

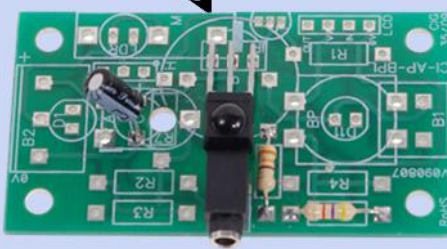
LA TELECOMMANDE

Logiciel
LOGICATOR

La télécommande à infrarouge permet de donner un ordre à distance à un récepteur (moteur, lampe etc.)

DESCRIPTION :

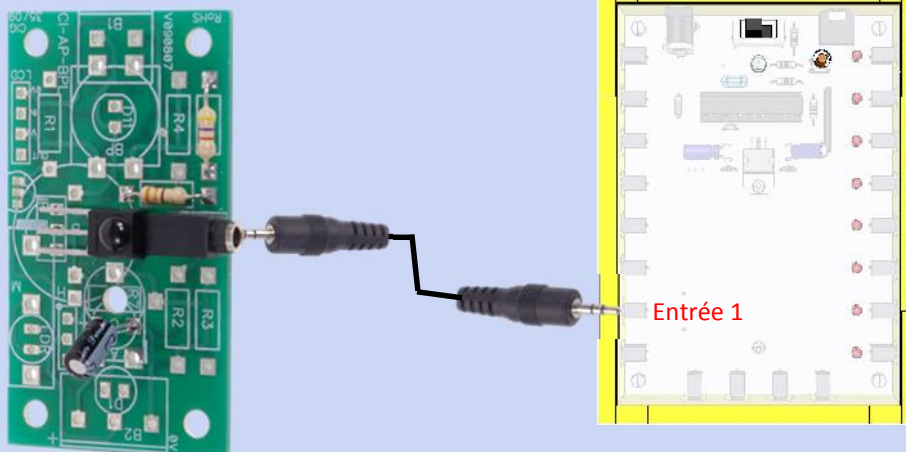
Carte capteur infrarouge



La télécommande



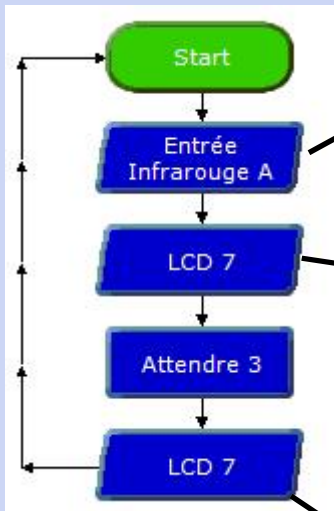
Exemple de câblage :



Exemple de scénario :

- On appuie sur une touche de la télécommande
- On affiche la variable sur l'écran LCD
- Après 3 secondes
- On efface l'écran LCD
- Retour au début

L'organigramme :



InfraIn

Entrée 1

Avec la Variable A

Temps écoulé 0

Activer la compatibilité entre le No de la touche et la donnée reçue.

Sélectionner la variable qui reçoit le code infrarouge

Commentaire

OK Annuler

LCD

Sortie No 7

Ligne 1 Variable

Ligne 2 [A]

Mode N2400

Pour l'afficheur LCD AXE033 utiliser le mode N2400. Pour les variables utiliser des crochets (ex. [A])

Commentaire

OK Annuler

LCD

Sortie No 7

Ligne 1

Ligne 2

Mode N2400

Pour l'afficheur LCD AXE033 utiliser le mode N2400. Pour les variables utiliser des crochets (ex. [A])

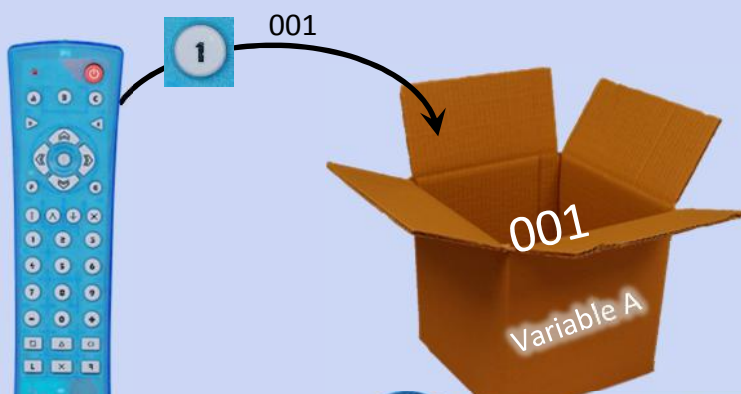
Commentaire

OK Annuler

Qu'est-ce qu'une variable ?

C'est une boîte numérique avec un nom (ici A) dans laquelle on peut placer une valeur (ici 001). Si l'on place une autre valeur dans une variable, l'ancienne valeur est remplacée par la nouvelle.

Cette variable est à « 000 » dès que l'on démarre un programme.

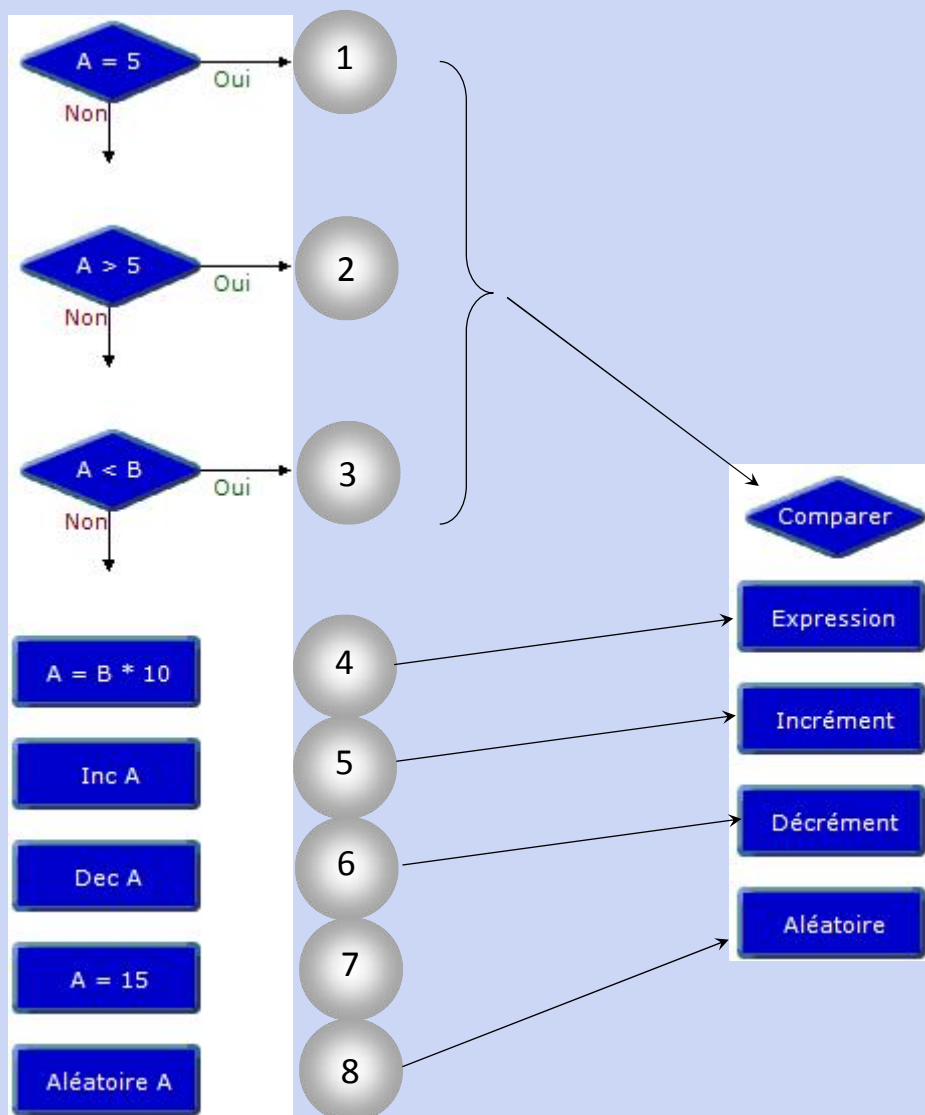


Avant de se servir de la télécommande, il faut s'assurer qu'elle soit bien configurée ! Voir page 4.



Que peut-on faire avec une variable ?

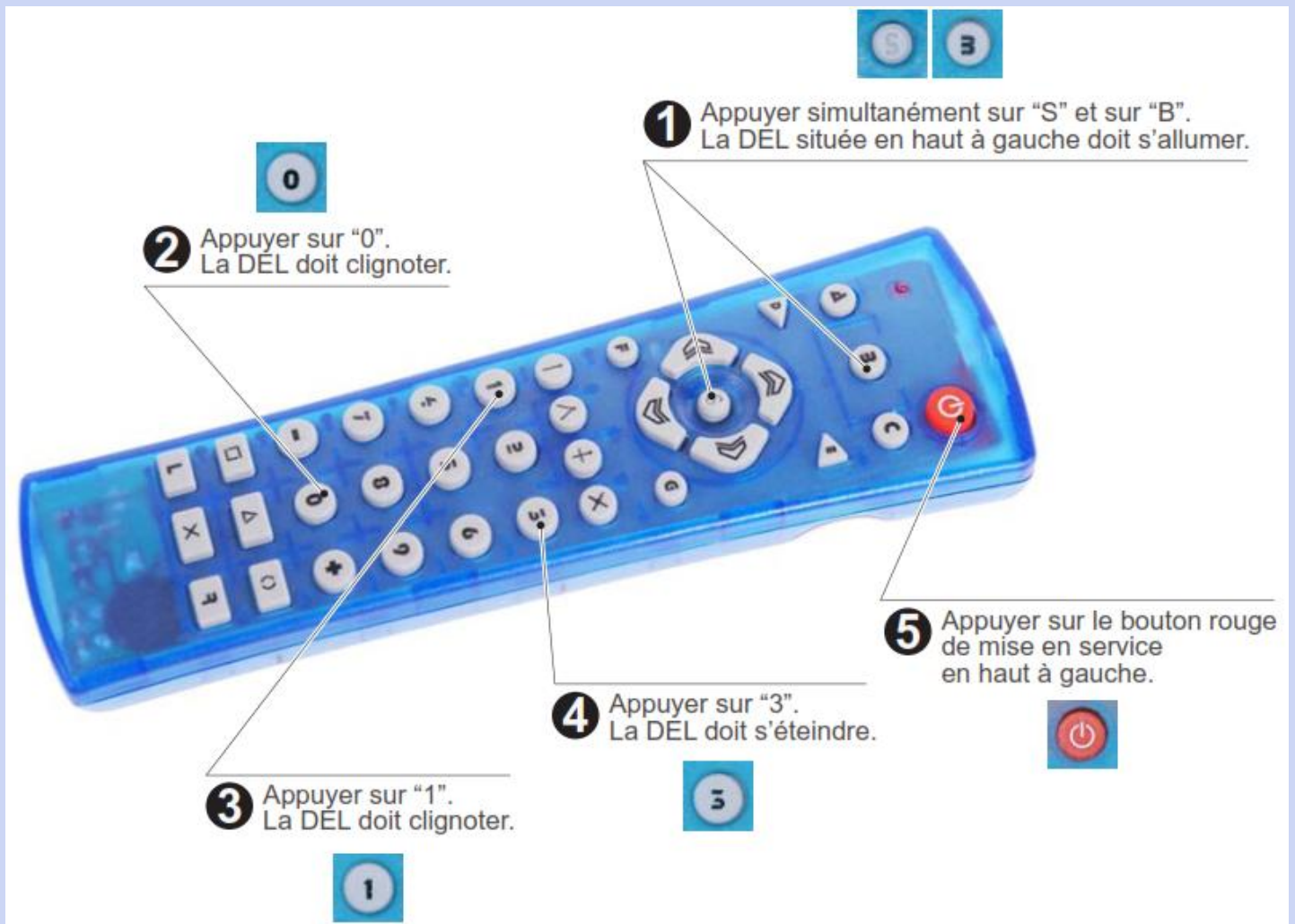
On peut ...	Exemple	N°
comparer une variable avec une valeur	$A = 005$	1
comparer une variable avec un seuil	$A > 005$	2
comparer une variable avec une autre variable	$A < B$	3
faire un calcul avec une variable	$A = B \times 10$	4
incrémenter une variable	ajouter 1 à la variable A	5
décrémenter une variable	retirer 1 à la variable A	6
placer une valeur dans une variable	mettre la valeur 015 dans la variable A	7
placer une valeur aléatoire (au hasard) dans une variable	la valeur sera entre 0 et 255	8



Comment initialiser la télécommande

Avant utilisation, la télécommande doit être programmée avec le code de transmission "Sony" afin de la rendre compatible avec le système Picaxe.

Cette programmation se fait en suivant chronologiquement les cinq étapes décrites ci dessous :



Note : les boutons A, C, D, E, F et G permettent de configurer d'autres modes de fonctionnement.

Il est recommandé de systématiquement appuyer sur B avant d'utiliser la télécommande.

Si vous appuyez par erreur sur ces touches, en particulier les touches F et G qui sont proches des flèches, il faut revenir au mode de fonctionnement compatible Picaxe en appuyant sur la touche "B".

