

Le joystick



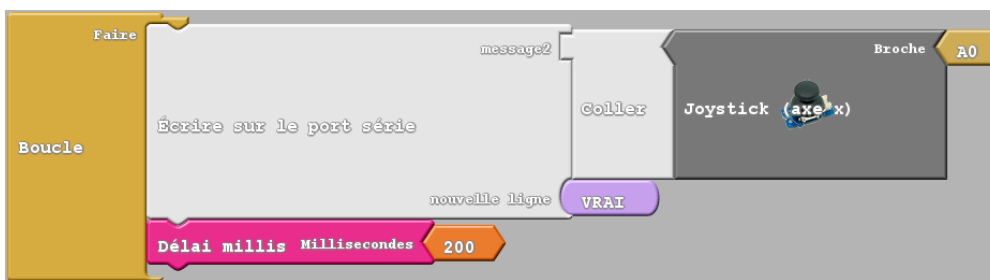
Introduction :

Le joystick est un capteur qui renvoie des informations analogiques. Il est constitué de deux potentiomètres qui détectent un mouvement en deux dimensions (l'axe X et l'axe Y).

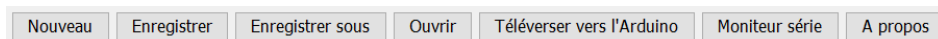
Le joystick est présent sur la plupart des manettes de consoles de jeux vidéos.

Ardublock :

→ Lecture sur le port série des valeurs acquises par le capteur :

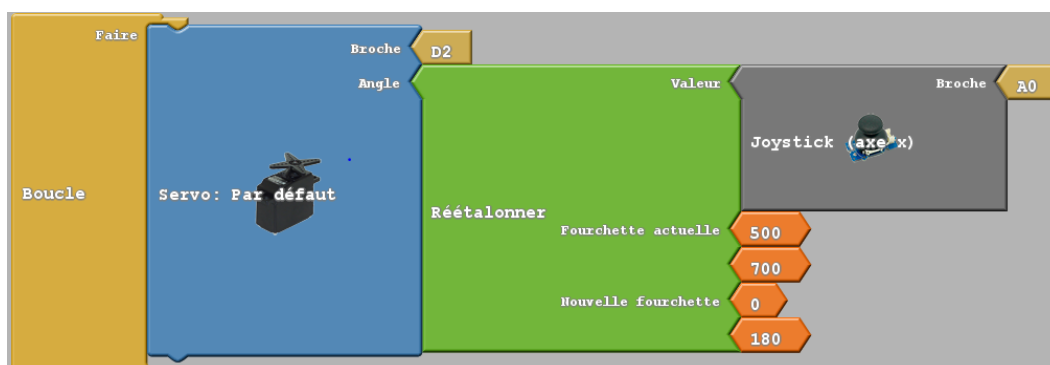


→ Le capteur, branché sur l'entrée analogique A0, envoie ses valeurs sur le port série de la carte programmable.



Ouvrir le moniteur série et noter les valeurs

→ Conception du programme :



→ Modifier l'angle du servomoteur branché sur D2 en fonction de la position du capteur branché sur A0

La fonction « Réétalonner » permet de convertir des valeurs.

Ici, les valeurs transmises par le capteur, de 500 à 700, sont transformées en valeurs comprises entre 0° à 180° pour commander le servomoteur.