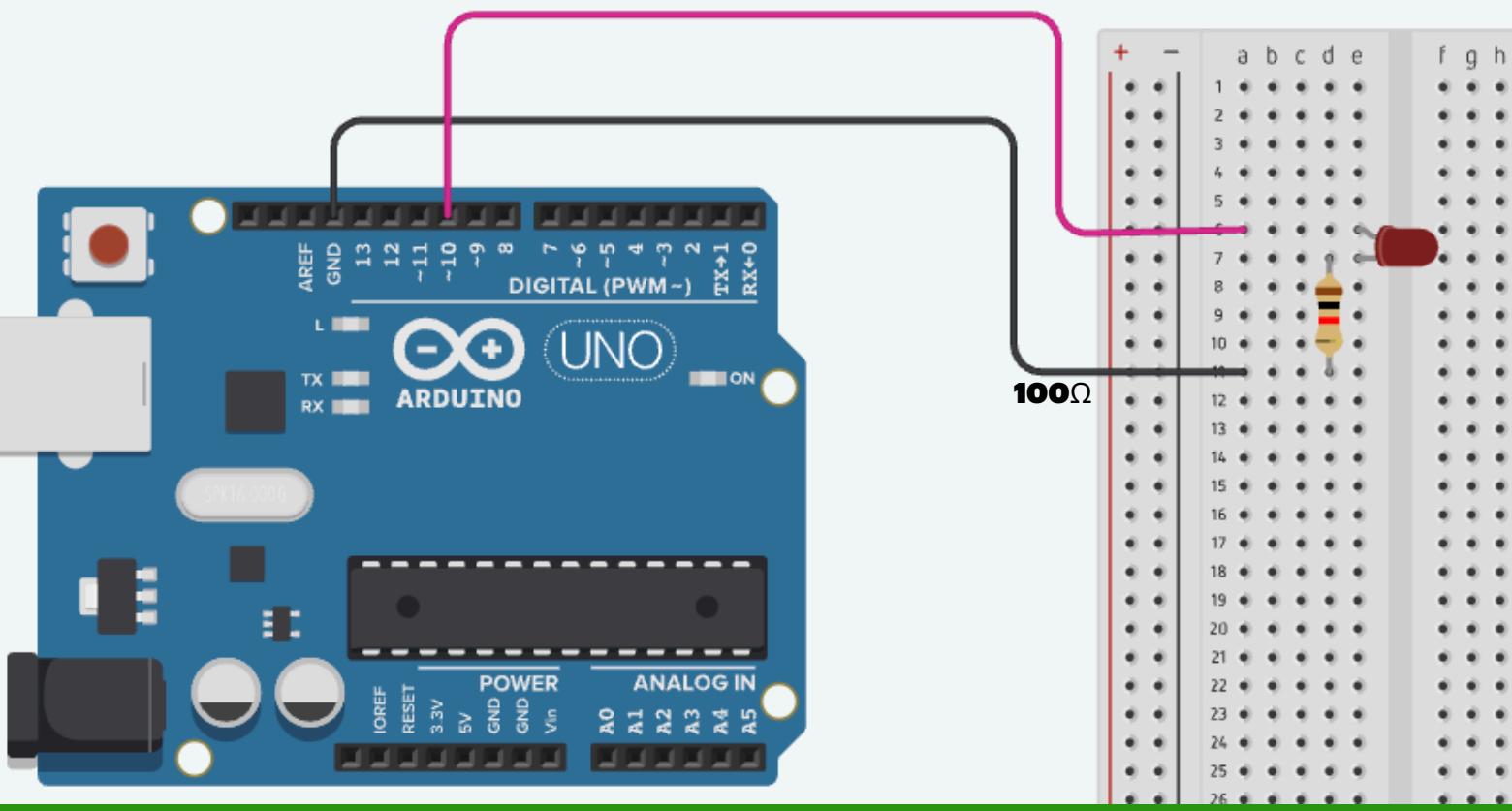
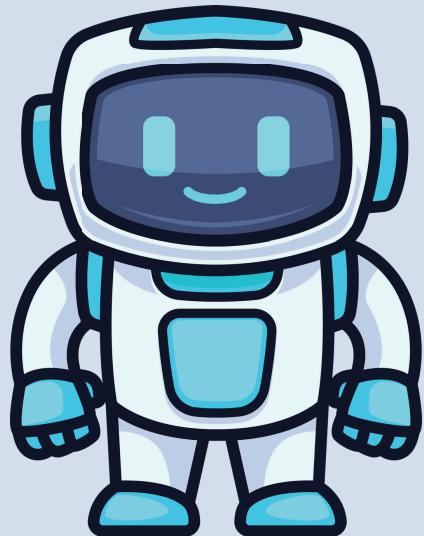
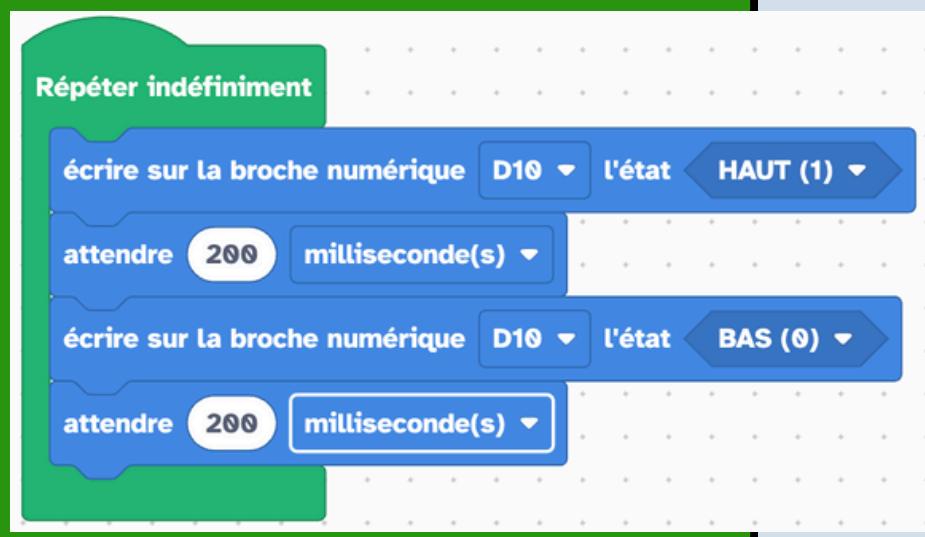
**CARTE ARDUINO UNO  
LED COLORÉE  
RÉSISTANCE 100Ω  
(OHM)  
BREADBOARD  
CÂBLES JUMPER  
MÂLE-MÂLE**



**BRANCHER LA LED ET LA RÉSISTANCE SELON LE SCHÉMA SUIVANT :**

**REMARQUE : LA BROCHE LA PLUS LONGUE DE LA LED (COUDÉE SUR LE SCHÉMA CI-DESSOUS) VA À LA BORNE POSITIVE (+5V) ET LA BROCHE LA PLUS COURTE À LA MASSE (OV).**

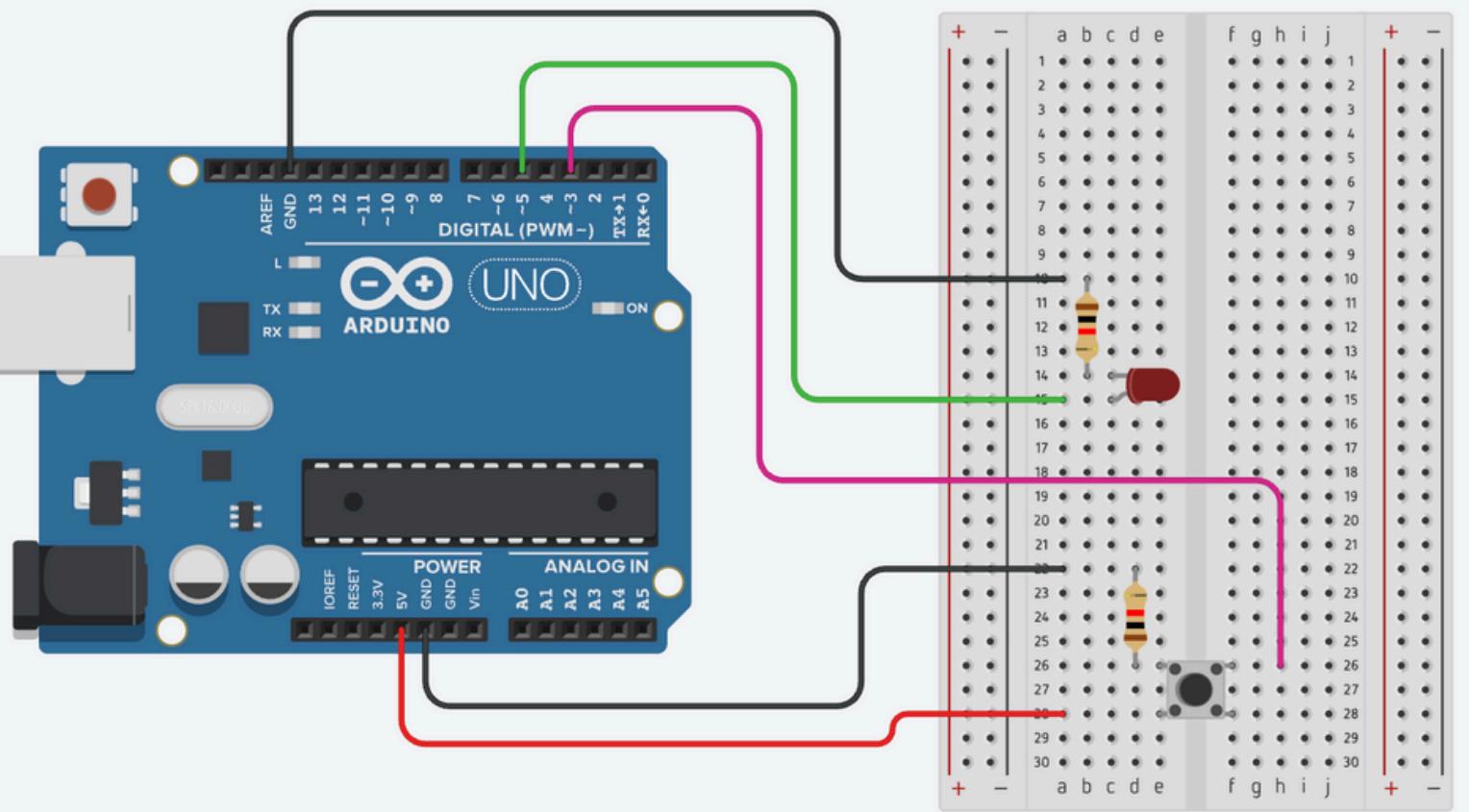
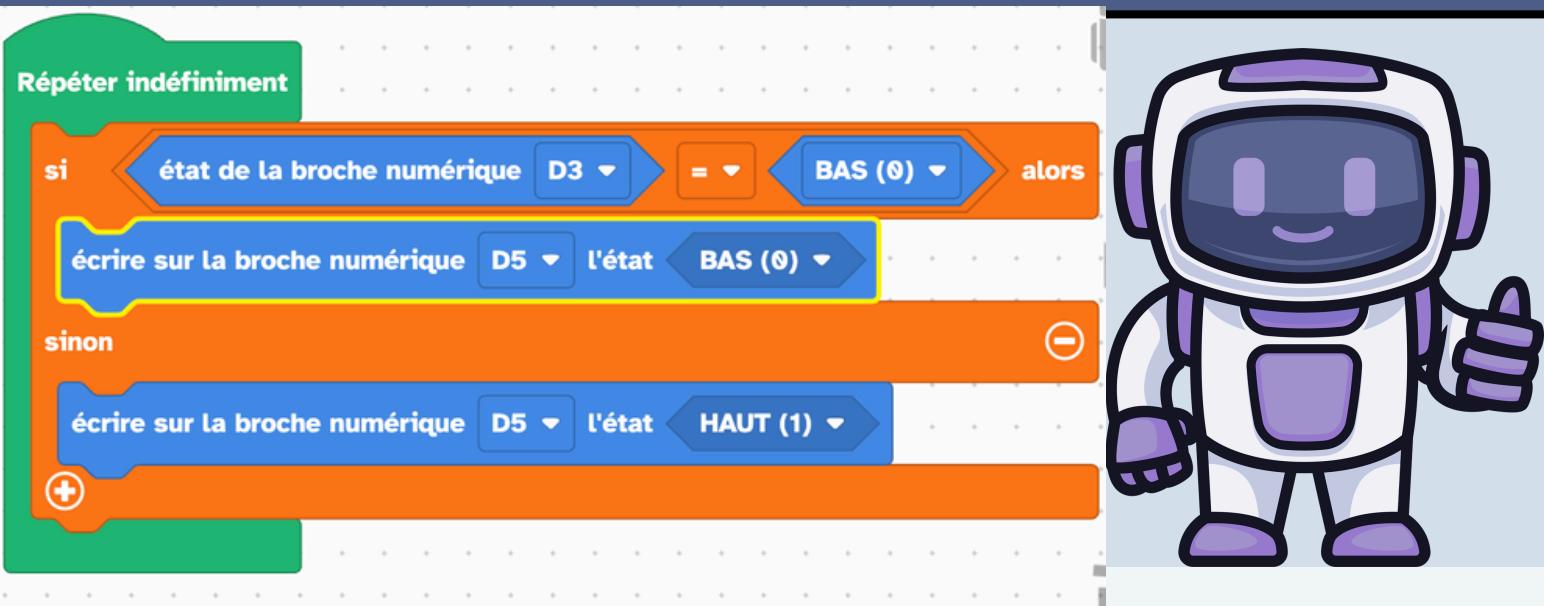
# ALLUMER UNE LED PROGRAMMATION



**ESSAYONS MAINTENANT DE CONTRÔLER LA LED AVEC LA CARTE, PAR EXEMPLE POUR LA FAIRE CLIGNOTER.  
DÉBRANCHER LE CÂBLE +5V ET LE METTRE SUR LA BORNE DIGITALE 10**

# UTILISATION BOUTON POUSSOIR PROGRAMMATION

4



**ESSAYONS MAINTENANT DE CONTRÔLER LA LED AVEC  
UN BOUTON POUSSOIR.  
TU PEUX MEME ESSAYER EN METTANT PLUSIEURS LED**

# CONTRÔLER UN SERVOMOTEUR

## PROGRAMMATION

5

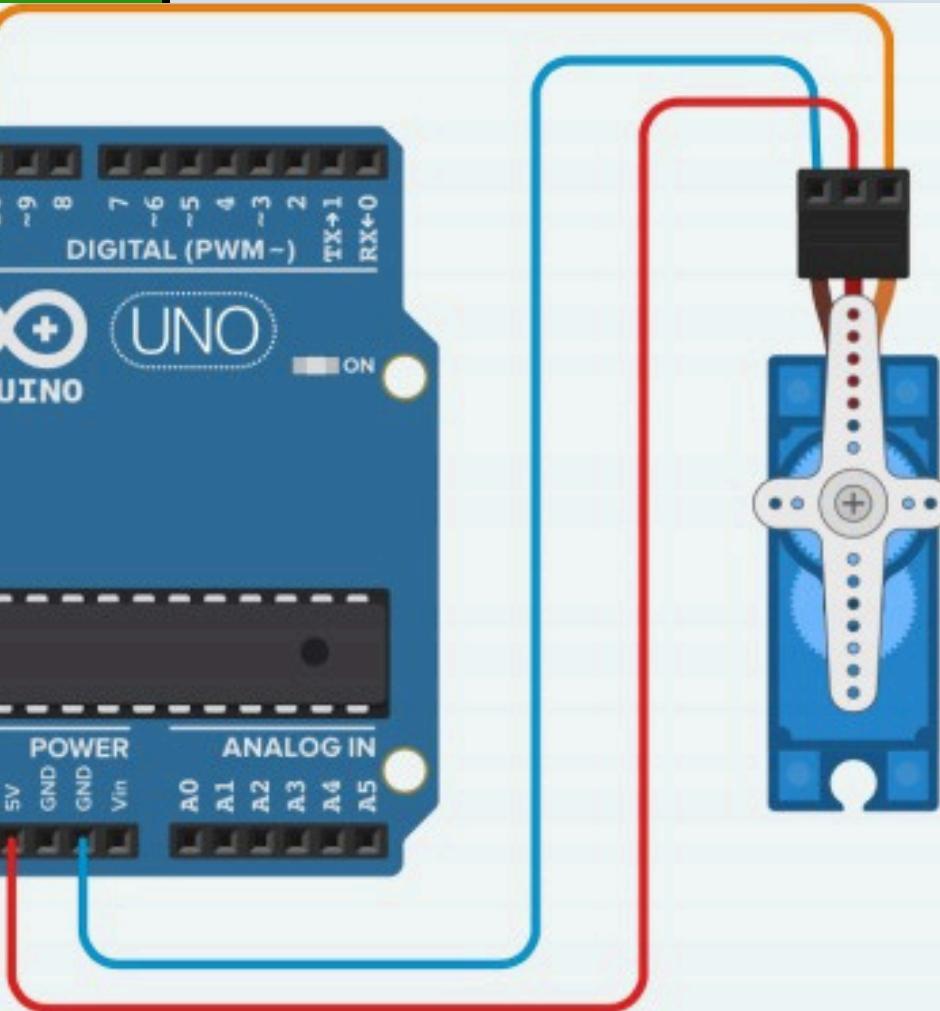
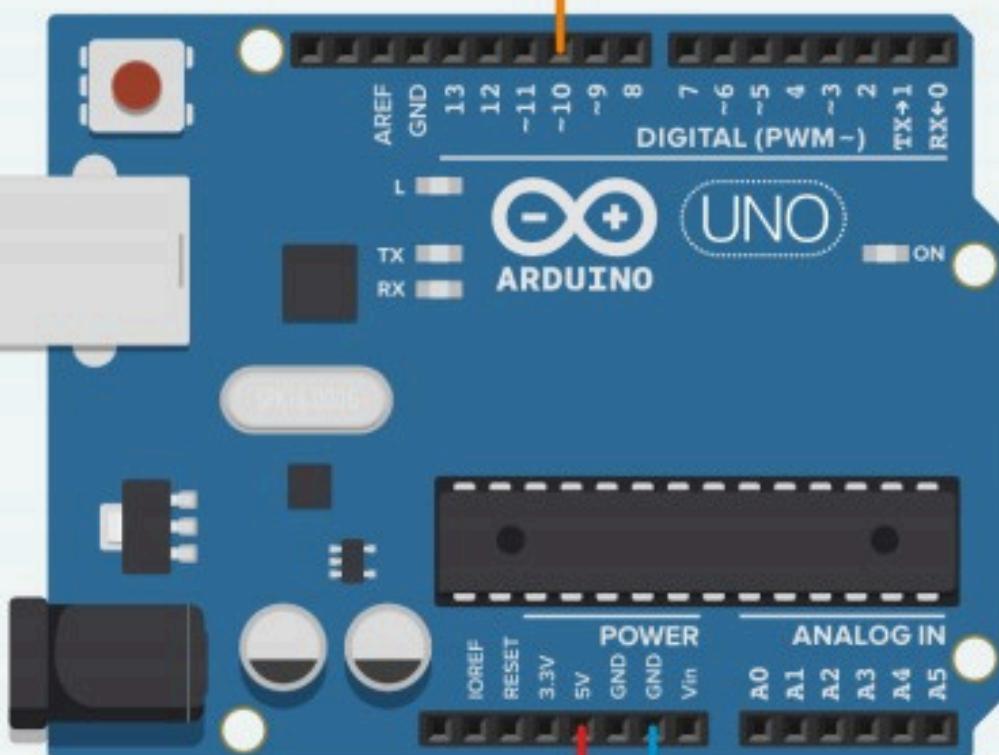
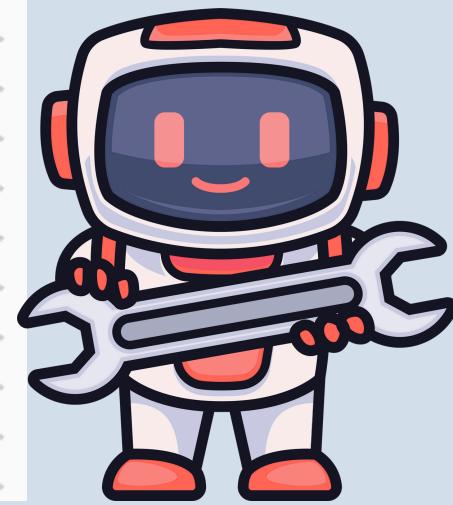
Répéter indéfiniment

[Servomoteur] contrôler l'angle à 90 sur la broche D10

attendre 1 seconde(s)

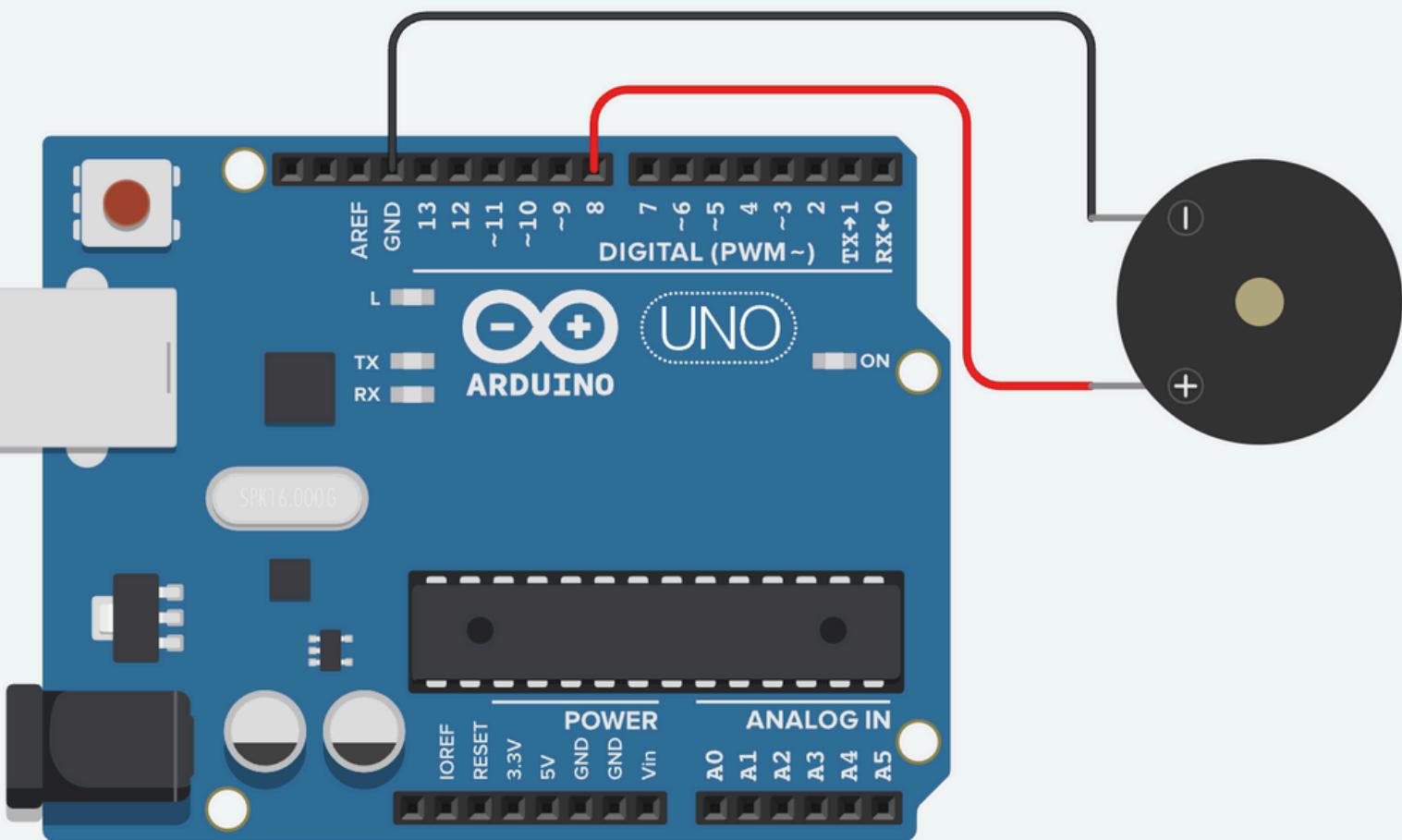
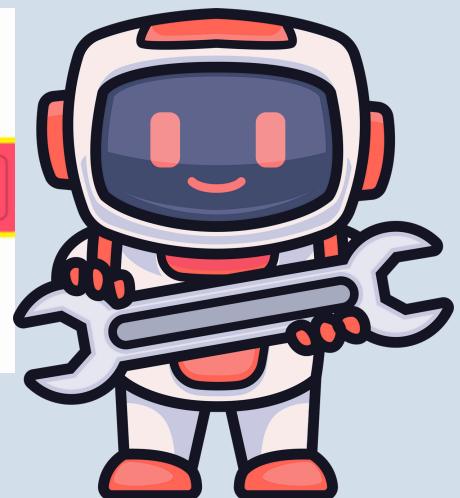
[Servomoteur] contrôler l'angle à 180 sur la broche D10

attendre 1 seconde(s)



# UTILISER UN HAUT PARLEUR PROGRAMMATION

6



ESSAYONS MAINTENANT DE JOUER UN SON .  
TU PEUX MEME ESSAYER EN JOUANT DES NOTES UNE  
PAR UNE.