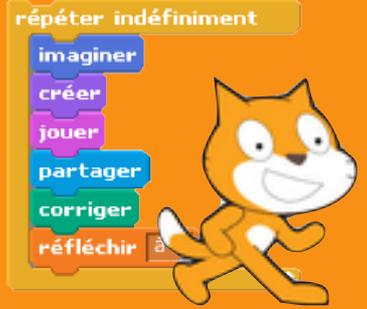
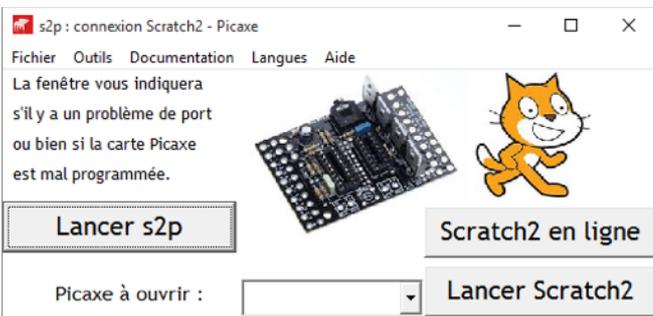


SCRATCH



CE QU'IL VOUS FAUT ...

Les documentations, les cartes de programmables Picaxe ou Arduino et les logiciels pour transférer.



<https://github.com/technologiescollege/s2p/archive/master.zip>



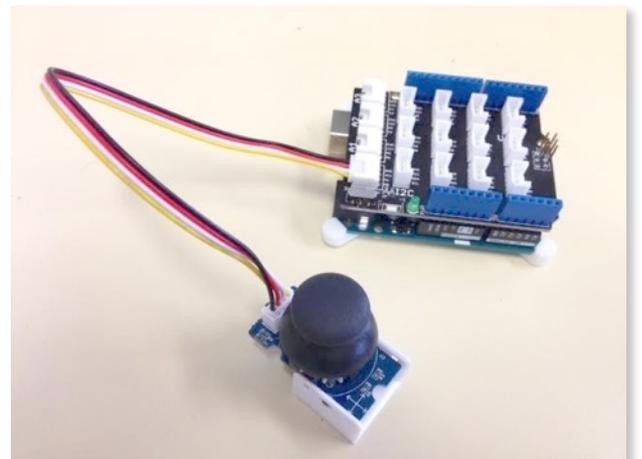
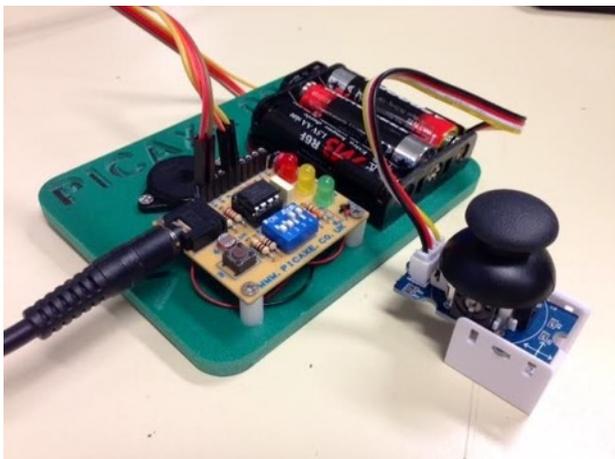
https://github.com/technologiescollege/s2a_fr/archive/portable.zip



<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/technologie/doc-tutorial/didacticiel-141.pdf>



<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/technologie/doc-tutorial/didacticiel-140.pdf>



POUR PICAXE

```
quand  pressé
  setup sensor C.1 as analogue
  setup sensor C.2 as analogue
  aller à x: 0 y: 130
  attendre 1 secondes
  répéter indéfiniment
    si  alors
      ajouter 2 à x
    si  alors
      ajouter -2 à x
    si  alors
      ajouter 2 à y
    si  alors
      ajouter -2 à y
```

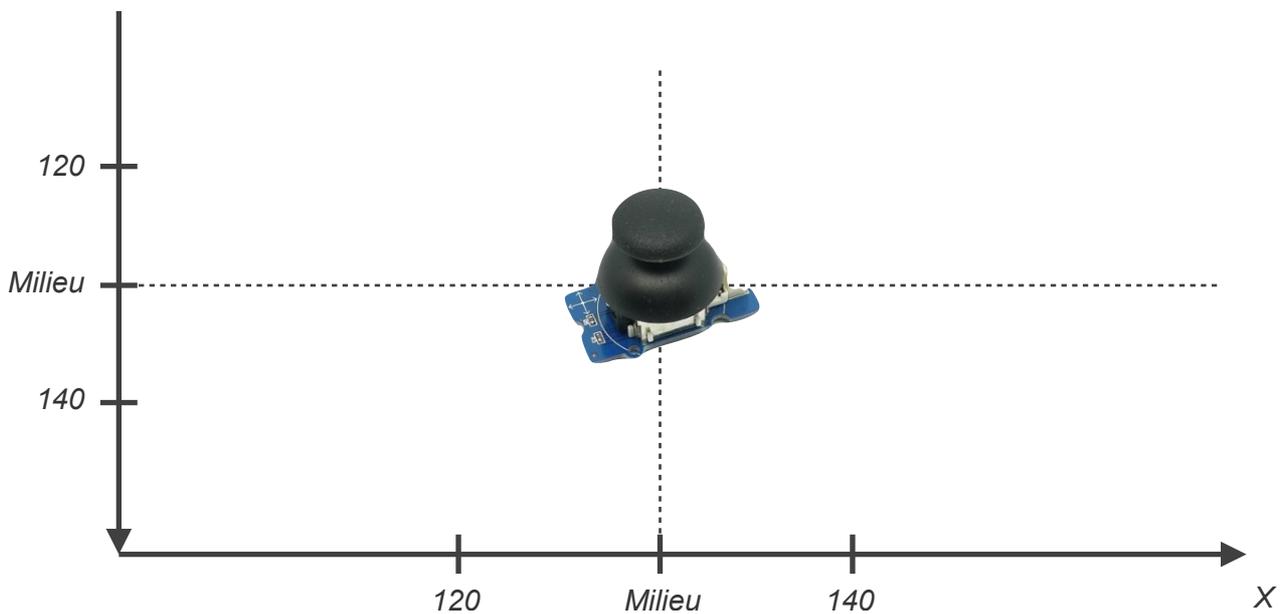
← Initialisation des l'entrées C1 et C2 en analogue

L'entrée C1 gère l'axe des X

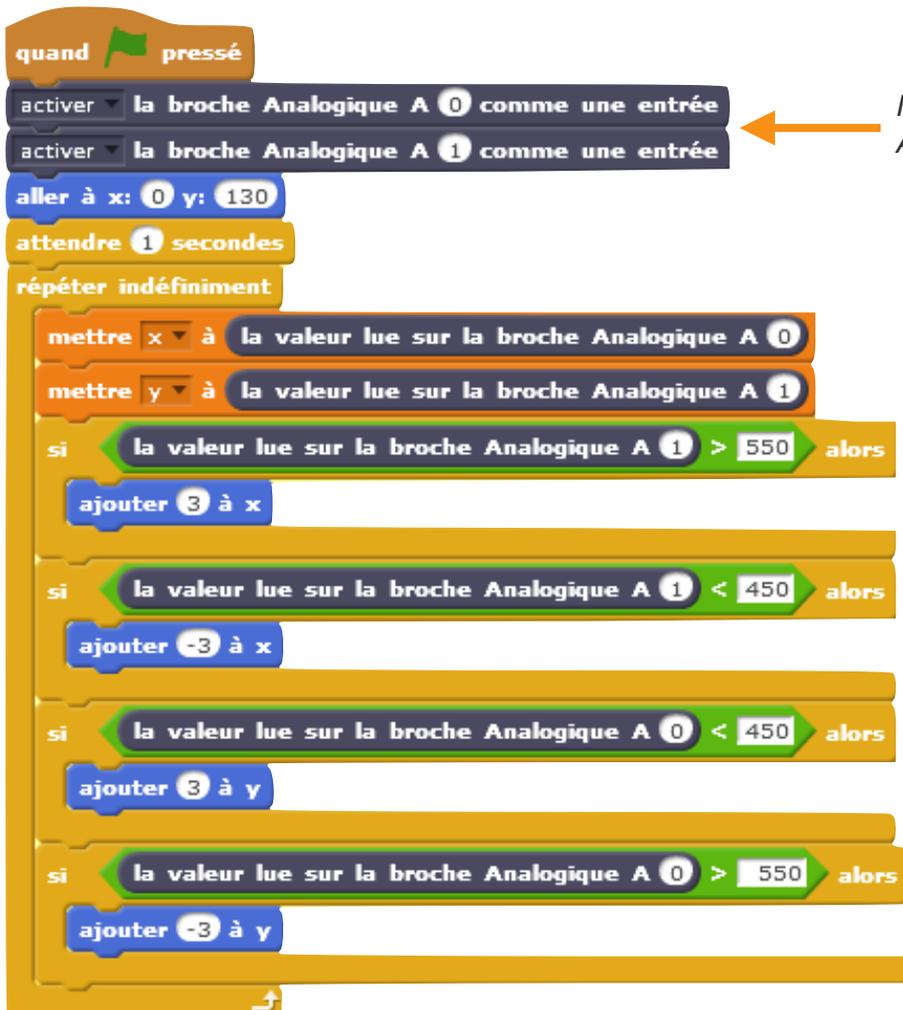
L'entrée C2 gère l'axe des Y



Un joystick = 2 potentiomètres (en x et y)



POUR ARDUINO



quand  pressé

- activer la broche Analogique A 0 comme une entrée
- activer la broche Analogique A 1 comme une entrée

Initialisation des l'entrées A0 et A1 en analogique

aller à x: 0 y: 130

attendre 1 secondes

répéter indéfiniment

- mettre x à la valeur lue sur la broche Analogique A 0
- mettre y à la valeur lue sur la broche Analogique A 1
- si la valeur lue sur la broche Analogique A 1 > 550 alors
 - ajouter 3 à x
- si la valeur lue sur la broche Analogique A 1 < 450 alors
 - ajouter -3 à x
- si la valeur lue sur la broche Analogique A 0 < 450 alors
 - ajouter 3 à y
- si la valeur lue sur la broche Analogique A 0 > 550 alors
 - ajouter -3 à y

L'entrée A0 gère l'axe des X

L'entrée A1 gère l'axe des Y

