



## FLOWCODE / ARDUINO / ALGORIGRAMMES

PRISE EN MAIN



### LE LOGICIEL FLOWCODE

Le logiciel FLOWCODE (ver8) est utilisé aussi bien par les professionnels que les élèves et étudiants. Beaucoup de lycée l'utilise. Nous utilisons au lycée la version 8.

Cette activité sera consacrée :

- A l'exploitation du logiciel de simulation Flowcode
- A l'utilisation de Flowcode pour programmer une carte Arduino UNO



### TACHES A EFFECTUER

**TOUTES LES TACHES DEMANDENT LA REDACTION D'UN COMPTE RENDU**

<p><b>Faire clignoter une LED: L'ALGORIGRAMME</b></p> <p>En vous aidant, entre autres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• DE LA FICHE_MICROCONTROLEUR_CARTE_ARDUINO</li> <li>• DE LA FICHE_LES_BOUCLES_DANS_FLOWCODE (sans démarrer FLOWCODE)</li> <li>• DU COURS SUR LES ALGORIGRAMMES</li> <li>• DU LOGICIEL EN LIGNE DRAW.IO</li> </ul> <p><b>Dessiner l'algorithme qui permettra à Flowcode de faire clignoter la LED connectée en D6. Rappel : LA LED EST UN PERIPHERIQUE DE SORTIE</b></p>	<p><b>Algorithme :</b></p> <p><input type="checkbox"/></p>
<p><b>Faire clignoter une LED: SIMULATION ET REALISATION</b></p> <p>Vous avez à votre disposition :</p> <p>Une carte arduino UNO équipée d'un shield Grove, d'une support GROVE LED, d'une LED, un câble USB</p> <p>En vous aidant, entre autres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• DE LA FICHE « FICHE_DEMARRAGE_FLOWCODE_POUR_ARDUINO »</li> <li>• DE LA FICHE « FICHE_FLOWCODE_ARDUINO_SIMULER_UN_PERIPHERIQUE_DE_SORTIE »</li> <li>• DE LA FICHE « FICHE_FLOWCODE_TELEVERSER »</li> </ul> <p><b>Simuler le clignotement d'une LED en D6 et réaliser le clignotement réel avec une carte Arduino.</b></p>	<p><b>Simulation:</b></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><b>Réalisation :</b></p> <p><input type="checkbox"/></p>
<p><b>Faire clignoter une LED :</b></p> <p>Compléter votre classeur web avec votre compte-rendu et si possible les fiches Flowcode Arduino.</p>	<p><b>Mise en ligne :</b></p> <p><input type="checkbox"/></p>