- MANIP n° 6:

Placer la carte Arduino dans le socle et fixer le couvercle sur le socle

Essais à vide pour s'assurer du bon fonctionnement du servo et de son capteur.

- MANIP n°7:

Fixer les 4 pétales sur le socle à l'aide des vis TR M3 --25 et leur écrou

vernis à ongles Chez soi, pour éviter que l'écrou se désolidarise de la vis, passer sur le filetage une goutte de

- MANIP n° 8:

Fixer chaque pétale à sa branche de palonnier à l'aide du fil de pêche

la fleur pétales ouvertes. Chaque pétale est en position repos grâce à un petit épaulement. Cette position correspond à

puis replacer le clip sur le fil et le positionner de telle sorte qu'il soit au contact du pétale Enlever le clip de serrage et faire passer le fil de pêche par le petit orifice prévu à cet effet

Couper le surplus de fil en laissant 1 cm et demi

- MANIP n° 9:

- Placer le dôme sur le couvercle

S'assurer que les fils de pêche passent bien par les fentes prévues à cet effet sue le dôme

- MANIP n° 10:

- Raccorder la carte Arduino à votre PC portable à l'aide du câble USB
- Ouvrir le logiciel de programmation Arduino, importer le code « fleur_finale »
- Vérifier votre code,
- dôme puis les pétales reviennent en position Fleur ouverte (il faudra peut-être les solliciter à la Télécharger votre code ... Un premier positionnement du servomoteur ramène les pétales contre le
- Pour provoquer l'obscurité, placer le rond de tissus noir sur le dôme

Au niveau du réglage du déplacement des pétales on intervient sur le code à 2 endroits :

```
Position ouverte
                                                          Position fermée
else {
                                                      if (mesureBrute < = = 200) {
                                    angleServo= xx;
```

angleServo=xx;

xx autour de 135