

Adapter un programme Scratch avec une Arduino



Adacraft



L'idée est d'importer un programme Scratch qui se pilote depuis des touches du clavier et le rendre fonctionnel depuis une interface programmable Arduino.

vitta science

1 Se rendre sur le site **VittaScience** onglet Programmer, interface **Adacraft**

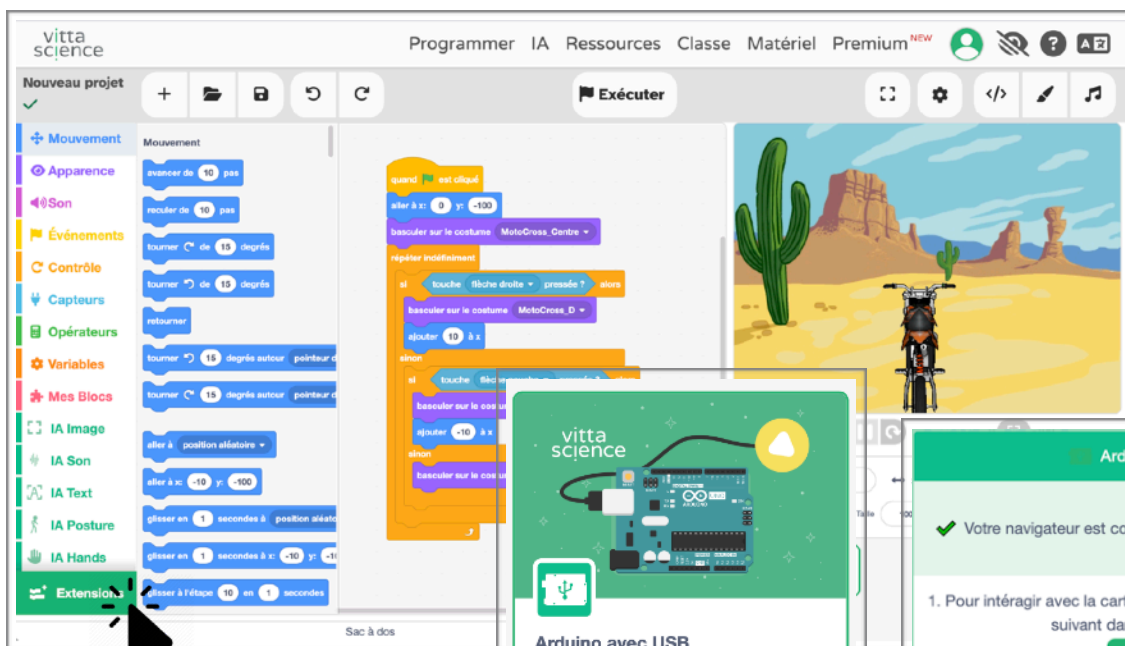


2 <https://fr.vittascience.com/code>

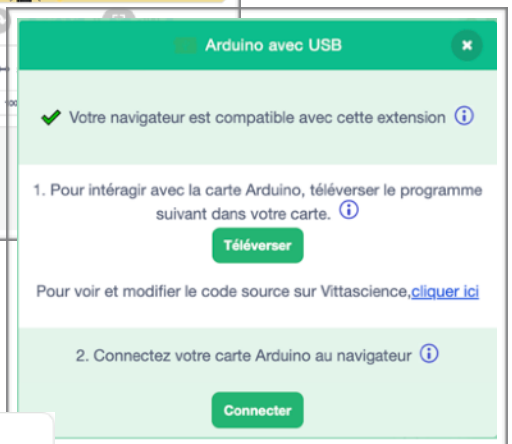
Menu : Ouvrir un projet existant. Sélection le fichier Scratch à ouvrir et Importer le projet.



Importer un projet de votre ordinateur



3 Dans les librairies, sélectionner Extensions



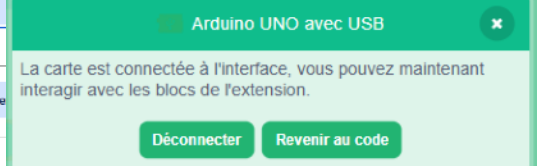
4 **Téléverser** et **connecter** comme indiqué après avoir sélectionné le port Arduino associé

fr.vittascience.com tente de se connecter à un port de série

Port de communication (COM1) associé

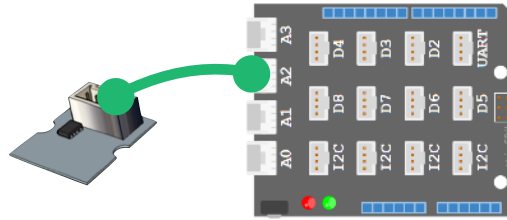
Port de communication (COM2) associé

Arduino Uno (COM26) associé



5

Connecter le capteur analogique sur une entrée analogique (ici A2)



6

Réaliser et lancer le programme ci-contre afin de déterminer la valeur du capteur en position centrale. Utilisation ici d'une variable nommée **Acquisition-Capteur**

quand est cliqué

répéter indéfiniment

mettre Acquisition à lire la broche analogique A2

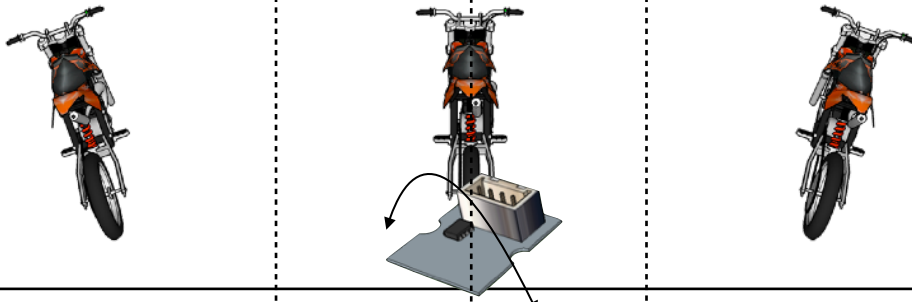
Acquisition 263

7

Proposer les valeurs seuils qui déterminent le déclenchement du déplacement du joueur vers la droite à vers la gauche
Ici +10 et -10 soit **270** et **250** par rapport à la valeur **263**



Tous les capteurs ne sont pas calibrés de façon identique !



1023

270

263

250

0

8

Modifier le programme du joueur afin d'obtenir le déplacement souhaité via le capteur analogique

