


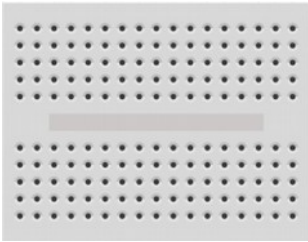
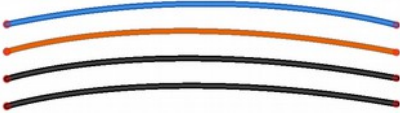


# Le bouton sans fil qui appelle la LED !

**Le défi ingénieur : Comment allumer une LED et une ampoule SNAP!**  
à distance avec un bouton poussoir !

**Matériel à disposition :**

Nom et propriété	Pictogramme	Précision
Wemos D1 mini		La base
Bouton poussoir		Renvoie 0 ou 1 si appui (branché en D6). <a href="http://---IP---/bp1">http://---IP---/bp1</a>
LED		Branchée en D8 : Allumer : <a href="http://---IP---/led2_on">http://---IP---/led2_on</a> Eteindre : <a href="http://---IP---/led2_off">http://---IP---/led2_off</a>
Plaque de prototypage		Pour nos branchements
4 Fils Dupont		Pour connecter nos composants

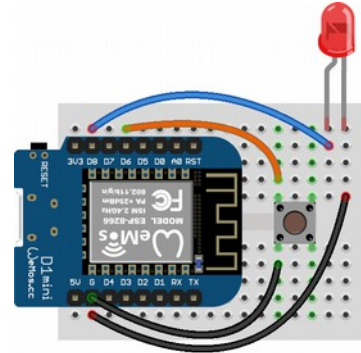
**Pour le programme :**

Voici deux costumes (allumé et éteint) pour un lutin « ampoule ».



# Pour aller plus vite avec le bouton sans fil qui appelle la LED !

Schéma pour le brochage :



Pour le programme SNAP! :

On a commenté le programme pour aider à sa compréhension.

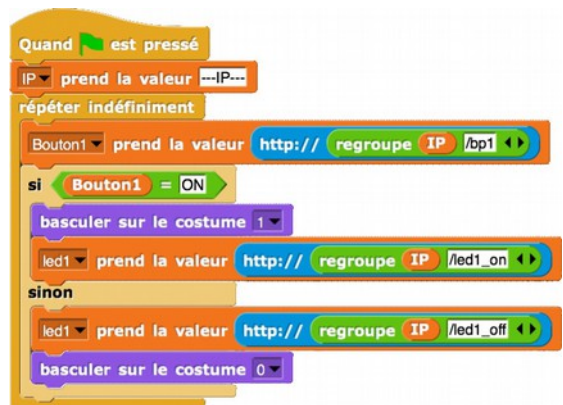


C'est un manque de SNAP!, tout comme SCRATCH d'ailleurs, il n'est pas possible de commenter les programmes. Il faut insister sur le fait que commenter ses programmes est une bonne pratique pour les autres, mais aussi pour soi.

## ASTUCE !

Comme il parfois laborieux de re-taper les adresses IP, l'astuce consiste à la mettre dans une variable une bonne fois pour toute – ici elle est nommée « IP ». Pour faire une requête on utilise alors l'opérateur « regroupe ».

PS : j'ai ôté le son, c'était relou !



Allons plus loin dans les défis :

- et si vous programmiez un « télécran » en SNAP! avec deux boutons ?