

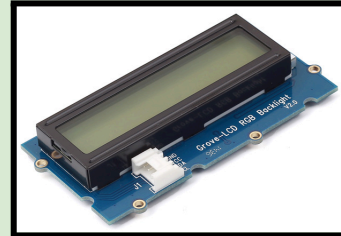
Bilan Arduino Uno

I. L'écran LCD

L'écran LCD

L'écran LCD Grove permet d'afficher un texte et un fond de couleur. Il est important de comprendre comment fonctionne l'écran car il sera indispensable aux futures activités

Branchement : Broche I2C (n'importe laquelle)



II. Le potentiomètre

Le potentiomètre

Le potentiomètre (ou capteur angulaire) produit un signal analogique entre 0 et 1023 il peut tourner sur 300 degrés avec un changement continu de la valeur. On peut aussi appeler un tel capteur "un potentiomètre".

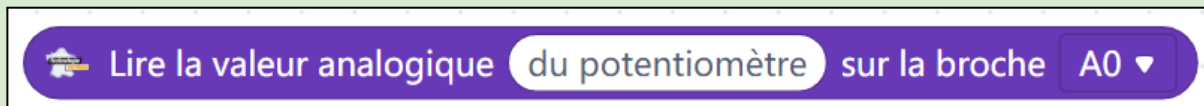
Branchement : Broche analogique (A)

Valeur min : 0

Valeur max : 1023



Bloc :



III. Le capteur de distance

Le capteur de distance

Le capteur de distance est un module de mesure sans contact.

Branchement : Broche digitale (D)

Valeur min : 0 mm

Valeur max : 300 mm (environ)

Bloc :





Lire la distance par ultrasons sur la broche

D2 ▼

en cm

IV. Le servomoteur

Le servomoteur

Un **servomoteur** est un système qui a pour but de produire un mouvement précis en réponse à une commande externe, C'est un actionneur

Branchement : Broche Digitale

Angle minimum : 5°

Angle maximum : 255°



Activité 4.2 : Manipulation des capteurs et actionneurs

https://timothee123456.github.io/epreuves_communes/sciences/technologie/lecon/4.2.pdf

Activité 4.3 : Le feu tricolore

https://timothee123456.github.io/epreuves_communes/sciences/technologie/lecon/4.3.pdf

Activité 4.4 : Utilisation d'un servomoteur

https://timothee123456.github.io/epreuves_communes/sciences/technologie/lecon/4.4.pdf