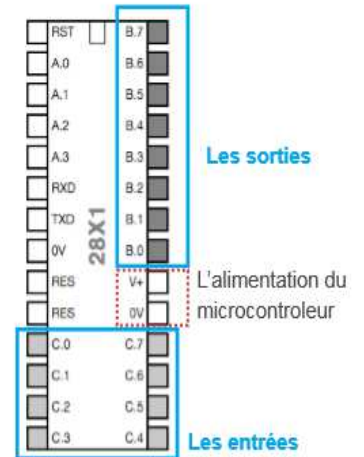
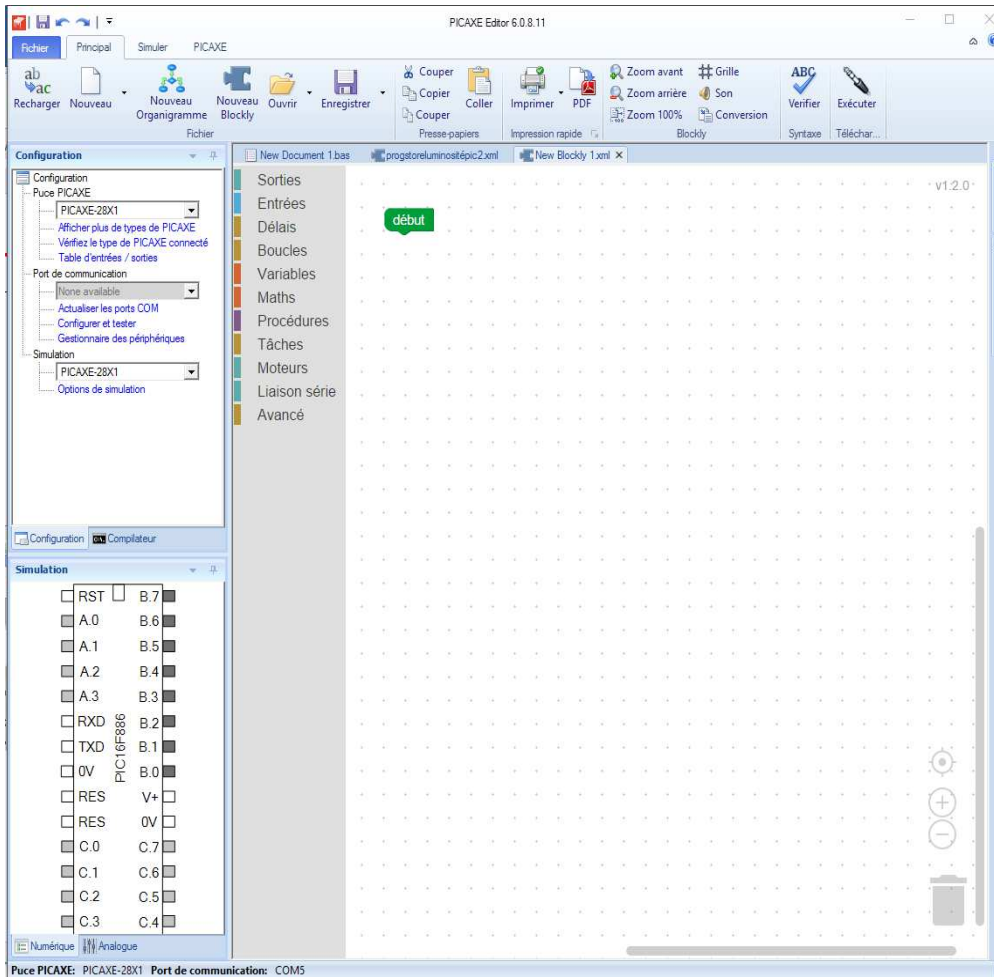


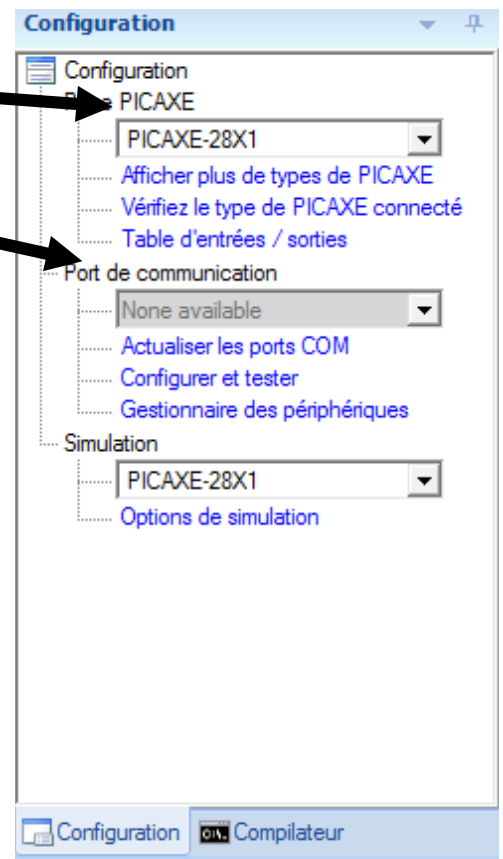
Picaxe Programming Editor V6



1. **Choix du type de micro-contrôleur**

2. **Choix du port de communication**

Si vous devez utiliser un câble USB pour transférer vos programmes, branchez celui-ci **avant** de démarrer le logiciel. Il sera ainsi immédiatement reconnu.



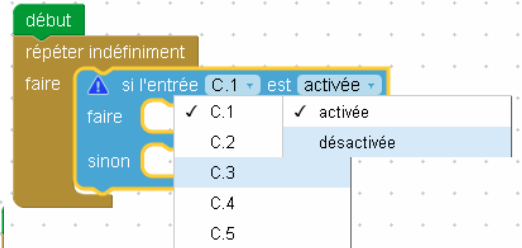
3. Programmation par blocs



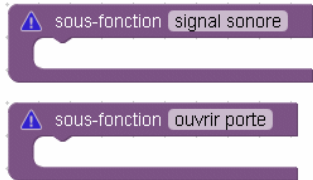
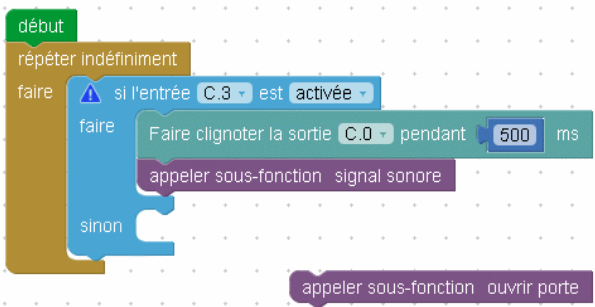
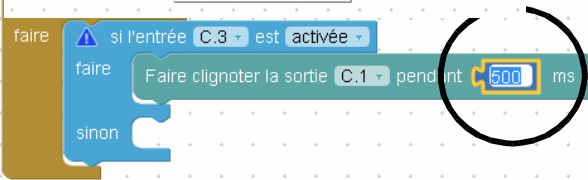
- Quand un bloc est sélectionné il suffit de le glisser sur la page à proximité du bloc précédent, il se place seul.



- Il est possible de modifier les informations du bloc en cliquant dans les cellules.



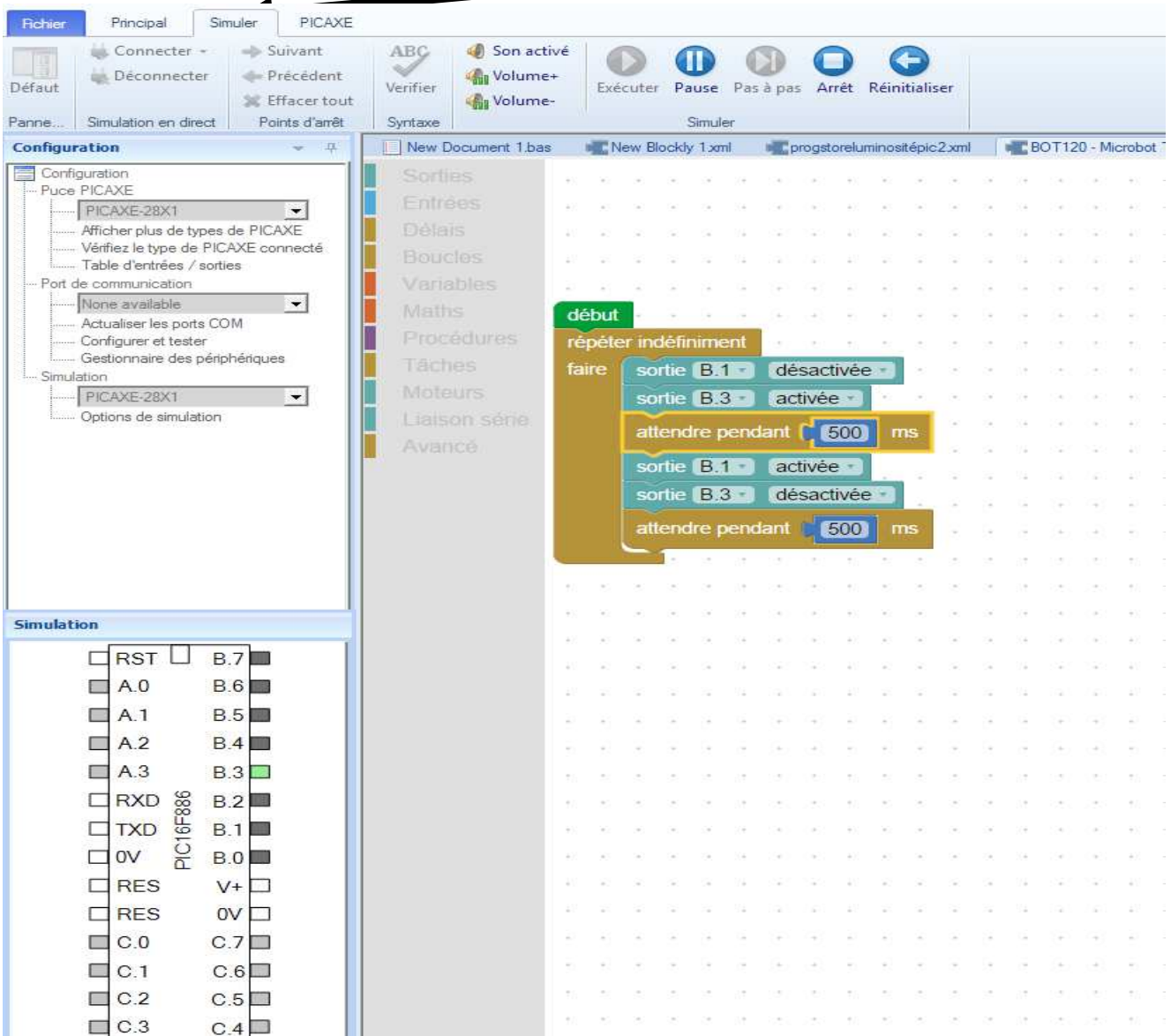
- Dans certains cas il faudra saisir l'information au clavier.



Si une action doit se reproduire il faut créer un sous-programme pour ne pas encombrer le programme principal.

4. La simulation du programme réalisé.

Pour contrôler le bon fonctionnement de votre programme choisir le menu simuler.

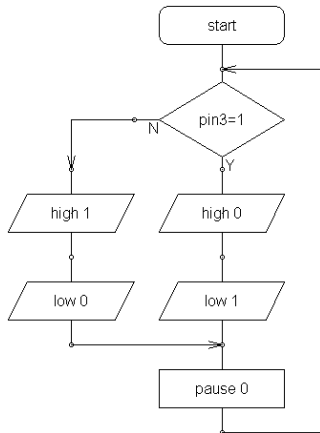


5. Télécharger le programme dans l'interface.

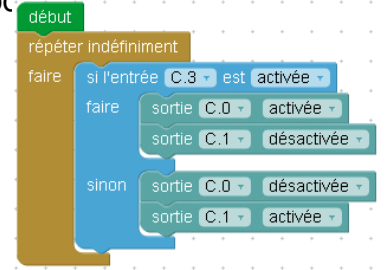
Contrôler le bon fonctionnement de la maquette.

Exemples de programme : inspirez-vous !

Programme 1 : bascule sur 2 leds

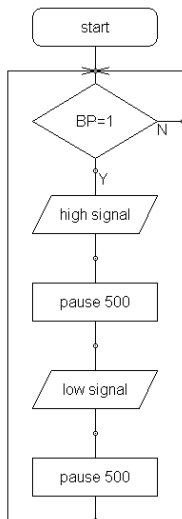


- Quand le bouton poussoir en C3 est activé
 - La DEL Rouge est éclairée et
 - La DEL Jaune est éteinte.
- Quand le bouton poussoir en C3 est relâché
 - La DEL Rouge est éteinte et
 - La DEL Jaune est éclairée.
- Il est bien sur possible de n'avoir qu'une DEL.

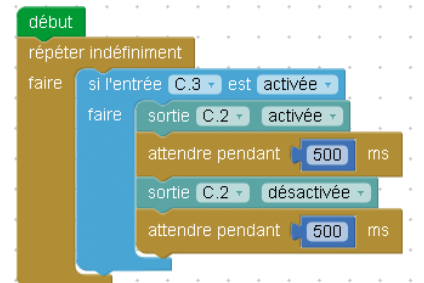


Programme 2 : clignotant.

Insertion d'une pause

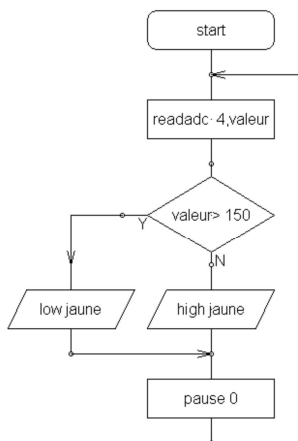


- Quand le bouton poussoir en C3 est activé
 - La DEL verte est éclairée puis éteinte toutes les 500 m s.
 - Simultanément un son est émis par le buzzer.
- En modifiant la durée des interruptions le son du buzzer est modifié

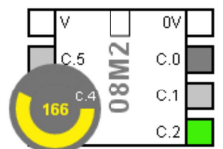
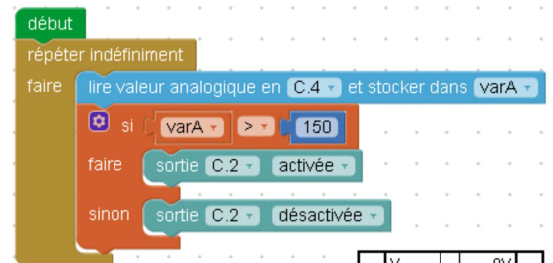


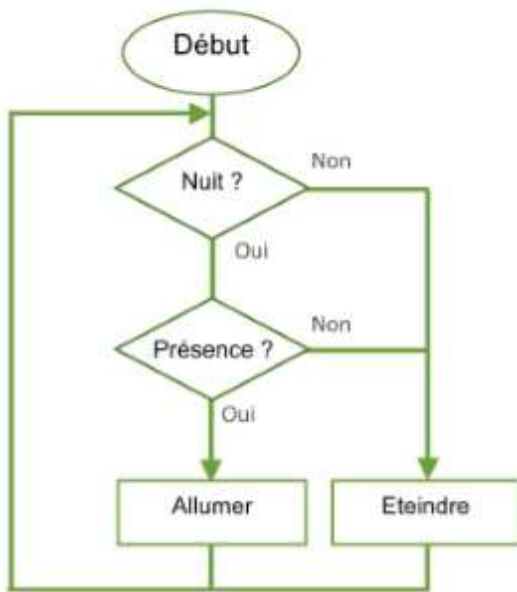
Programme 3 : commandé par la lumière.

Insertion d'une variable

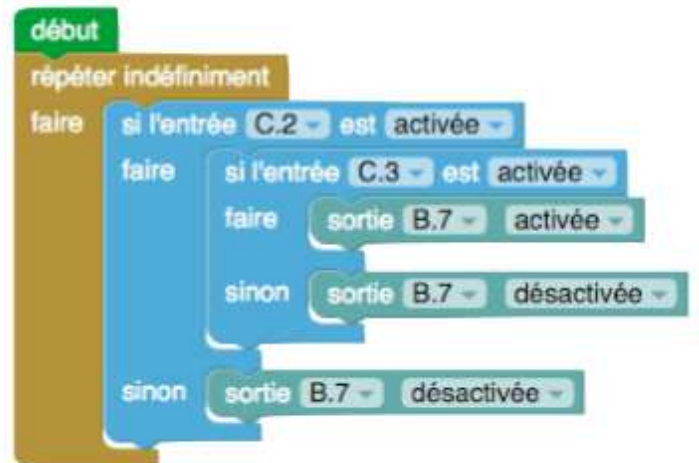


- Quand la lumière reçue par la LDR à une valeur supérieure à 150 la DEL jaune est allumée. Cette valeur est stockée dans la mémoire –A-
- Jour ou nuit dépendent du montage du capteur.
- Pour inverser la commande il suffit de modifier le symbole mathématique.





=



En imaginant que :

Le capteur de luminosité communique sur l'entrée : C2

Le capteur de présence communique sur l'entrée : C3

La lampe est pilotée depuis la sortie B7

