# Arduino

## **Parcours**

de





#### La sirène de pompier

Nous aflors voir comment l'Arduine

Lo achómo du ciscuit et le programme se trouvest dans le

Carte requise : BM-Feu-Clipnotan Origantif : Apprendire à utiliser le brozen Guida : RM La sintne de pompter Hattiriel : 1 brozen

Musique



#### Jouer un morceau

Pour jouer plusieurs notes on pourrant écrito dos tas de ligas tons en changeant la valeur. Nous ations usir caraminet écrito le morceau plus simplement en

Carte requise: Jover une note Nigactif | Approvide: A utiliser les elfraux et les boucles Battle: filt louer un monocou tattriel : I busser

Musique



Le feu de circulation



To es pendo et ton objectif est de construire un appareit qui d'ent le signal de détresse 5.0.5. toutes les 30 accondirs zonc l'Antoine et une LEO.

Carte requise: Allumor und LFD Objectiff: apprendre à utiliser les fanctions Guide: FL-Morse

Lumière

Le bouton d'alerte (bouton)

L'émetteur morse (bouton)

Le variateur de lumière (photo-res)



Un thérémine est un instrument de musique d'octonique où in san out controlle par le position des mains. On sa construer un thérément on stifisent le capteur de luminosité. Ratio moin su manquel la luminosité.

Carte requise: Sources monocous Objectif : Apprendire à utiliser une ptodes créationne Guide : FIN-Le Therenine Hattertal : A flurror

Musigue



#### La guirlande de Noël

Avec plusieurs LEDs et en les plumants tour do stile, on prut faire une guirtende de ficiel

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

Carte requise : Allumer une LFD Objectiff : Agurendre à faire des feuitles (répetier une agénation) Guide : PL-Guirlande de Roel Matérial : 4 LFDs

Lumière



#### L'interface Old School

ues premiers ordinateurs n'avaient pos d'écron, dis affichainné ins résultats des calculs en allumant tris tampris.

C'est pour ce que les vieux films de Scrence-Putton ont des ordinateurs très bigarres

Carte requise : Cantando de test Objectif : Apprendre à échanger des nombres avec l'Antoine Guide : FL-Interface-Otd-School Hatlartel : 4 I PDs.

Lumière



#### La guirlande folle

On va se servir de l'affichage de nombre en broate de l'intertace del School gour affumer les LEDs de la guirrando et tione des montes.

Carte regulae : Interface Old School Objectif : Aggrendre à générer des nombres ablatoires Guide : FL-La-Guislande-folle Habintal : 4 à 8 I PDs

Lumière



### L'enseigne lumineuse

On va reprendre la quinfande follo et donner la ariguerez d'aliumage des LED pour réaliser le mutif de

Carte regulae : La Contante Polle Objectif : Apprendre à utiliser des tablecare

Lumière

