Arduino

Parcours

de



Clignotant

LUDS Guide : N. Fru Clignotius Matteriel : 1 LUD

Lumière



Jouer une note

er la : RH loser une nite letel : 1 buller

Musique

La sirène de pompier



morceau

Musique



L'émetteur

morse

(bouton)

Le bouton d'alerte

(bouton)

Le thérémine

Carte requise: Itour un monrous Objectif : Agarendre à utiliser une photo risultano Guide : FM-Le Theremine Hatterial : A flurror

Musique

Le feu de circulation SOS en Morse

Lumière



La guirlande de Noël

En changeant l'ontre d'allumage, on prut taire différent types de mottrs.

Carta requise : Allumor uno LFC Objectif : Apprendre à faire des lessions (répritor une aphratism) Galde : FL-Guirlande de Roel Mattertal : 4 LFCs

Lumière



Carte requise : Contente de to Objectif : Apprendre à échanger des nombres avec l'Antoine Guide : PL-Interface-Oté-School Mattertel : 4 i IFDs

Lumière



La guirlande folle

On va se servir de l'affichage de nombre on binoire de l'interêtace del School gour affumer les LEDs de la guirrando et tono dos montes.

Carte requise : Interface Old School Objectif : Apprendire à générer des nomines abbatoires. Guide : FL-La-Guirlande-fulle Hattariad : 4 à 8 I FDs.

Lumière



Lumière





Old School







