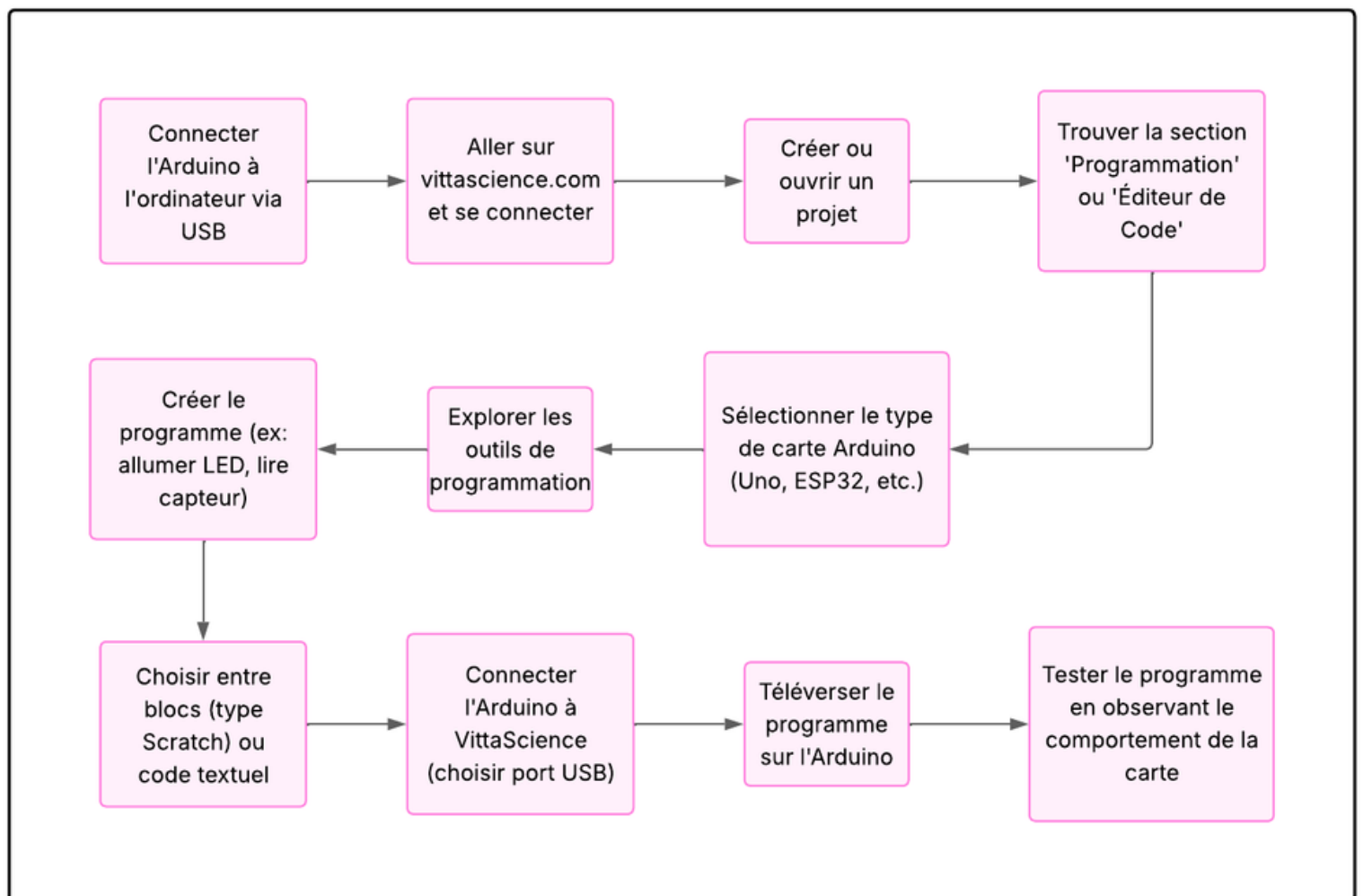


MEMO : UTILISATION DE VITTASCIENCE

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

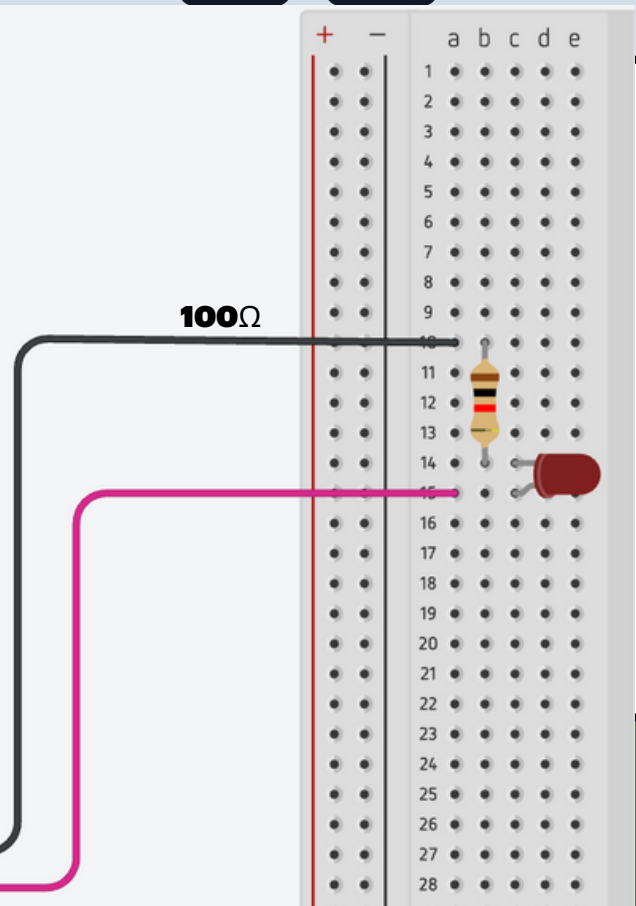
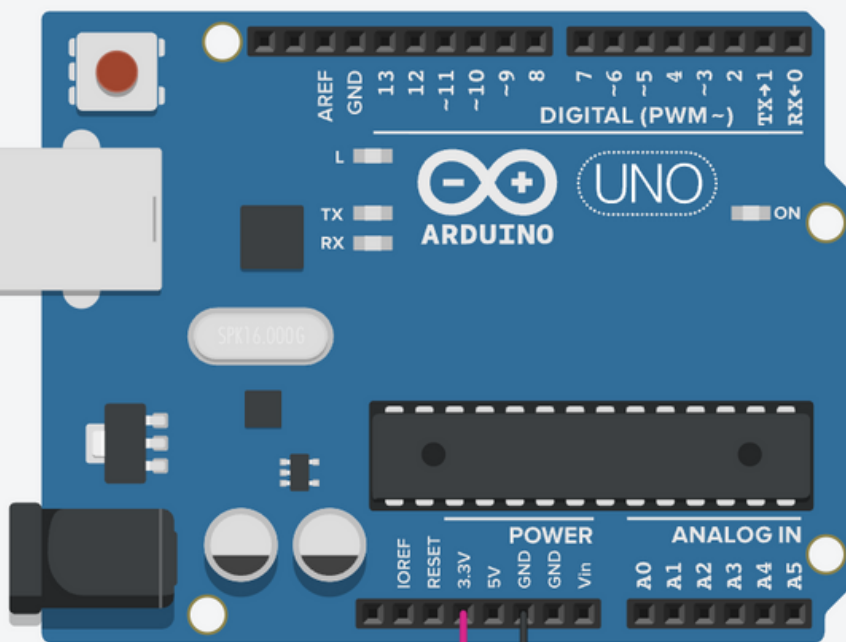
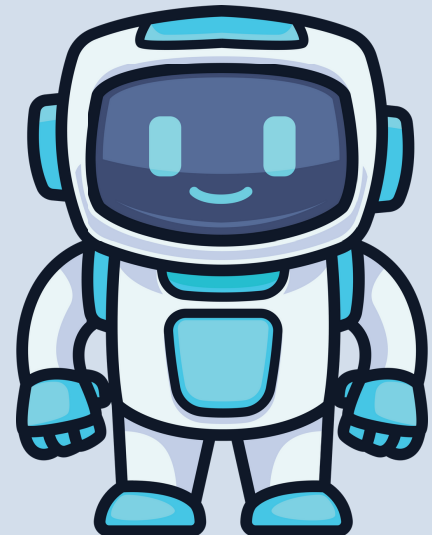


ALLUMER UNE LED

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 (0V).**

ALLUMER UNE LED PROGRAMMATION

3

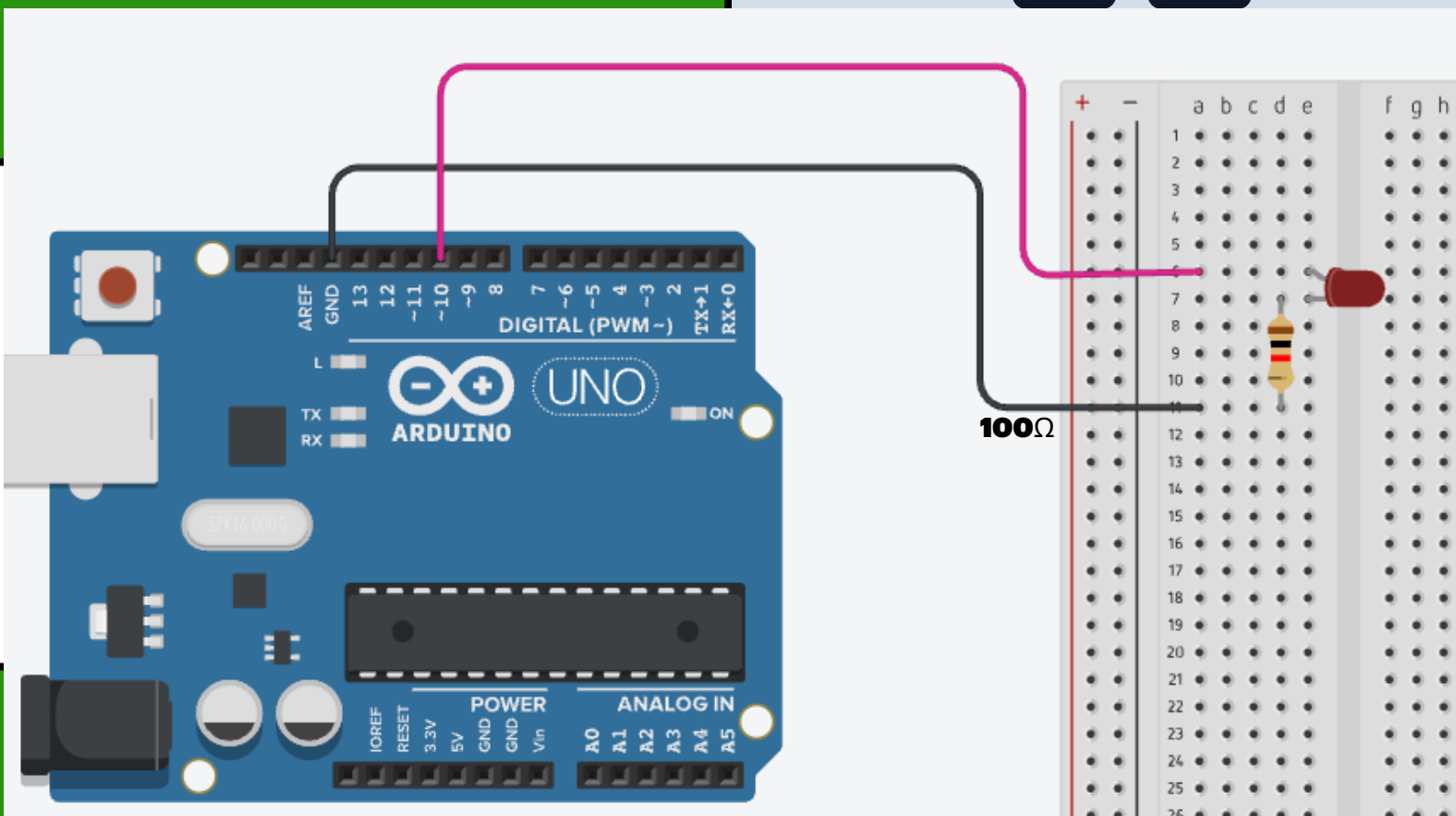
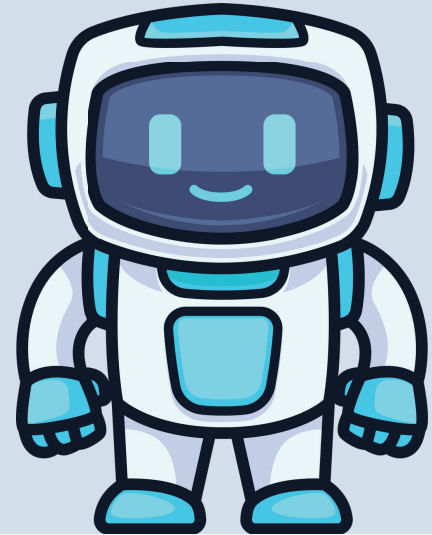
Répéter indéfiniment

écrire sur la broche numérique D10 ▾ l'état HAUT (1) ▾

attendre 200 milliseconde(s) ▾

écrire sur la broche numérique D10 ▾ l'état BAS (0) ▾

attendre 200 milliseconde(s) ▾

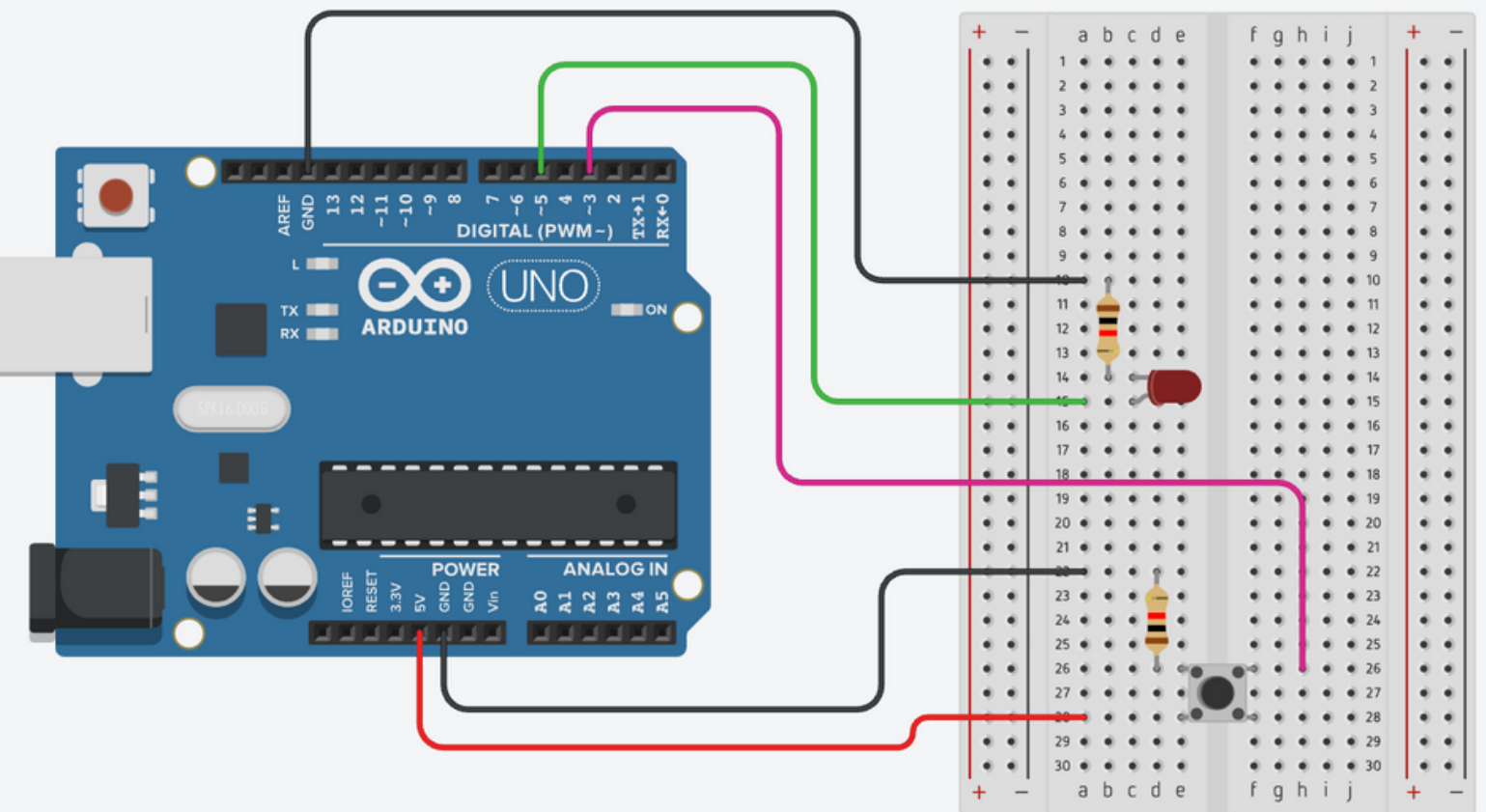
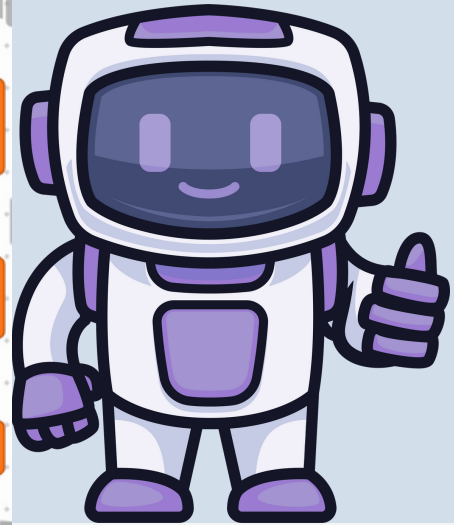


**ESSAYONS MAINTENANT DE CONTRÔLER LA LED AVEC
LA CARTE, PAR EXEMPLE POUR LA FAIRE CLIGNOTER.
DÉBRANCHER LE CÂBLE +5V ET LE METTRE SUR LA
BORNE DIGITALE 10**

UTILISATION BOUTON POUSSOIR PROGRAMMATION

4

Répéter indéfiniment



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

CONTRÔLER UN SERVOMOTEUR

PROGRAMMATION

5

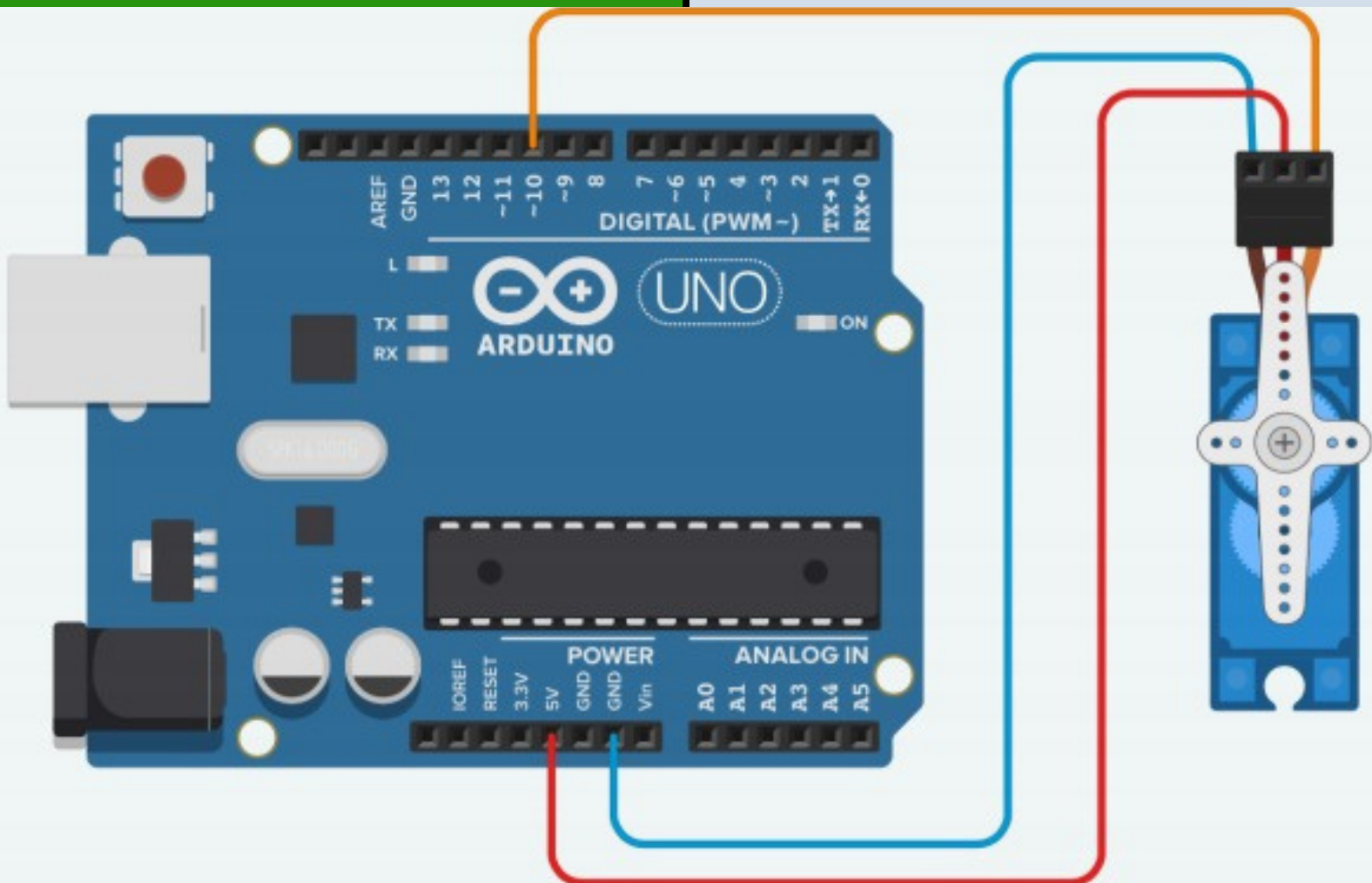
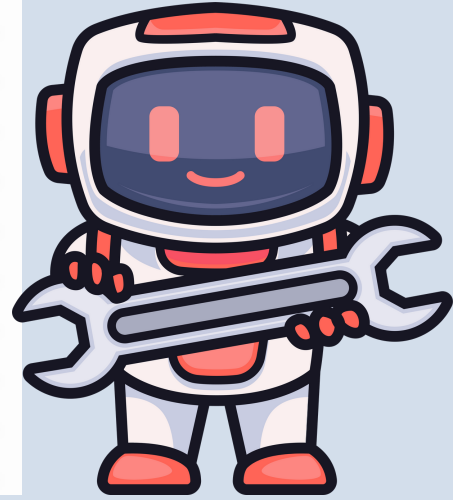
Répéter indéfiniment

[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

Répéter indéfiniment

[Buzzer/Speaker] jouer la musique

Gamme ▼

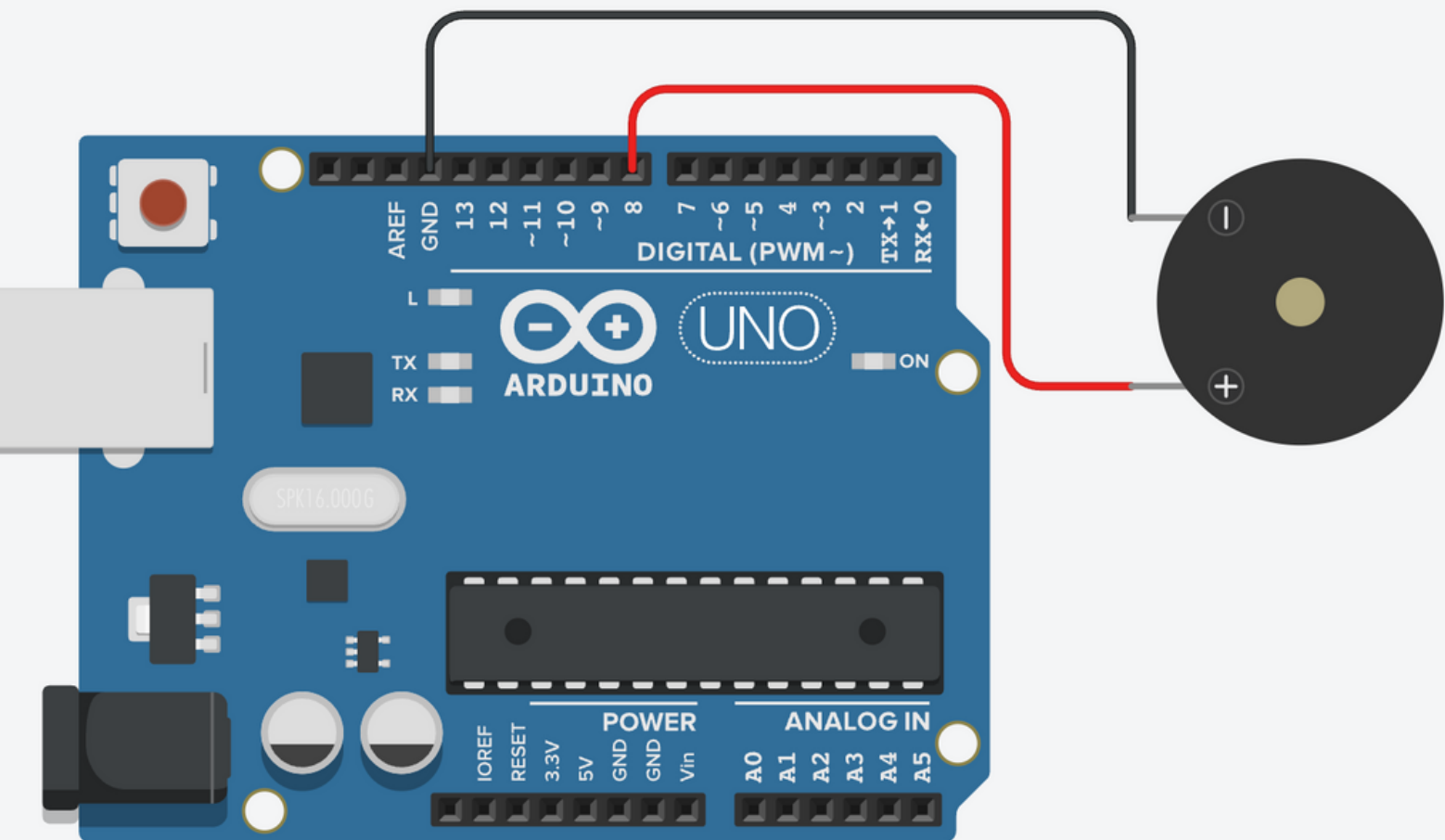
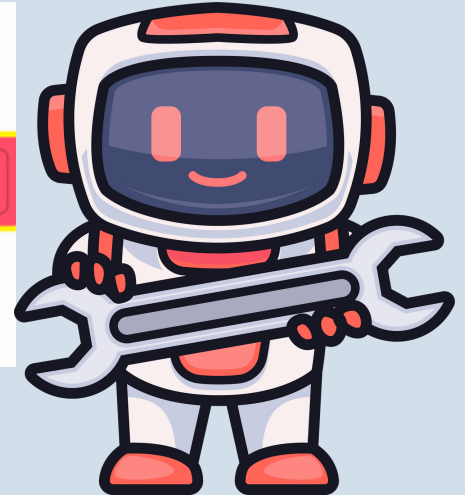
sur la broche

D8 ▼

attendre

1

seconde(s) ▼



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