

Gestion GAMEPAD V3-V4

1- Programme Relevés de positions

ATTENTION :

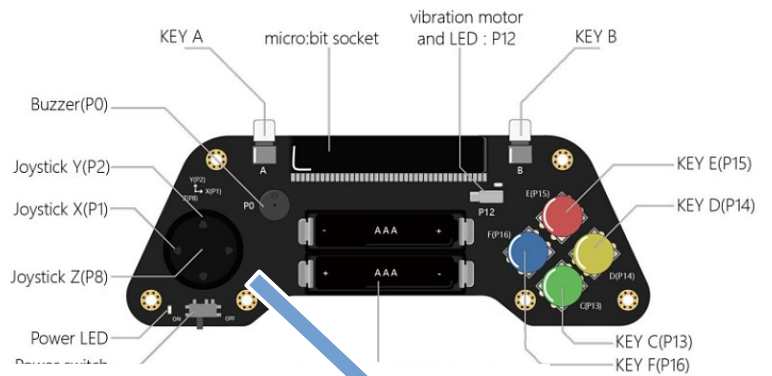
Connecteur
particulier
adapté P0/P1 ?

Non
nécessaire
sur BitMaker

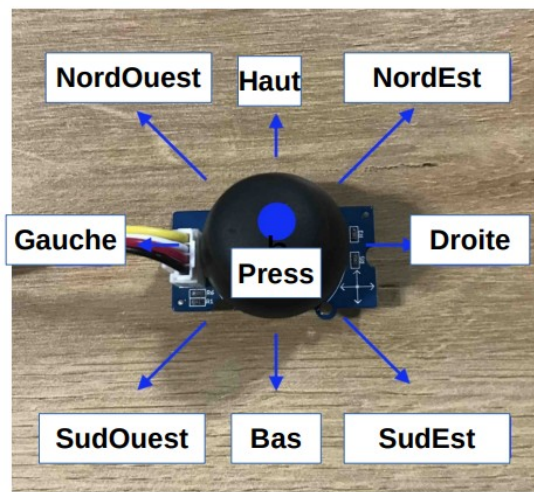
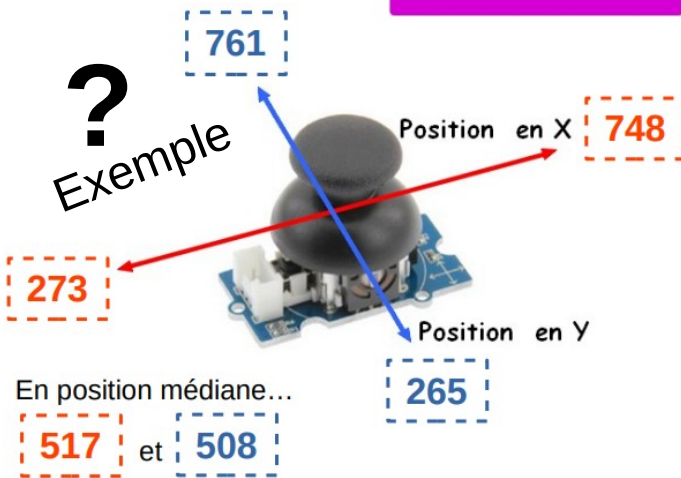
1

lorsque le bouton A est pressé
montrer nombre lire la broche analogique P2

lorsque le bouton B est pressé
montrer nombre lire la broche analogique P1



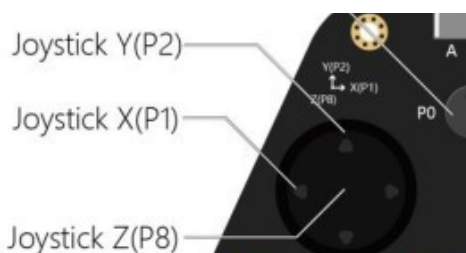
Exemple ?



Détection
positions
joystick

2- Programme TEST pour JOYSTICK

2

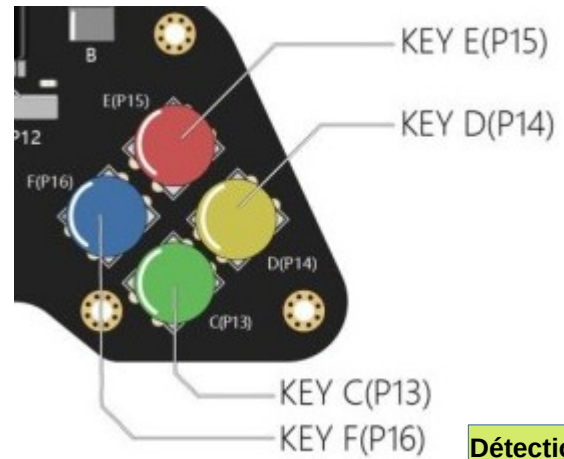


```

toujours
si < lire la broche analogique P2 > > 735 alors
  montrer la flèche Nord
sinon
  si < lire la broche analogique P2 > < 242 alors
    montrer la flèche Sud
  sinon
    si < lire la broche analogique P1 > < 277 alors
      montrer la flèche Ouest
    sinon
      si < lire la broche analogique P1 > > 790 alors
        montrer la flèche Est
      sinon
        montrer l'icône
  
```

3- Programme TEST pour Boutons C(p13) D(p14) E(p15) F(p16)

3



Détection
Appui Bp

Réinitialisation

au démarrage

```

écrire sur la broche P14 la valeur 1
écrire sur la broche P15 la valeur 1
écrire sur la broche P16 la valeur 1
    
```

toujours

```

si lire la broche numérique P14 = 0 alors
    montrer la flèche Est
    écrire sur la broche P14 la valeur 1
sinon
    si lire la broche numérique P16 = 0 alors
        montrer la flèche Ouest
        écrire sur la broche P16 la valeur 1
    sinon
        si lire la broche numérique P15 = 0 alors
            montrer LEDs
            écrire sur la broche P15 la valeur 1
            effacer l'écran
        
```