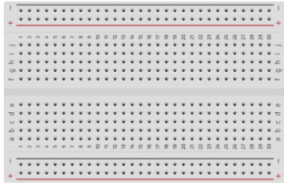


Fiche 3

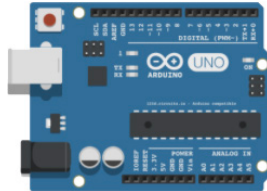
Allumer une DEL lorsqu'on presse un bouton

Matériel requis :

Plaque d'expérimentation



Circuit Arduino Uno



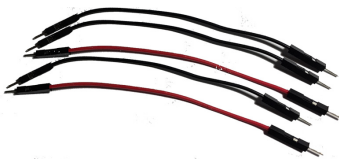
Résistance 10 K Ω



Résistance 1 K Ω



Cinq fils de branchement



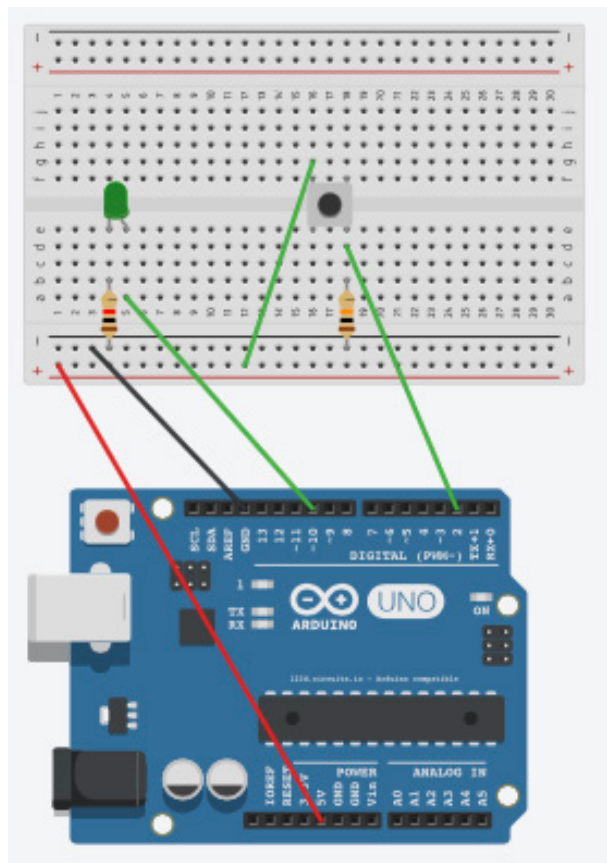
DEL



Bouton poussoir



Montage :



Syntaxe :

```
if (condition)
{
faire quelque chose
}
```

La condition **if** est utilisé conjointement avec un opérateur de comparaison. Vérifie si une certaine condition a été atteinte, pour effectuer une opération programmée.

On peut aussi l'utiliser de la façon suivante :

```
if (condition)
{
faire quelque chose
}
else
{
faire autre chose
}
```

L'instruction **else** donne une alternative à la condition.

Exemple :

```
if (digitalRead(5) == HIGH) {
    digitalWrite(12, HIGH);

} else {
    digitalWrite(12, LOW);

}
```

Dans l'exemple, si la lecture de la broche 5 est à 5 volts, on met la broche 12 à 5 volts, sinon on met la broche 12 à 0 volts

Tâche à accomplir

Allumer une DEL lorsqu'on appuie sur un bouton et éteindre la DEL lorsqu'on relâche le bouton

Pour la programmation :

Vous pouvez utiliser l'outil intégré qui fait partie du simulateur pour copier votre code dans le circuit, mais vous pouvez aussi utiliser le site :

<http://recitmst.qc.ca/blockly@arduino/>
pour programmer votre circuit et copier votre code.