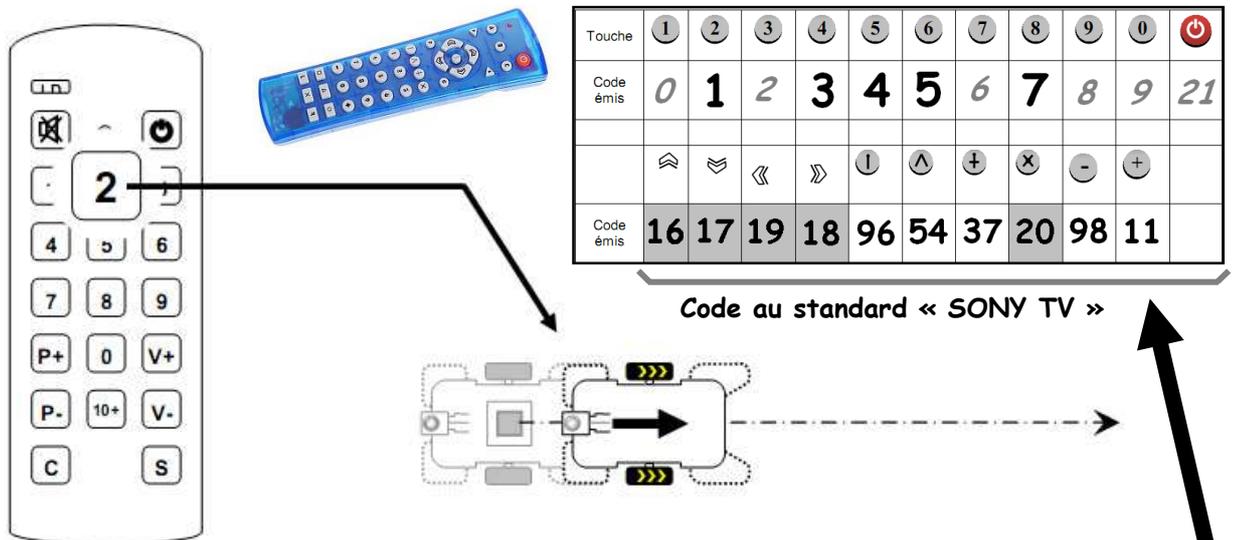


But du programme : déclencher le départ en ligne droite avec le bouton 2 de la télécommande.

Notion de programmation abordée : utilisation de base du module Télécommande.

Synoptique :



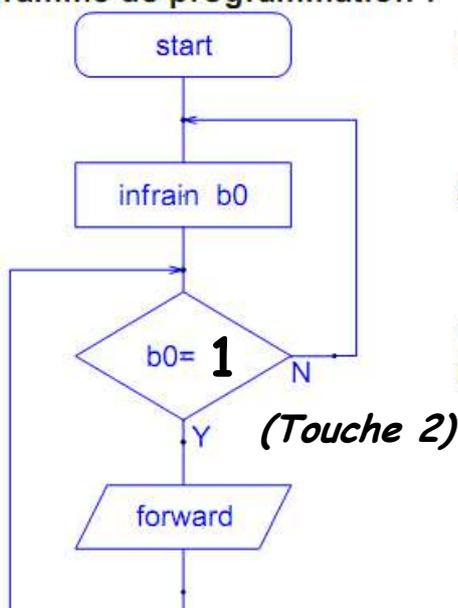
Commentaire : la Télécommande envoie un ordre qui est codé en fonction de la touche qui est activée. L'instruction « infrain b0 » attend un ordre de la télécommande, et le mémorise dans la variable locale b0. Le test de la valeur de cette variable locale permet de déterminer quelle touche a été activée.

Note 1 : lorsque l'instruction infrain est rencontrée, le programme reste sur cette instruction et attend un ordre envoyé par la télécommande ; l'instruction suivante n'est exécutée que si un ordre (quelconque) est émis par la télécommande.

Note 2 : voir page 38 pour la mise en œuvre de la télécommande et pour connaître les codes qui correspondent à ses touches.

Note 3 : attention, le chargement d'un programme qui utilise le module télécommande requiert au préalable de passer en mode 18A (cf. p 96)

Diagramme de programmation :



Début du programme (Vitesse par défaut = 128).

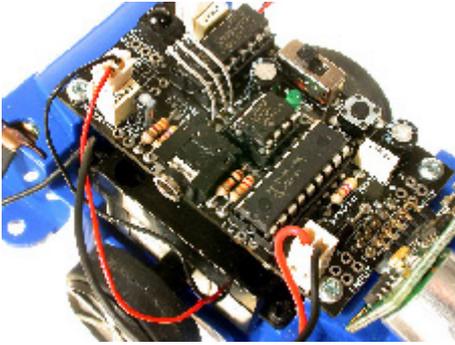
Attente d'un ordre de la télécommande

ATTENTION au respect du CODE émis

Un ordre a été envoyé par la télécommande, celui-ci est mémorisé dans la variable locale b0.

- Si l'ordre envoyé ne correspond pas à la touche 2, le programme retourne à l'instruction « infrain b0 » et attend un nouvel ordre.
- Si l'ordre envoyé correspond à la touche 2 la commande « marche avant est activée, le programme ne prend alors plus en compte les ordres éventuels de la télécommande

Programmation du PILOTAGE par télécommande sous PROGRAMMING_editor



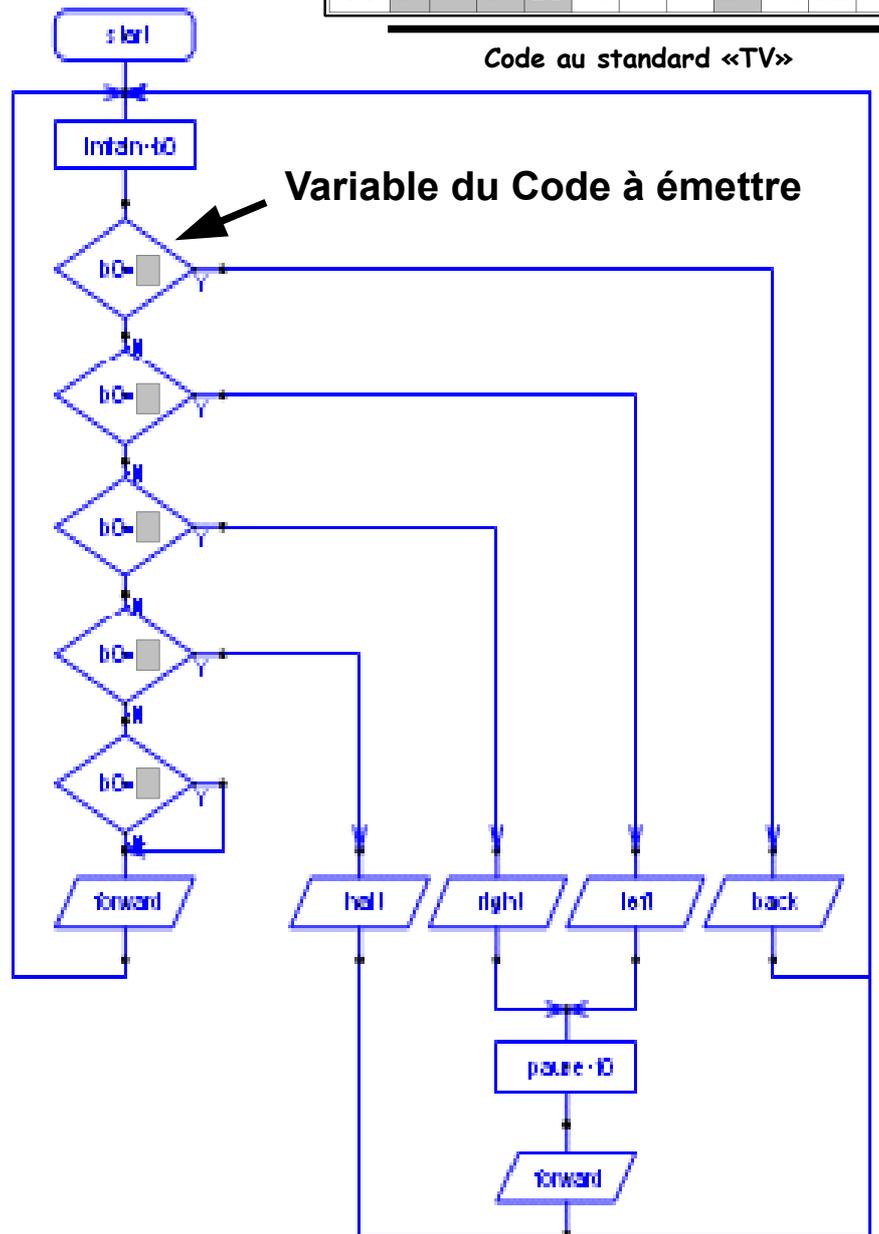
Touche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	⏻
Code émis	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	21
	⏪	⏩	⏴	⏵	⏶	⏷	⏸	⏹	⏺		
Code émis	16	17	19	18	96	54	37	20	98	11	

Code au standard «TV»

Le module télécommande permet de piloter le MicroRobot à Distance. On peut à titre d'exemple programmer le MicroRobot pour qu'il puisse se déplacer dans les 4 directions à l'aide des boutons de la télécommande.

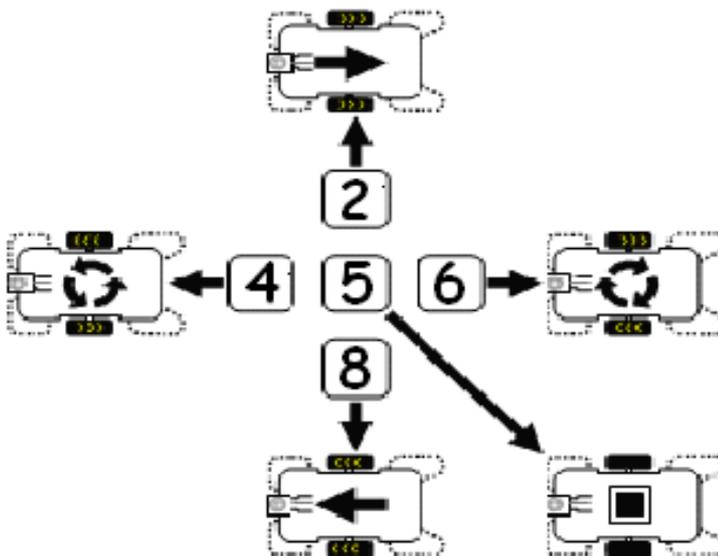
Exemple de diagramme de programmation :

L'instruction "Infrain b0" attend un ordre de la télécommande et mémorise le code de la touche activée dans la variable b0 ; la commande de déplacement correspondante est alors activée



Travail à effectuer :

-Reprendre le diagramme en respectant les codes à émettre comme variables ?



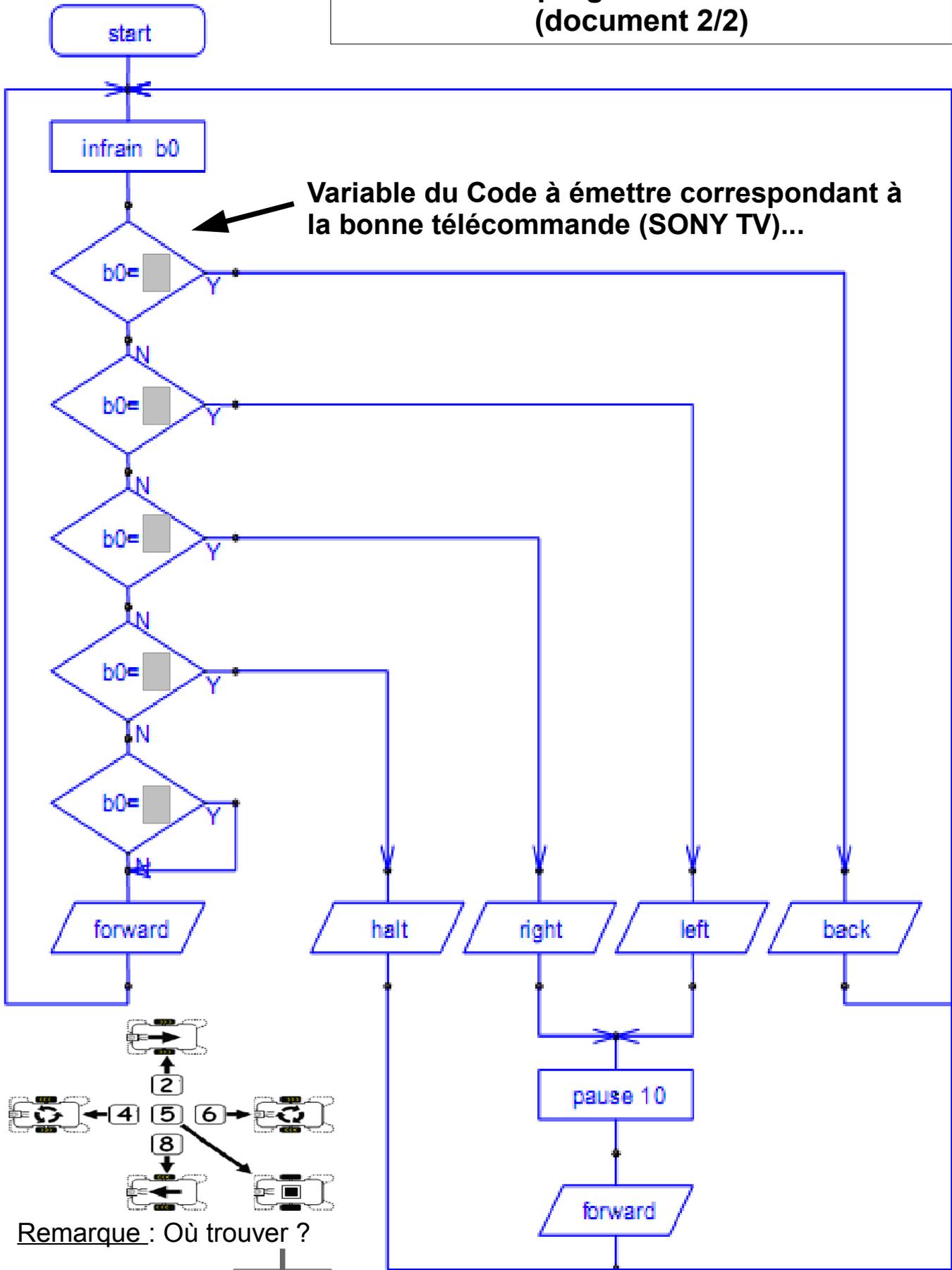
Remarque : Où trouver ?

• Infrain dans Other

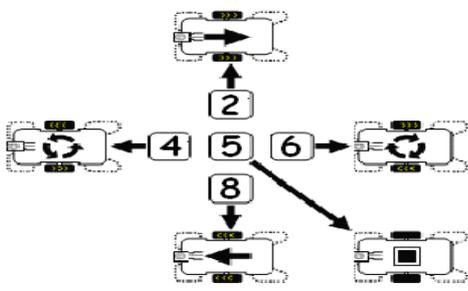
• Bo=7 dans if

Code émis 7 pour TOUCHE 8

**FICHE N°17 : programme F17-PILOT.cad
(document 2/2)**



Variable du Code à émettre correspondant à la bonne télécommande (SONY TV)...



Remarque : Où trouver ?

• Infrain dans

• dans

Exemple de Codage :

=> Code émis 7 pour TOUCHE 8