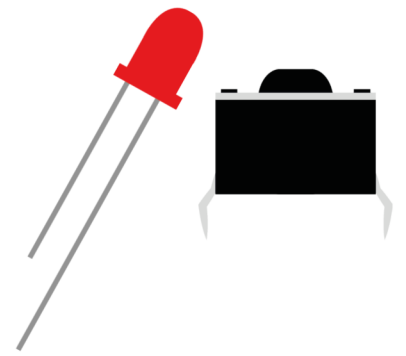


Objets Animés

Le bouton poussoir



Contrôler une DEL à l'aide d'un bouton poussoir

Première étape : le montage

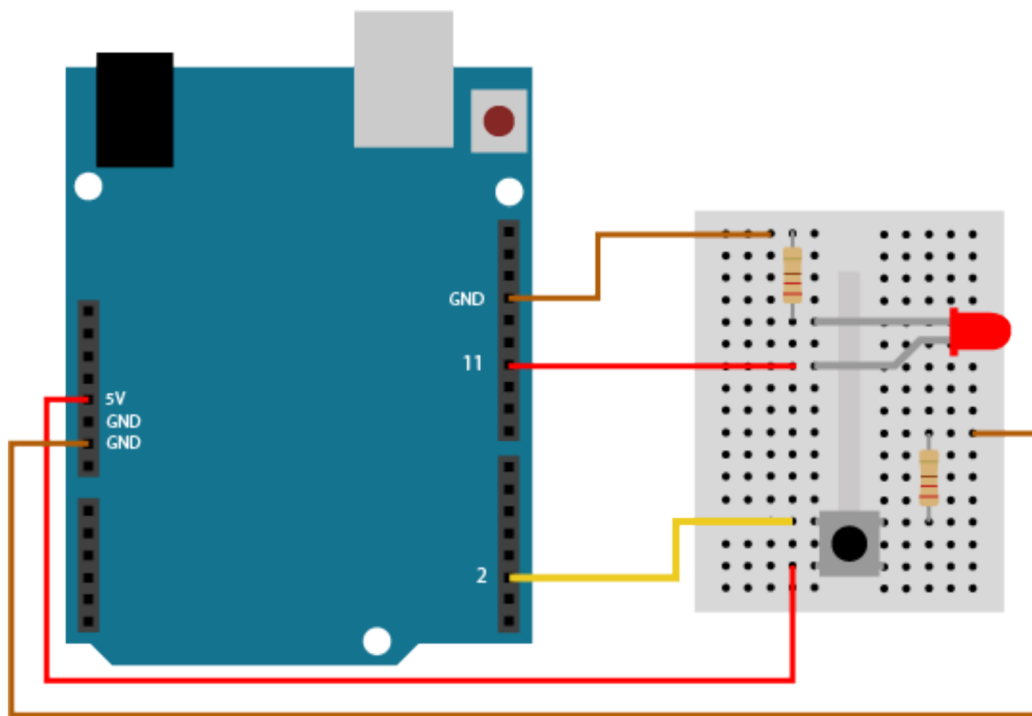
Relie **la patte la plus longue** de ta DEL à la **broche 11** avec un fil de connexion.

Branche **la patte la plus courte** de ta DEL à une patte de la **résistance** et relie l'autre patte de la **résistance** à la broche **GND** (la masse) avec un deuxième fil de connexion.

Ton bouton poussoir a 4 pattes. Nous allons utiliser **3 pattes** seulement :

- Une pour connaître la valeur du bouton. Relie cette patte à la **broche 2**.
- Une pour définir la valeur « haut ». Relie cette patte au **5V** de l'Arduino.
- Une pour définir la valeur « bas ». Connecte cette patte à une patte d'une

résistance (l'autre patte de la **résistance** va au **GND** de l'Arduino).



Deuxième étape : écrire le programme informatique

Fais clignoter ta DEL lorsque tu appuies sur le bouton.

On note qu'avec le montage que tu as fait :

Si le bouton est appuyé, la broche 2 vaut « haut » ou « 1 ».

Si le bouton n'est pas appuyé, la broche 2 vaut « bas » ou « 0 ».

De quels menus d'Ardublock vas-tu avoir besoin ?

Broches

Tests

Variables/Constantes

Contrôle

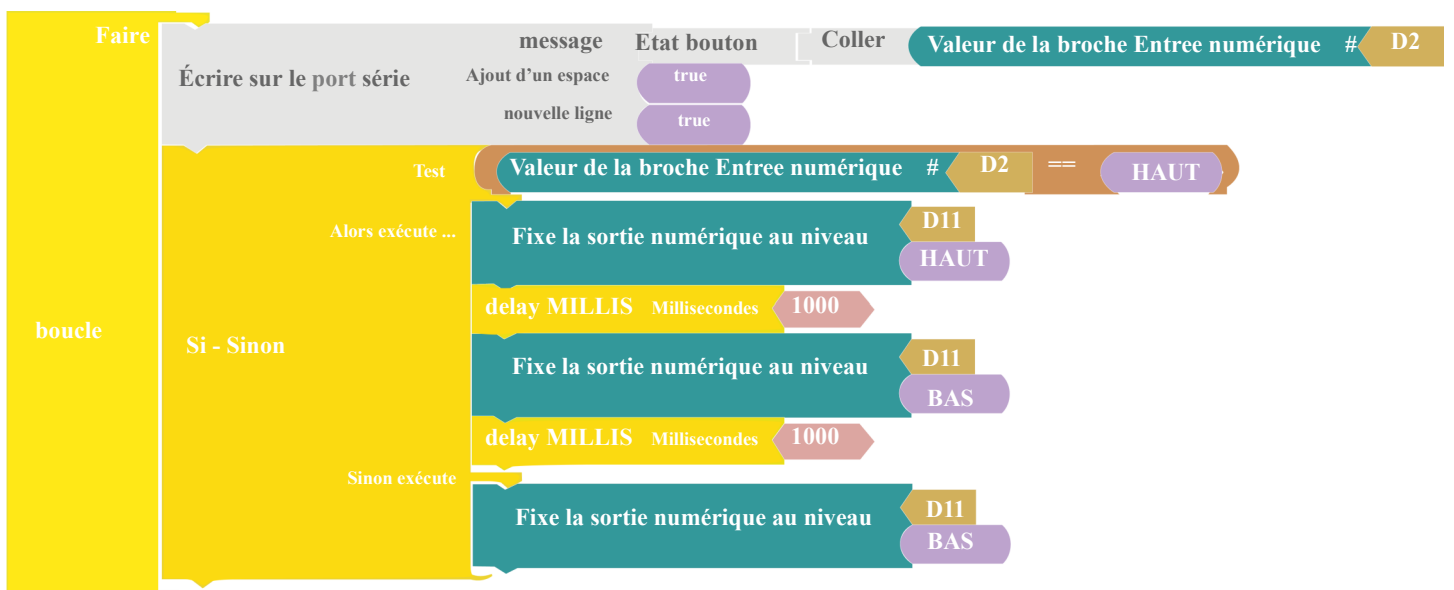


Branche ta carte Arduino à l'ordinateur grâce au câble USB.
Clique sur **Téléverser**.

Troisième étape : pour aller plus loin

Communication

Pour aller plus loin, nous allons ajouter une instruction au programme pour pouvoir lire sur l'ordinateur les valeurs du bouton poussoir (*il faut ouvrir le menu « moniteur série » dans Ardublock pour les voir*).



N'oublie pas de cliquer à nouveau sur **Téléverser**.