



Programmer, c'est d'abord traiter de l' **INFORMATION** ...

Principes de PROGRAMMATION

Les microcontrôleurs qui se trouvent sur les cartes électroniques de types PICAXE est comparable à un microprocesseur d'ordinateur, capable donc de **gérer des instructions permettant le pilotage de petits systèmes techniques**.

Après les choix du **langage** ainsi que du **logiciel de programmation**, **la configuration** doit s'effectuer par deux paramétrages essentiels :

==> **Le port de connexion** (quel USB sur le poste Informatique ?)

==> **L'identification du microcontrôleur** (8M2, 18M, 28M2 ...sous PICAXE)
présent dans le module à programmer

- Toute une question de langage :

Quoi ?	Algorithme	Organigramme ou Bloc	Code
Comment ? (QUEL outil ?)	Langage texte	Application informatique	programme
Pour Qui ?	Utilisateur	Ordinateur	Système
Pour Quoi faire ?	Décrire	Programmer	Fonctionner

- Une démarche : **Algorithme - Organigramme ou Bloc - Code**

Étape 1

Pour décrire le fonctionnement attendu d'un système, on commence donc simplement à **écrire chronologiquement** les conditions de fonctionnement et les les actions voulues sous forme d'**une suite d'instructions** .

On appelle cela **l'ALGORITHME**.

Étape 2

On traduit alors le tout en une **succession de CONDITIONS et d'ACTIONS** sous forme d'**ORGANIGRAMME** (Logigramme ou Algorigramme)
ou bien de **BLOCS**.

Étape 3

Au **téléversement du programme** dans le circuit du système, le programme sera automatiquement **compilé en CODE** machine pour être exécuté.

Remarque complémentaire :

On peut aussi schématiser le fonctionnement selon un **CHRONOGRAMME**.

Les principes d'un LOGIGRAMME ou ORGANIGRAMME

-L'organigramme obéit à des règles d'écriture très simples :

Il débute toujours par une case début et il n'y a que **trois types de cases.**



Un ovale qui correspond au Début ou Fin (si fin il y a) de l'organigramme.



Correspond à une action à effectuer.



Correspond à une question à laquelle on peut répondre uniquement par oui ou par non.

Ressource ==> http://technopujades.free.fr/picaxe/ressources_theorique/fiche-organigramme.pdf

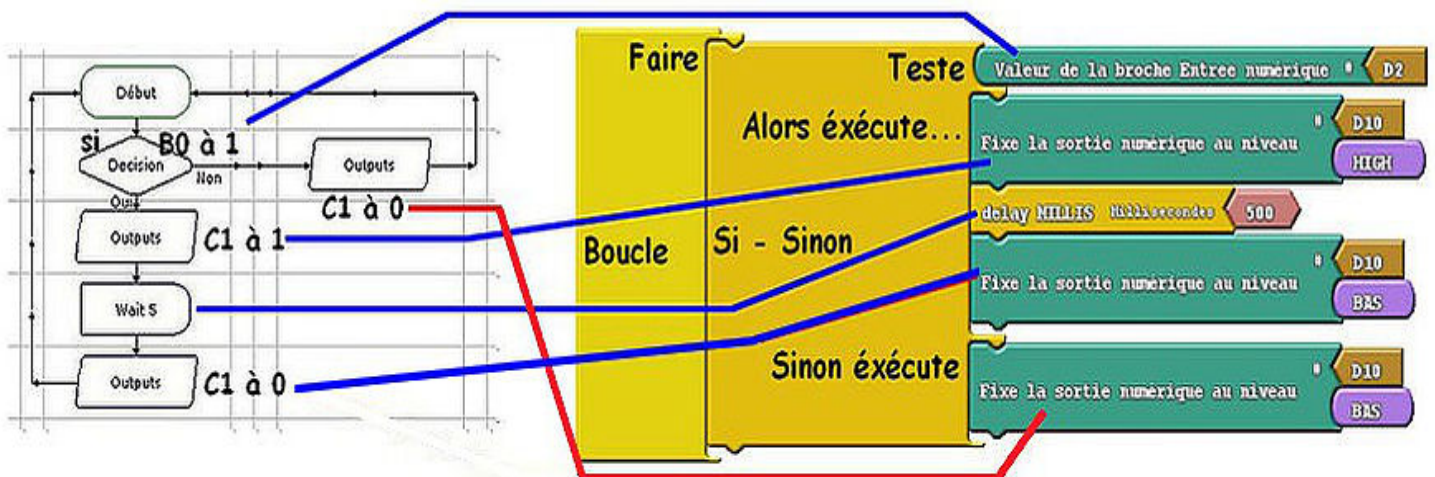
et plus officiellement selon la normalisation ==> http://www.wikiwand.com/fr/Organigramme_de_programmation

Exemple de correspondance :

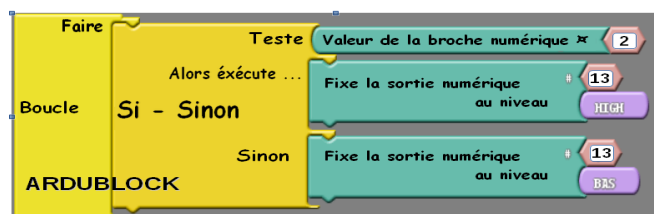
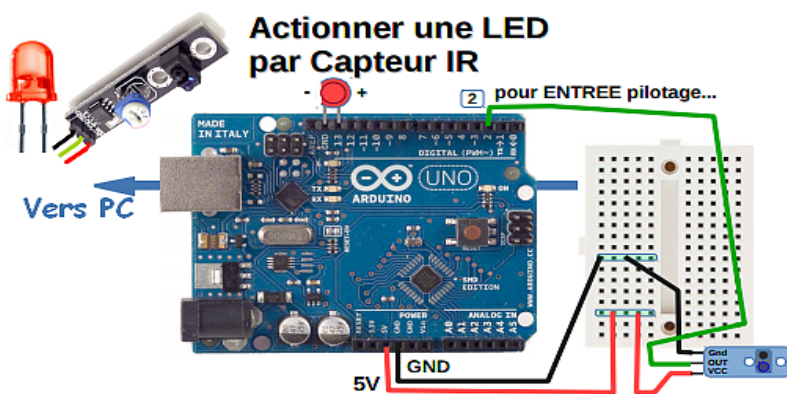
Logigramme

puis

BLOCS-Programme



(Remarque : La programmation par bloc est plus proche du langage commun et facilite la traduction de l'algorithme en Conditions-Actions)



```
void setup()
{
  pinMode( 2 , INPUT);
  pinMode( 13 , OUTPUT);
}

void loop()
{
  if (digitalRead(2))
  {
    digitalWrite( 13 , HIGH );
  }
  else
  {
    digitalWrite( 13 , LOW );
  }
}
```

ALGORITHME

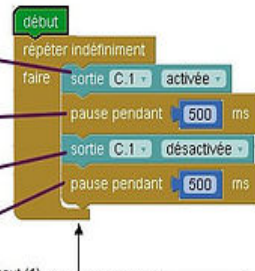
- La lumière doit s'allumer.
- Après 0,5 seconde, la lumière doit s'éteindre.
- Après 0,5 seconde, la lumière doit se rallumer pour 0,5 seconde encore.
- et ainsi de suite...

ORGANIGRAMME

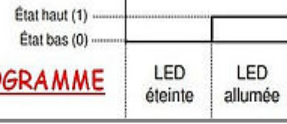


OU

BLOCS-programme



CHRONOGRAMME



CODE de programmation

```

1 'BASIC converted from file:
2 '
3 'Converted 2016-01-31 at 06:41:34
4
5 main:
6   do
7     if pinB.0 = 1 then
8       high C.1
9       pause 500
10      low C.1
11     else
12      low C.1
13     endif
14   loop
15 stop
16
  
```

ALGORITHME

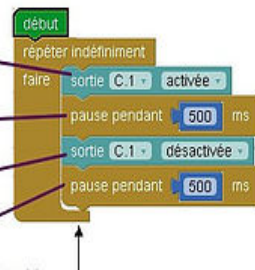
- La lumière doit s'allumer.
- Après 0,5 seconde, la lumière doit s'éteindre.
- Après 0,5 seconde, la lumière doit se rallumer pour 0,5 seconde encore.
- et ainsi de suite...

ORGANIGRAMME

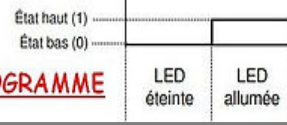


OU

BLOCS-programme



CHRONOGRAMME



CODE de programmation

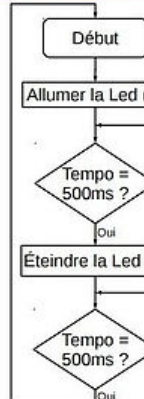
```

1 'BASIC converted from file:
2 '
3 'Converted 2016-01-31 at 06:41:34
4
5 main:
6   do
7     if pinB.0 = 1 then
8       high C.1
9       pause 500
10      low C.1
11     else
12      low C.1
13     endif
14   loop
15 stop
16
  
```

ALGORITHME

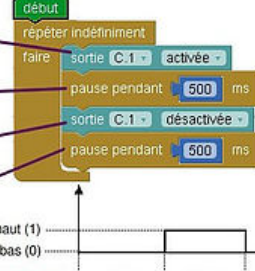
- La lumière doit s'allumer.
- Après 0,5 seconde, la lumière doit s'éteindre.
- Après 0,5 seconde, la lumière doit se rallumer pour 0,5 seconde encore.
- et ainsi de suite...

ORGANIGRAMME

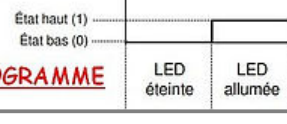


OU

BLOCS-programme



CHRONOGRAMME



CODE de programmation

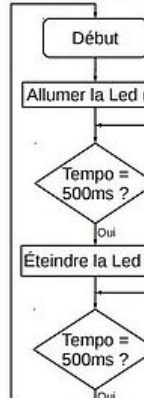
```

1 'BASIC converted from file:
2 '
3 'Converted 2016-01-31 at 06:41:34
4
5 main:
6   do
7     if pinB.0 = 1 then
8       high C.1
9       pause 500
10      low C.1
11     else
12      low C.1
13     endif
14   loop
15 stop
16
  
```

ALGORITHME

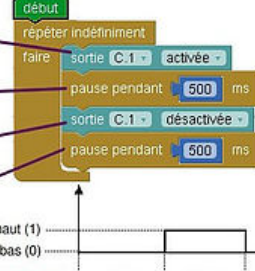
- La lumière doit s'allumer.
- Après 0,5 seconde, la lumière doit s'éteindre.
- Après 0,5 seconde, la lumière doit se rallumer pour 0,5 seconde encore.
- et ainsi de suite...

ORGANIGRAMME

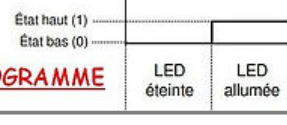


OU

BLOCS-programme



CHRONOGRAMME



CODE de programmation

```

1 'BASIC converted from file:
2 '
3 'Converted 2016-01-31 at 06:41:34
4
5 main:
6   do
7     if pinB.0 = 1 then
8       high C.1
9       pause 500
10      low C.1
11     else
12      low C.1
13     endif
14   loop
15 stop
16
  
```