

Joystick

Aperçu

Dans ce chapitre, nous allons découvrir le module joystick

Matériel expérimental :

Arduino uno * 1

Joystick * 1

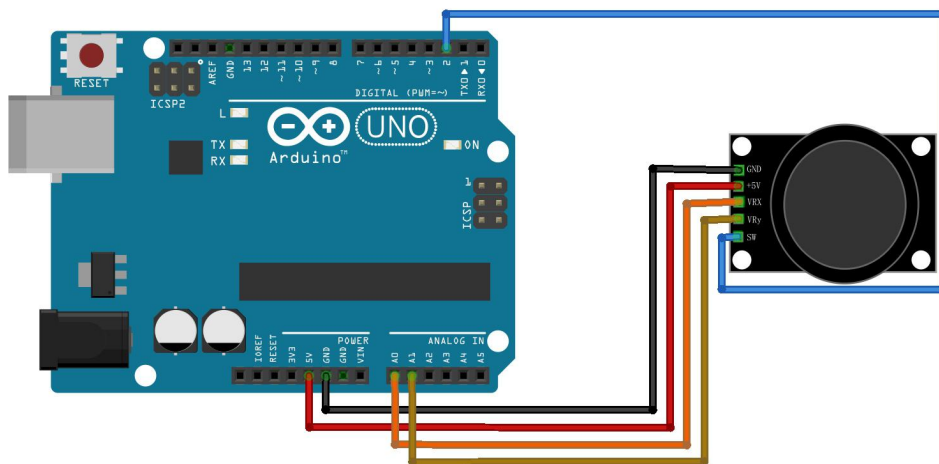
Ligne DuPont

Présentation du produit:



Le module a 5 broches: VCC, Ground, X, Y, Key. Nous devons utiliser des broches Arduino analogiques pour lire les données des broches X / Y et une broche numérique pour lire le bouton. La broche de la clé est connectée à la masse, lorsque le joystick est enfoncé, et flotte dans le cas contraire. Pour obtenir des lectures stables de la broche Key / Select, elle doit être connectée à VCC via une résistance pull-up. Les résistances intégrées sur les broches numériques Arduino peuvent être utilisées.

Schéma de câblage :



Exemple de code :

```
int swpin=2;
int Xpin=0;
int Ypin=1;
void setup() {
    // put your setup code here, to run once:
    pinMode(swpin, INPUT_PULLUP);
    Serial.begin(9600);
}

void loop() {
    // put your main code here, to run repeatedly:
    Serial.print("Key value :");
    Serial.println(digitalRead(2));
    Serial.print("X value :");
    Serial.println(analogRead(Xpin));
    Serial.print("Y value :");
    Serial.println(analogRead(Ypin));
    delay(500);
}
```

```
}
```

résultat expérimental :

Ouvrez le moniteur série, vous pouvez voir le changement du joystick

 COM2356

```
|  
Key value :1  
X value :499  
Y value :509  
Key value :1  
X value :501  
Y value :0  
Key value :1  
X value :501  
Y value :0  
Key value :1  
X value :500  
Y value :512  
Key value :1  
X value :501  
Y value :516
```

☒ Autoscroll ☐ Show timestamp