

Exemple programmation :

- Sous Programming EDITOR
 - Sous S4A
 - Sous ARDUBLOCK
 - Sous S2A

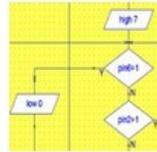
TP d'application à la programmation picaxe du FlashProg

Diagramme de programmation :

Document de présentation et de travail [iCi](#)

=> Fiche 1-FlashProg / => **Prg01**

1. Prise en main
2. Exécuter un programme donné
3. Imaginer et faire un programme...



Mes premiers pas

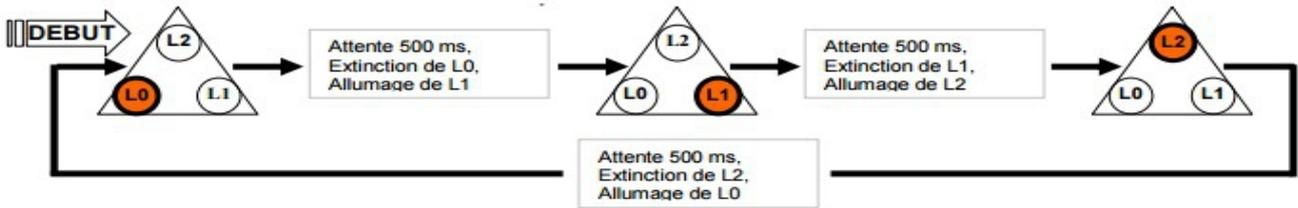
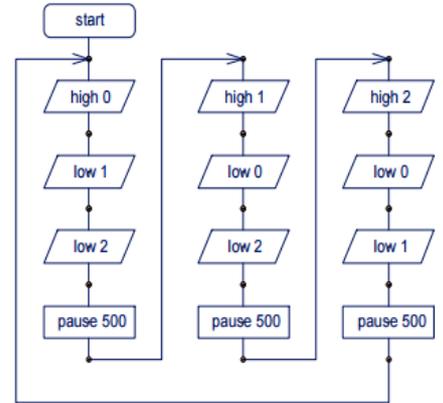
avec...

Programming Editor

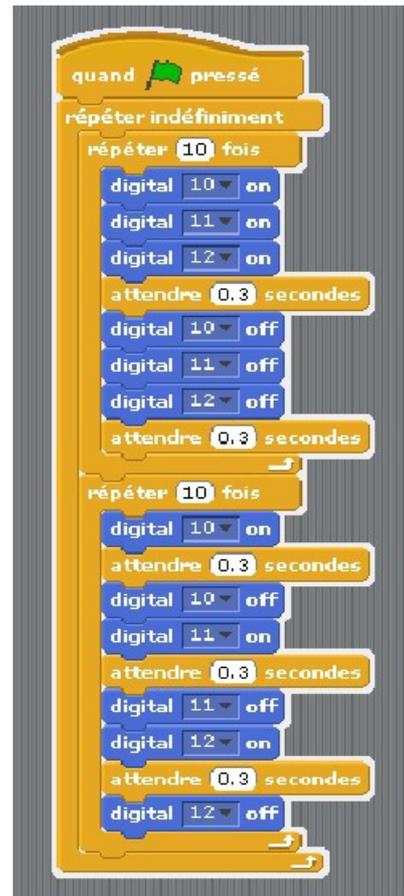
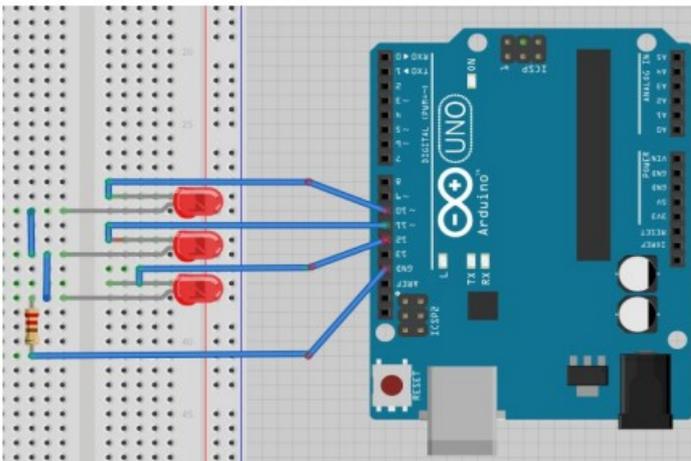
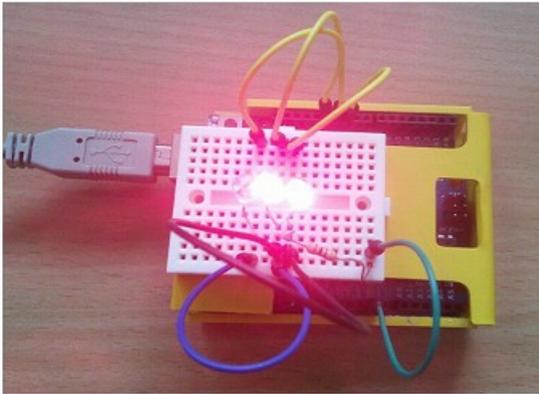


Fiche Act.1

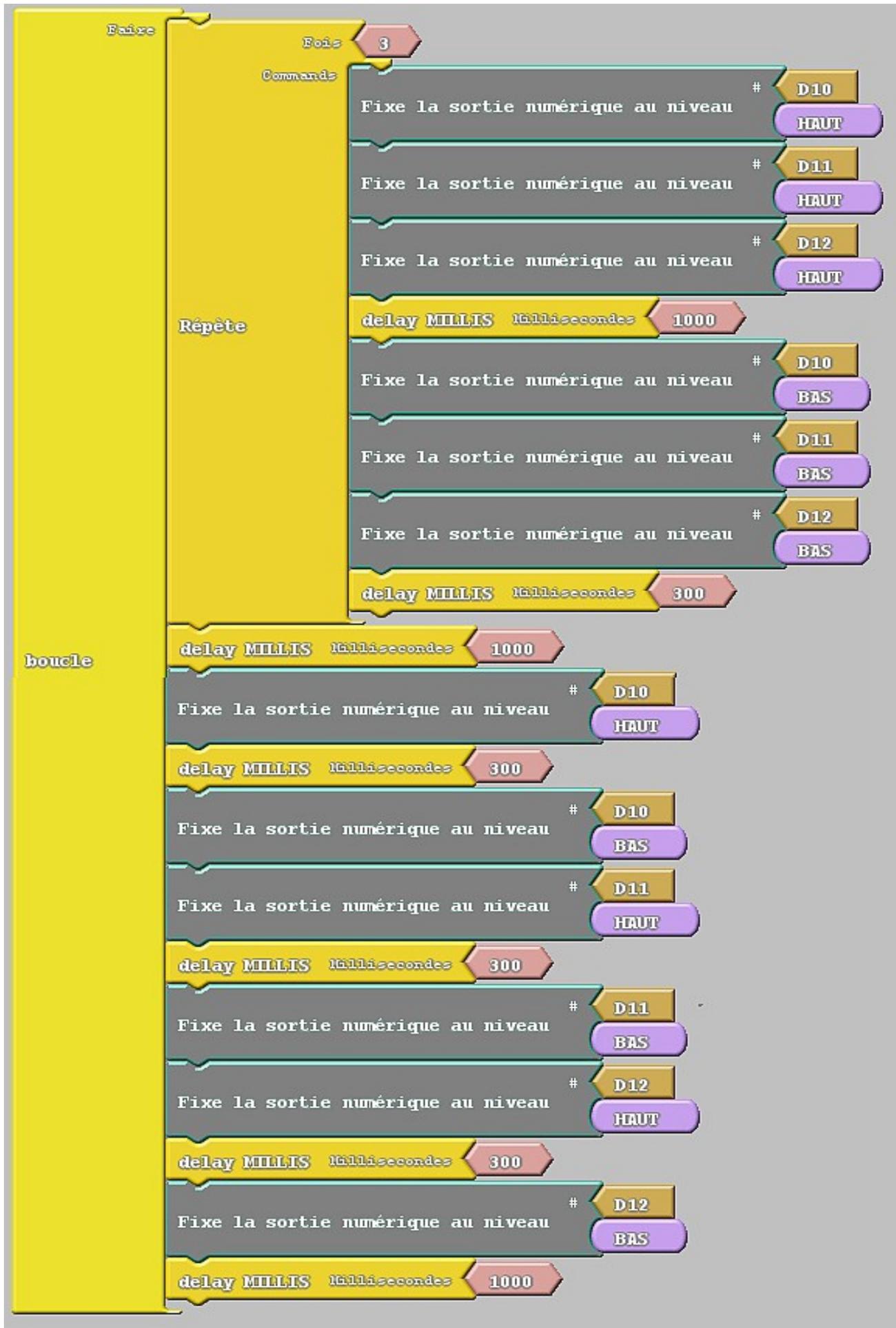
CHENILLARD.CAD



Chenillard à DEL Arduino et Scratch for Arduino



Exemple programme FLASH sous Ardublock



Exemple programme FLASH sous S2A

The image shows a sequence of code blocks in a Scratch-like environment, organized into two main sections. The first section is triggered by a 'when pressed' event and performs initialization. The second section is triggered by receiving a 'Fin INITIALISATION' message and contains a loop that repeats a sequence of actions three times.

```
quand  pressé  
activer la broche Numérique 10 comme une sortie  
activer la broche Numérique 11 comme une sortie  
activer la broche Numérique 12 comme une sortie  
mettre l'état logique de la broche Numérique 10 à 0  
mettre l'état logique de la broche Numérique 11 à 0  
mettre l'état logique de la broche Numérique 12 à 0  
envoyer à tous Fin INITIALISATION
```



```
quand je reçois Fin INITIALISATION  
répéter indéfiniment  
  répéter 3 fois  
    mettre l'état logique de la broche Numérique 10 à 1  
    mettre l'état logique de la broche Numérique 11 à 1  
    mettre l'état logique de la broche Numérique 12 à 1  
    attendre 1 secondes  
    mettre l'état logique de la broche Numérique 10 à 0  
    mettre l'état logique de la broche Numérique 11 à 0  
    mettre l'état logique de la broche Numérique 12 à 0  
    attendre 1 secondes  
  mettre l'état logique de la broche Numérique 10 à 1  
  attendre 1 secondes  
  mettre l'état logique de la broche Numérique 10 à 0  
  mettre l'état logique de la broche Numérique 11 à 1  
  attendre 1 secondes  
  mettre l'état logique de la broche Numérique 11 à 0  
  mettre l'état logique de la broche Numérique 12 à 1  
  attendre 1 secondes  
  mettre l'état logique de la broche Numérique 12 à 0  
  attendre 1 secondes
```