

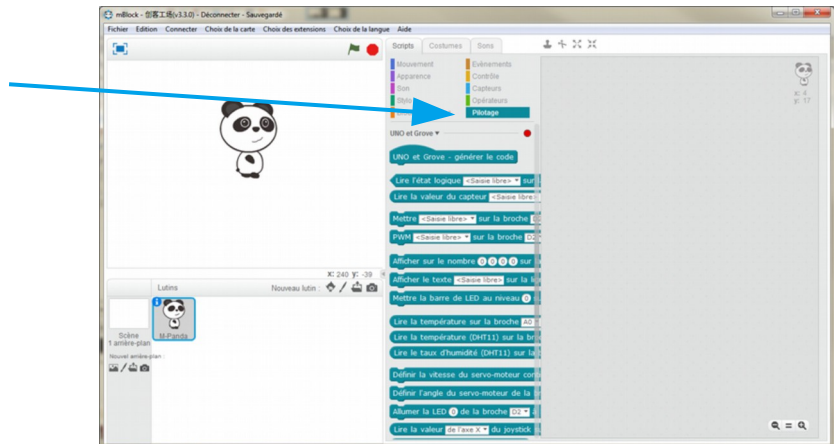
# mBlock

Utilisation de la carte Arduino en Mode déconnecté  
avec l'extension TS UNO + GROVE

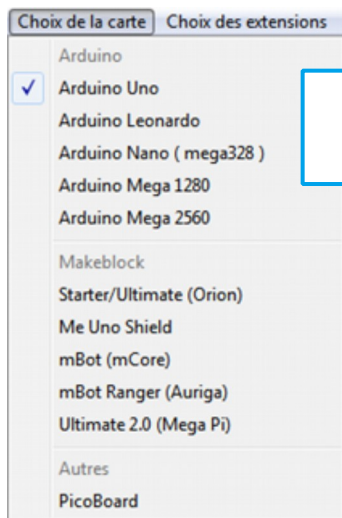


## Utilisation de mBlock avec une carte Arduino™ Uno...

Dans l'onglet blocs  
« Pilotage » vous avez  
extension avec une multitude  
de blocs compatibles Grove

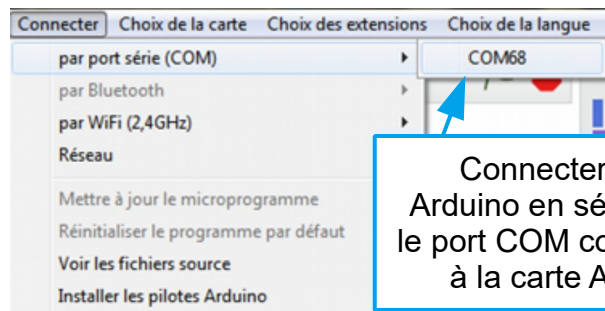


## En Mode déconnecté



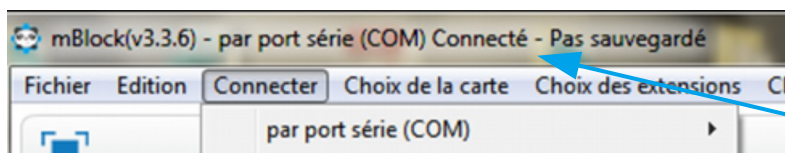
Choisir la Carte  
Arduino Uno

1



Connecter la carte  
Arduino en sélectionnant  
le port COM correspondant  
à la carte Arduino™

2



Vérifier que la connexion  
soit bien établie  
(le mot « Connecté »  
doit être affiché)

3

La carte Arduino peut être utilisée en mode  
déconnecté et le programme mBlock peut servir à la  
programmer :



## UNO et Grove - générer le code

Après avoir créé votre programme, il faut que le bloc de départ soit celui-ci

4

Activer le mode Arduino, un volet apparaît sur la droite

5

The screenshot shows the mBlock software interface. On the left, a menu is open with 'Mode Arduino' selected. The main workspace contains a Scratch-style script with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'repeat indefinitely' loop. Inside the loop, there is a 'if button pushed on pin D2 then 1 else 0' condition. If true, it sets 'LED green' on pin D3 to 'high'; otherwise, it sets it to 'low'. On the right, a code editor shows the generated C++ code for the Arduino Uno.

```

1 #include <Arduino.h>
2 #include <Wire.h>
3 #include <SoftwareSerial.h>
4
5 double angle_rad = PI/180.0;
6 double angle_deg = 180.0/PI;
7
8 void setup() {
9   pinMode(2, INPUT);
10  pinMode(3, OUTPUT);
11 }
12
13 void loop() {
14   if (digitalRead(2) == 1) {
15     digitalWrite(3, 1);
16   } else {
17     digitalWrite(3, 0);
18   }
19 }
    
```

Cliquer sur « Téléverser dans l'Arduino ». Une fenêtre indique le statut du téléversement

6

The screenshot shows the 'Téléverser dans l'Arduino' button in the mBlock interface. Below it, two dialog boxes are shown: 'Commencer le téléversement' (Start uploading) and 'Téléversement en cours' (Uploading in progress). Both dialog boxes have a 'Fermer' (Close) button.

Votre programme est à présent dans la carte Arduino™, vous pouvez déconnecter le câble USB et intégrer votre carte Arduino™ dans votre projet.

