

ARDUBLOCK

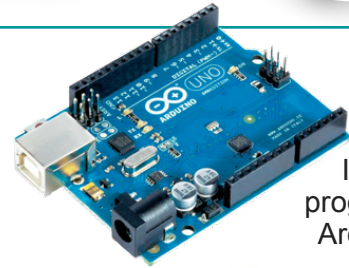


Il y a deux façons de programmer les cartes Arduino :

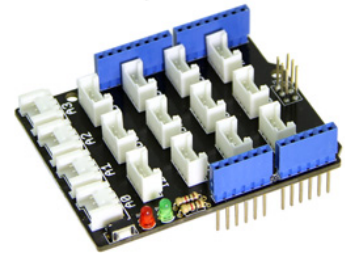
- Soit avec du code «pur» en ligne de code type langage C ;
- **Soit sous forme de blocs (type puzzle), nommé Ardublock.**

Cette deuxième méthode est plus adaptée pour appréhender la logique de programmation sans apprendre à écrire du « code pur ».

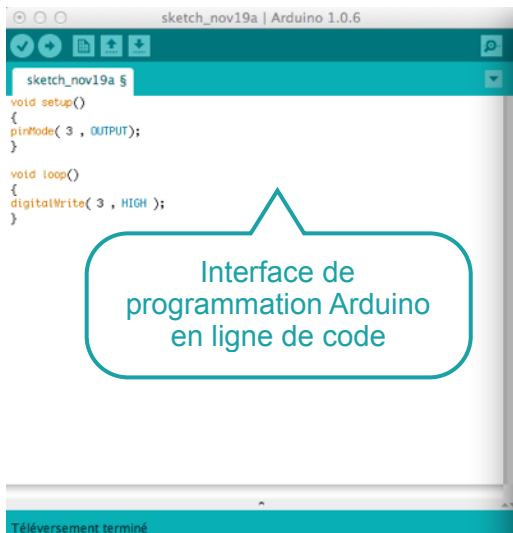
Pour faciliter la programmation, il existe la solution Grove via un shield Grove qui se connecte directement sur la carte Arduino et qui dispose de plusieurs prises. Chacune d'elle contient les fils d'alimentations (5v max depuis la carte Arduino) et le fil de communication (signal).



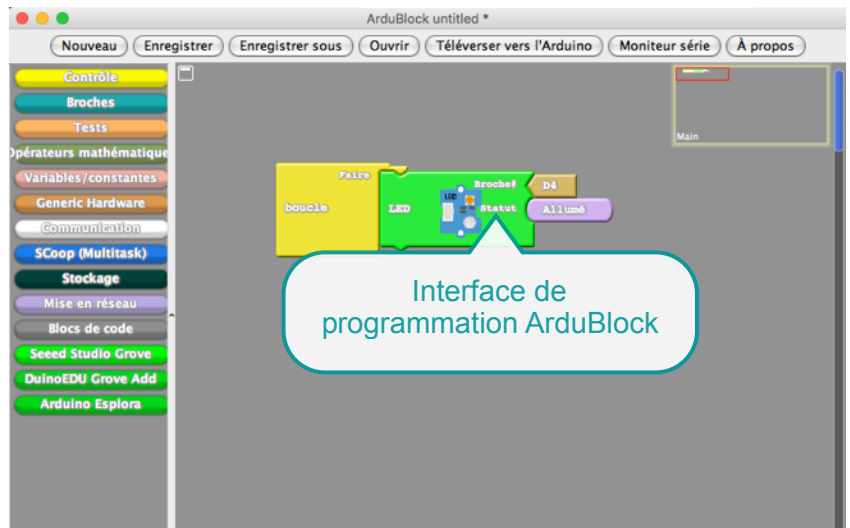
Interface programmable Arduino Uno



Shield Grove



Interface de programmation Arduino en ligne de code



Interface de programmation Ardublock

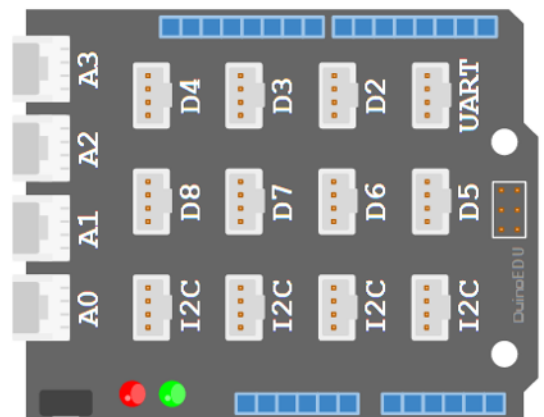
Ports entrées/sorties de D2 à D8

4 Ports I2C

Entrées Analogiques de A0 à A3

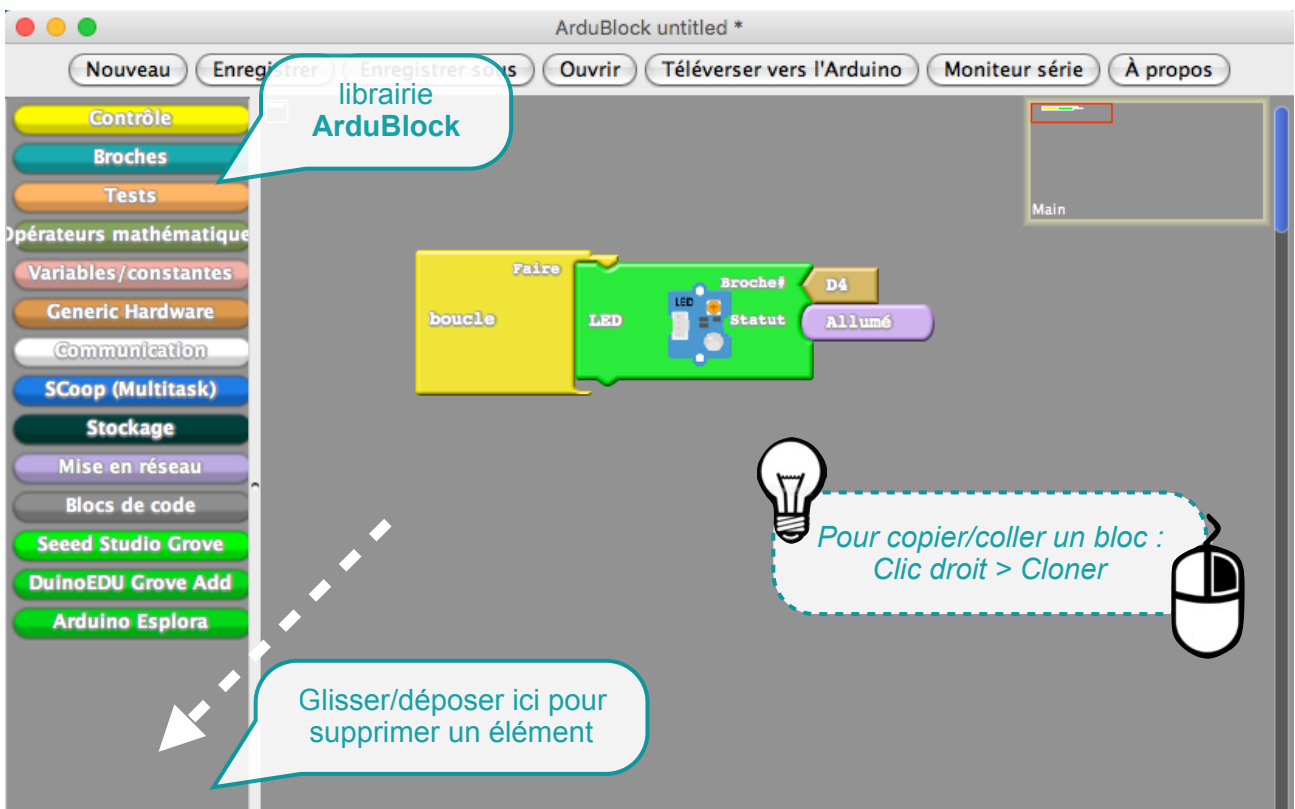
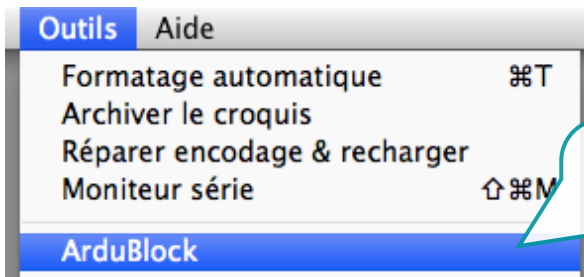
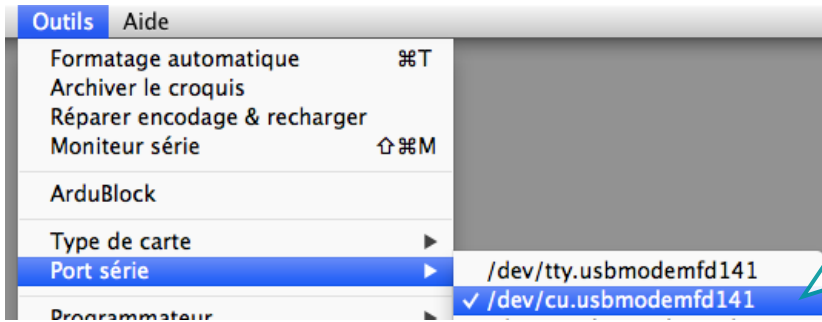
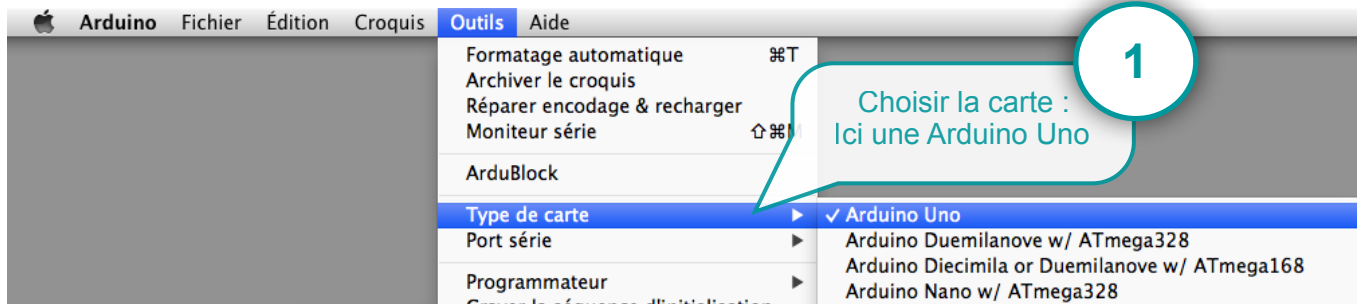
A connecter

Connectique USB



Jaune	Signal
Blanc	/
Rouge	Alimentation : +
Noir	Alimentation : Gnd

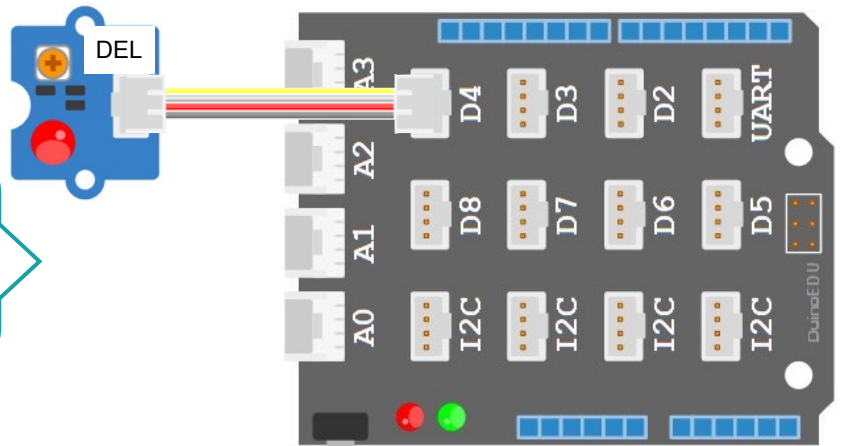
L'INTERFACE DE PROGRAMMATION ARDUBLOCK



4

Réaliser le câblage à l'aide des modules Groves et des câbles adaptés

Ici le module DEL est donc connecté sur le port D4



TÉLÉVERSER LE PROGRAMME DANS L'INTERFACE ARDUINO

5

Téléverser le programme dans la carte Arduino



6

Le programme se convertit automatiquement en ligne de code pour être transféré dans le microcontrôleur.

sketch_jun15a §

```
void setup()
{
  pinMode( 4 , OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(4 , HIGH);
}
```

Téléversement...

7



Vérifier le bon fonctionnement du programme sur le montage