

CYCLE

4

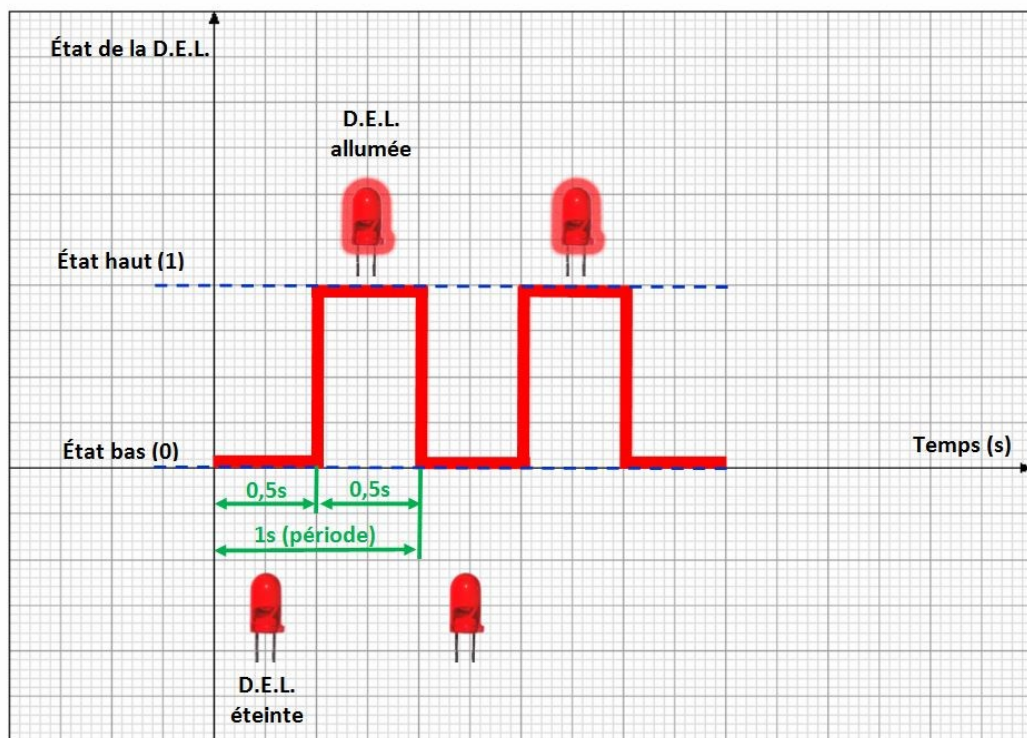
PROGRAMMATION



CORRECTION

Ressource élève N°1

Allumer une DEL avec bouton-poussoir ▼



Le programme | Version Arduino® ▼



CYCLE

4

PROGRAMMATION



CORRECTION

Ressource élève N°1

Allumer une DEL avec bouton-poussoir ▼

Le programme | Version Grove® ▼



CYCLE

4

PROGRAMMATION



CORRECTION

Ressource élève N°2

Faire clignoter une DEL sans bouton-poussoir ▼

Le programme | Version Arduino® ▼

mettre la broche Numérique 6 à l'état logique 0 (état bas) ▼

faire une temporisation (en ms) de 500

mettre la broche Numérique 6 à l'état logique 1 (état haut) ▼

faire une temporisation (en ms) de 500

Le programme | Version Grove® ▼

mettre la DEL  sur la broche Numérique 6 à l'état 0 (état bas) ▼

faire une temporisation (en ms) de 500

mettre la DEL  sur la broche Numérique 6 à l'état 1 (état haut) ▼

faire une temporisation (en ms) de 500

CYCLE

4

PROGRAMMATION

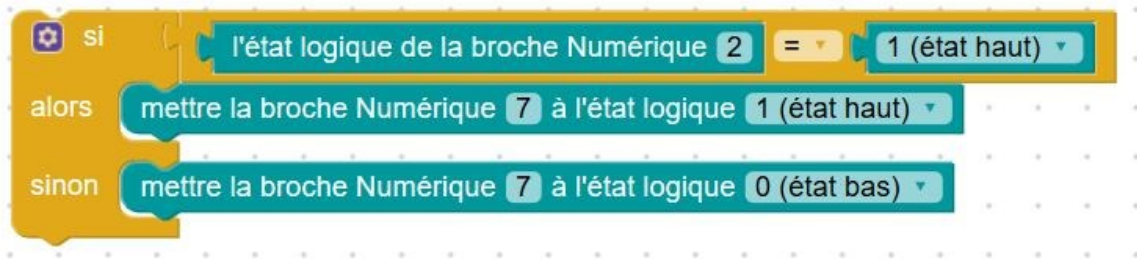


CORRECTION

Ressource élève N°3

Actionner un BUZZER avec bouton-poussoir ▼

Le programme | Version Arduino® ▼



Le programme | Version Grove® ▼



CYCLE

4

PROGRAMMATION



CORRECTION

Problématique

Réaliser un signal type SOS ▼

Le programme | Version Arduino® ▼

```
si l'état logique de la broche Numérique 2 = 1 (état haut)
alors
  SOS
  faire une temporisation (en ms) de 1500
sinon
  mettre la broche Numérique 6 à l'état logique 0 (état bas)
  mettre la broche Numérique 7 à l'état logique 0 (état bas)
```

The image shows a Scratch-style code block for an Arduino program. It starts with a 'si' (if) block that checks if the digital state of pin 2 is 1 (high). If true, it enters an 'alors' (then) block containing three 'S' characters, a 'faire une temporisation (en ms) de 1500' (wait 1500 ms) block, and then a 'sinon' (else) block. The 'sinon' block contains two 'mettre la broche Numérique' (set digital pin) blocks, both setting pins 6 and 7 to 0 (low).

CYCLE

4

PROGRAMMATION



CORRECTION

Problématique

Réaliser un signal type SOS ▼

Le programme | Version Arduino® ▼

La lettre « S » ▼

```

à S
  répéter 3 fois
    faire
      mettre la broche Numérique 6 à l'état logique 1 (état haut)
      mettre la broche Numérique 7 à l'état logique 1 (état haut)
      faire une temporisation (en ms) de 250
      mettre la broche Numérique 6 à l'état logique 0 (état bas)
      mettre la broche Numérique 7 à l'état logique 0 (état bas)
      faire une temporisation (en ms) de 250
  
```

La lettre « O » ▼

```

à O
  répéter 3 fois
    faire
      mettre la broche Numérique 6 à l'état logique 1 (état haut)
      mettre la broche Numérique 7 à l'état logique 1 (état haut)
      faire une temporisation (en ms) de 750
      mettre la broche Numérique 6 à l'état logique 0 (état bas)
      mettre la broche Numérique 7 à l'état logique 0 (état bas)
      faire une temporisation (en ms) de 250
  
```