

ARDUUBLOCK

6



PROGRAMME

- . Boucle faire
- . Définir une variable entière
- . Nom de la variable : "MesureX"
- . Valeur, Joystick axe x, broche A2
- . Définir une variable entière
- . Nom de la variable : "MesureY"
- . Valeur, Joystick axe x, broche A3
- . SERVO, Broche D5, Angle MesureX
- . SERVO, Broche D6, Angle MesureY

Un joystick connecté sur l'entrée analogique A2 commande deux servomoteurs (Axe X et axe Y) connectés en sorties numériques D5 et D6.

TESTER votre programme avec la carte ARDUINO



Servomoteurs
Sorties
numériques
D5 et D6

Joystick
Entrée
analogique
A2

