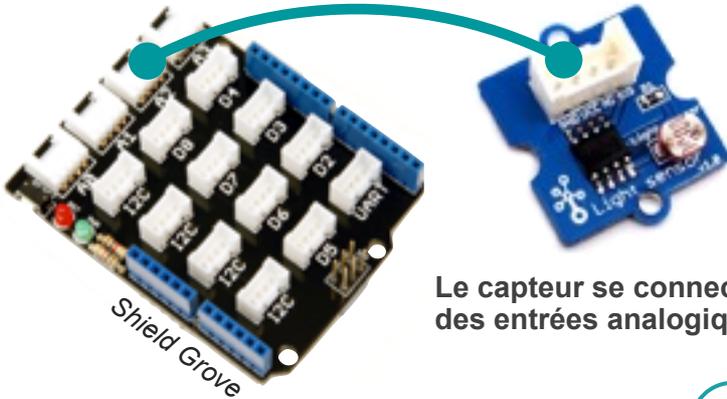




CAPTEUR DE LUMINOSITÉ

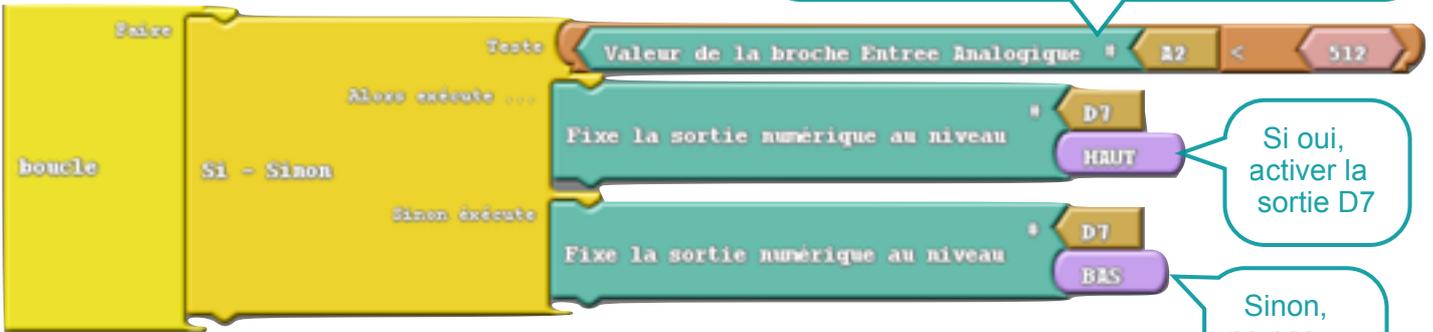


Le capteur se connecte sur l'une des entrées analogiques de A0 à A3

Les entrées analogiques convertissent en valeurs numériques sur 10 bits.

Soit 1024 valeurs possibles de 0 à 1023.

Compare si la valeur numérique sur l'entrée analogique A2 est plus petite que 512

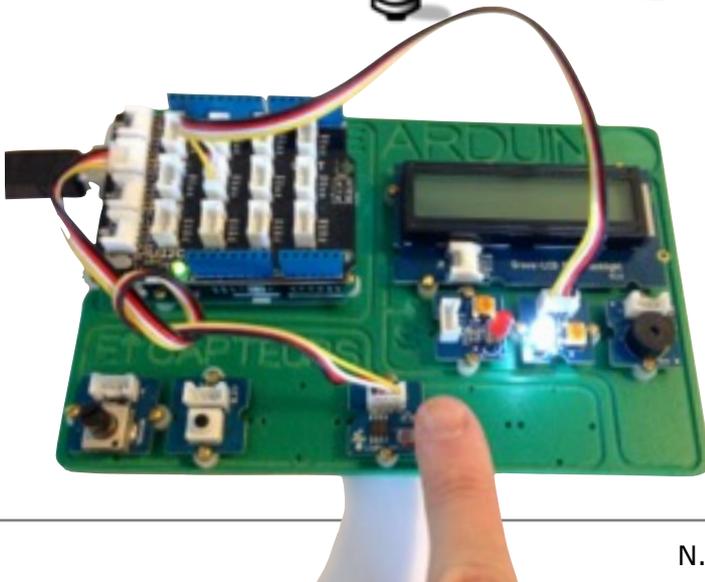
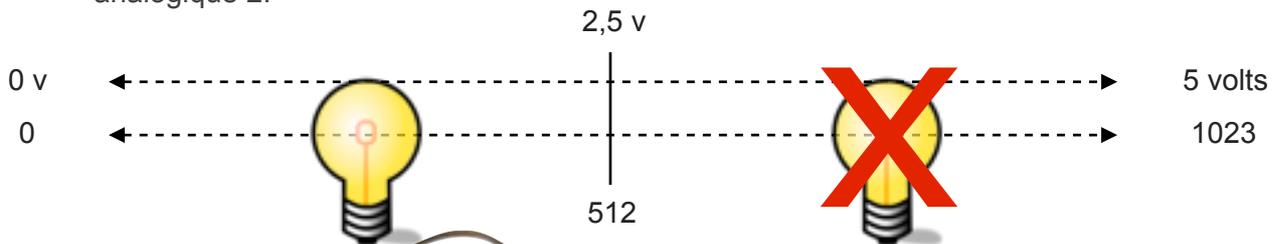


Si oui, activer la sortie D7

Sinon, ne pas activer la sortie D7



Ce programme permet d'allumer une del si le capteur de luminosité est dans la première moitié de sa plage d'utilisation, c'est à dire entre 0 et 2,5 volts, soit entre 0 et 512 en numérique. La del est branchée sur le port D7 et le capteur de luminosité sur l'entrée analogique 2.





Broches

Valeur de la broche Entree numérique #

Tests

Valeur de la broche Entree Analogique

Opérateurs mathématiques

Teste

Valeur de la broche Entree Analogique # A2

A0

A1

A2

A3

A4

A5

A6

Alors exécute ...

Fixe la sortie numérique au niveau # D7

HAUT

Exécute

Dans les librairies :
Broches

Glissez / Déposez le bloc
«Valeur de la broche
entrée Analogique»

Contrôle

Broches

Tests

Opérateurs mathématiques

Variables/constantes

1

Dans les librairies :
Broches

Glissez / Déposez le bloc
«1» qu'il faudra modifier en
512 par exemple

Contrôle

Broches

Tests

Opérateurs mathématiques

Variables/constantes

Test

«<<»

Dans les librairies :
Test

Glissez / Déposez le bloc
«<<»



Programmation identique en
utilisant une variable

Enregistre la valeur de
l'entrée analogique dans la
variable « *lumiere* »

faire

set integer variable

Nom de la variable

lumiere

Valeur

Valeur de la broche Entree Analogique # A2

Teste

lumiere < 512

Alors exécute ...

Fixe la sortie numérique au niveau # D7

HAUT

Si - Sinon

Sinon exécute

Fixe la sortie numérique au niveau # D7

BAS

boucle3

Test si
lumiere est
plus petit à 512



Variables/constantes

Generic Hardware

Communication

SCoop (Multitask)

Stockage

Mise en réseau

Large integer variable name

set integer variable

Nom de la variable

Valeur

integer variable name

Dans les librairies :
Variables/Constantes

Glissez / Déposez le bloc
«Set integer variable»