

Atelier 1 : Comment faire briller / faire clignoter automatiquement une DEL ?

Séance 1
Page 1 / 8

Ce que tu vas apprendre à faire :
- Découvrir et utiliser un « langage » de programmation
- Programmer des actions.
- Enregistrer un « algorithme » de programmation.
- Comprendre la notion de « Signal de Sortie Numérique »

Durée de l'activité :
1 heure

Poste Informatique :
2 élèves par poste

Matériel nécessaire :

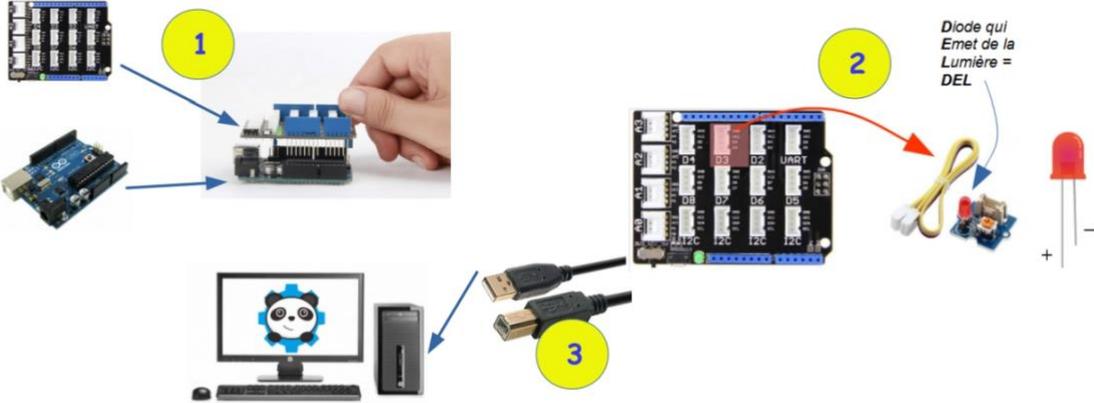
				
Microcontrôleur « ARDUINO Uno »	Module GROVE « Base Shield »	Module GROVE « DEL Rouge »	Module GROVE « Bouton Poussoir »	Câble USB

Logiciel nécessaire :

		+		
Logiciel mBLOCK	Inspiré de SCRATCH		Extension Uno Grove	

Séance 1
Page 2 / 8

PARTIE 1 : Le câblage des composants

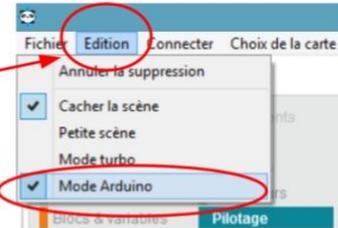


PARTIE 2 : Démarrer le logiciel de programmation

2-1 Démarrez le logiciel de programmation « M Block »

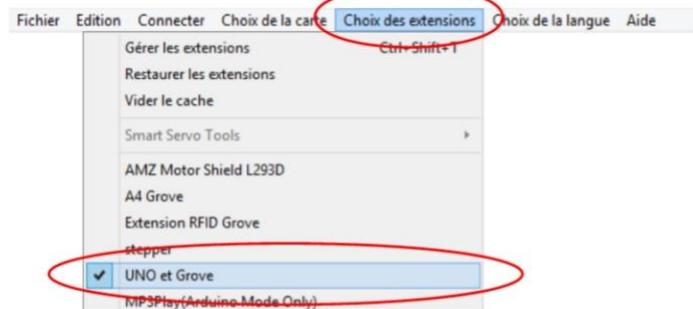


2-2 Sélectionner « Edition » puis « Mode Arduino »



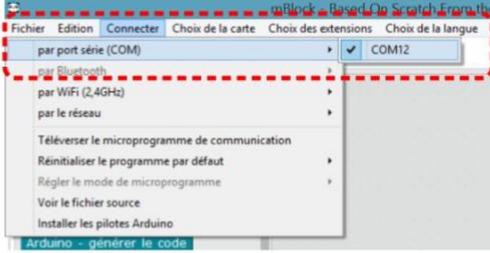
PARTIE 2 : Démarrer le logiciel de programmation

2-3 Sélectionner « Choix des extensions » puis « UNO et Grove »

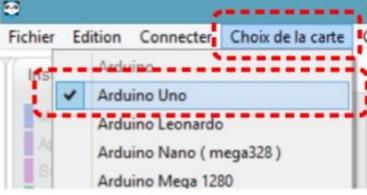


PARTIE 3 : Connecter la carte programmable à l'ordinateur

1 Sélectionner le port COM le plus grand



2



3



PARTIE 4 : Programmer la Sortie Numérique D3 (Allumer une DEL)

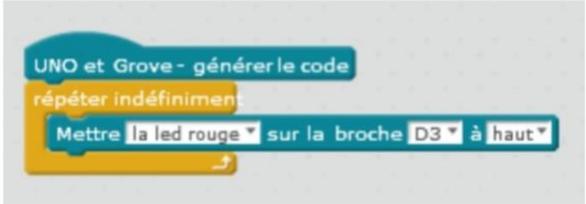
1



2



3



Téléverser dans l'Arduino

4



- > Modifiez votre programme
- > Téléversez le
- > Observez ce qui se passe
- > Complétez votre fiche

5



6

