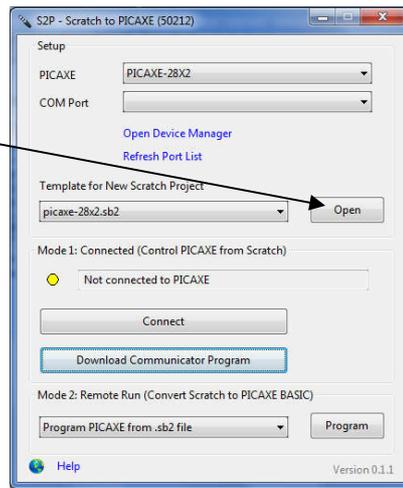


# UTILISATION DE SCRATCH AVEC PICAXE

L'application s2p (Scratch to Picaxe) permet au logiciel Scratch de piloter l'automate Picaxe en direct.

1)° Cliquer sur « **Open** ».

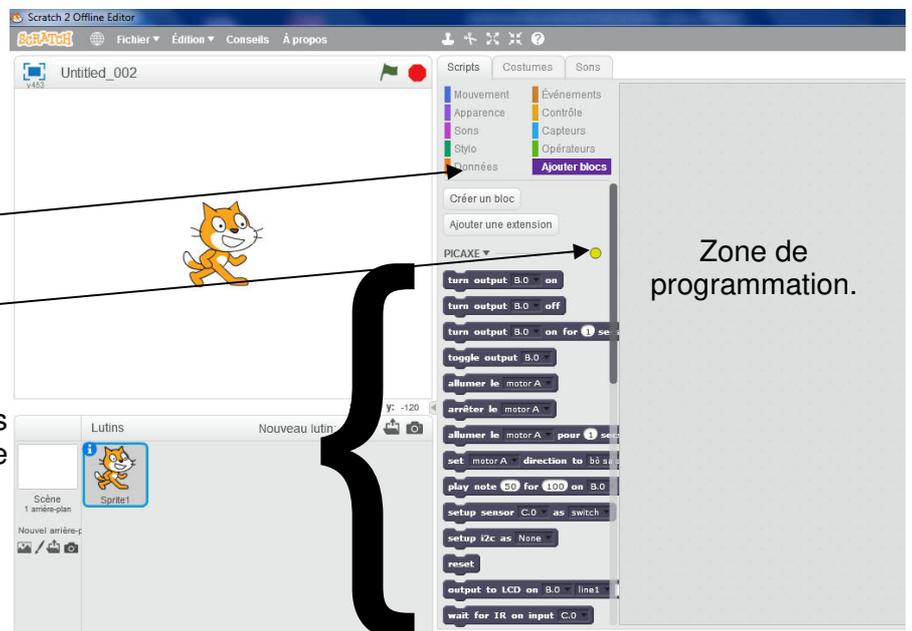
**Le logiciel Scratch s'ouvre avec les blocs PICAXE.**



2)° Cliquer sur **Ajouter blocs**.

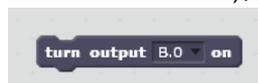
Le voyant doit être vert.

On obtient l'ensemble des blocs utilisables pour programmer l'automate Picaxe.

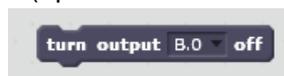


## Explication d'utilisation des différents blocs

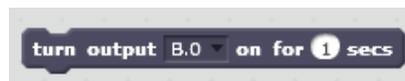
Permet **d'activer une sortie** (après l'avoir choisie), c'est-à-dire mettre un **1 logique**.



Permet de **désactiver une sortie** (après l'avoir choisie), c'est-à-dire mettre un **0 logique**.



Permet **d'activer une sortie** (après l'avoir choisie) **pendant un certain temps réglable**, c'est-à-dire mettre un **1 logique pendant ?s**.



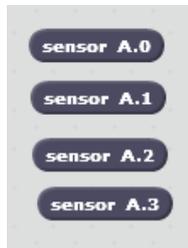
Liste des entrées numériques (7 entrées) utilisables.



Liste des sorties (7 sorties) utilisables

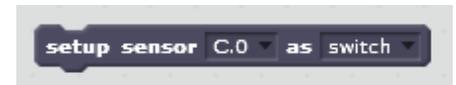


Liste des entrées analogiques (4 entrées) utilisables.



Permet de paramétrer une entrée en fonction du type de signal reçu.

Exemple : l'entrée C0 recevra des informations numériques (0 ou 1)



Exemple : l'entrée A0 recevra des informations analogiques une tension variable  
Comme un capteur de lumière ou de température

