

LES BLOCS ARDUBLOCK

Les blocs Ardublock du module Bluetooth :



Ce bloc permet l'initialisation du module Bluetooth en précisant :

- Rx : Le numéro de la patte de carte Arduino qui reçoit l'information
- TX : Le numéro de la patte de la carte Arduino qui transmet l'information
- La vitesse de transmission

Dans l'exemple, le module Bluetooth reçoit des informations de la patte D8 et en transmet par la patte D9 à une vitesse de 9600bit/s

Ce bloc est une variable Booléenne, c'est-à-dire qui peut prendre la valeur VRAI lorsque le module Bluetooth a reçu une donnée ou FAUX lorsque le module Bluetooth n'a reçu aucune donnée.

Ce bloc est une variable qui contient la donnée reçue par le module Bluetooth.

Le bloc Ardublock de commande de sortie :



Ce bloc permet de définir la valeur d'une sortie numérique. Dans l'exemple : La sortie numérique D2 est mise à 1. (Low=Bas =0, High=Haut=1)

Alors... permet d'exécuter un ou plusieurs ordres si un Dans la partie **Teste**, il faut placer un test ou une variable partie **Teste** est VRAI les instructions de la partie exécutées, sinon elles ne le seront pas.

Un bloc Ardublock de test :



Le bloc **SI..** test est vrai. Booléenne. Si la **Exécute...** seront



Ce bloc est un exemple de test :

- Si la variable **commande Smartphone** vaut 0 alors le bloc est VRAI.
- Si la variable **commande_smartphone** ne vaut pas 0 alors le bloc est FAUX.

Les variables de nombre entier :



Le bloc **Initialiser variable : nombre entier** permet d'attribuer une valeur à une variable entière. Dans l'exemple, la variable

Commande Smartphone est mise à 1.