



Brainpad 2 : Exemples du guide du débutant

[Mise à jour le : 4/9/2020]

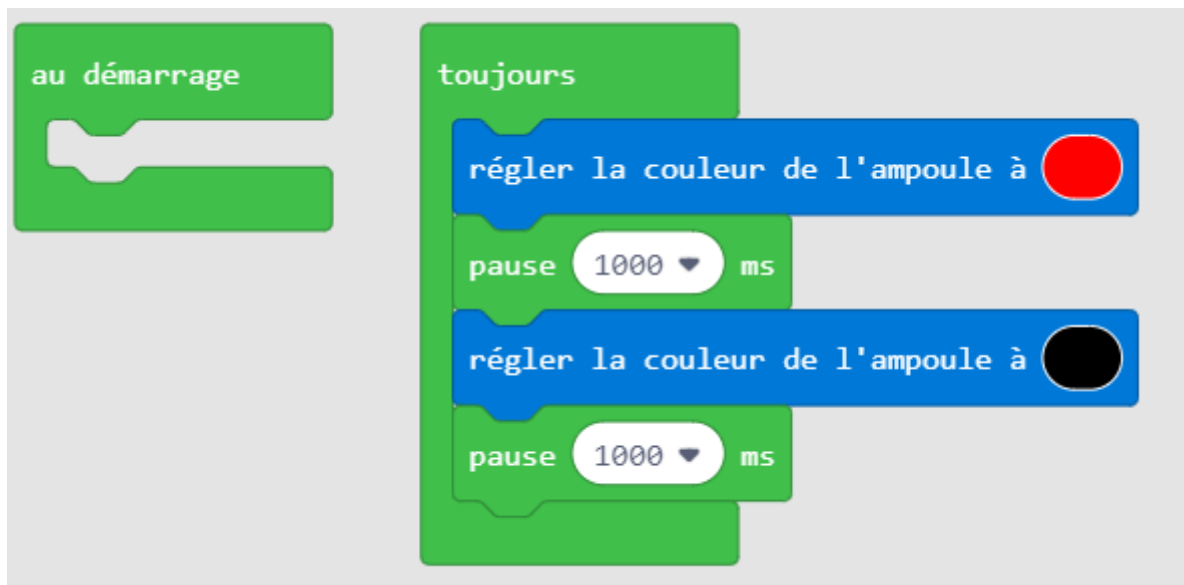


Le **guide du débutant** [lien](#).

Vidéo de présentation sur [YouTube](#)

LightBulb

Faire clignoter la LED "Light Bulb" de la carte



Le programme **Blink** est **téléchargeable** [ici](#)

Haut-parleur

Jouer une mélodie.

```
toujours  
jouer le ton à Middle G pendant 1 temps  
jouer le ton à Middle A pendant 1 temps  
jouer le ton à Middle F pendant 1/2 temps  
jouer le ton à Low F pendant 1/2 temps  
jouer le ton à Middle C pendant 2 temps
```

 Le programme **MKD_BP2_Playtone** est **téléchargeable** [ici](#)

Boutons-poussoirs

Jouer des sons avec les boutons-poussoirs

- **Sans évènements**

```
toujours  
si bouton du haut est appuyé alors  
jouer le son power up jusqu'à la fin  
+  
si bouton du bas est appuyé alors  
jouer le son power up jusqu'à la fin  
+
```

 Le programme **MKD_BP2_btnWithoutEvent** est **téléchargeable** [ici](#)

- **Avec évènements**

- **prog1**

```
sur le bouton du haut appui
  jouer le son power up

sur le bouton du bas appui
  jouer le son power up
```

 Le programme **MKD_BP2_buttonEvent** est téléchargeable [ici](#)

- **prog2**

```
au démarrage
  définir freq à 2000

sur le bouton de gauche appui
  arrêter tous les sons

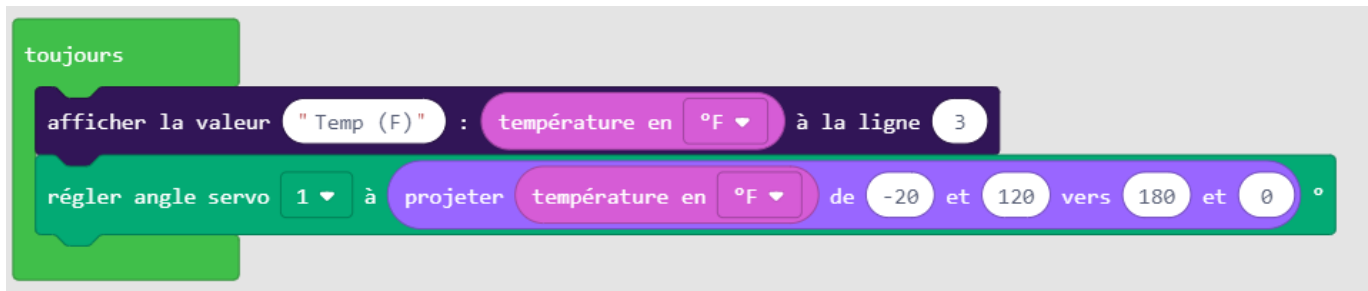
sur le bouton du haut appui
  sonnerie à freq
  afficher le nombre freq à la ligne 1
  changer freq par 100

sur le bouton du bas appui
  sonnerie à freq
  afficher le nombre freq à la ligne 1
  changer freq par -100
```

 Le programme **MKD_BP2_HearingTest** est téléchargeable [ici](#)

Servomoteur et capteur de température

Afficher la valeur de la température ambiante sous la forme d'une position angulaire.



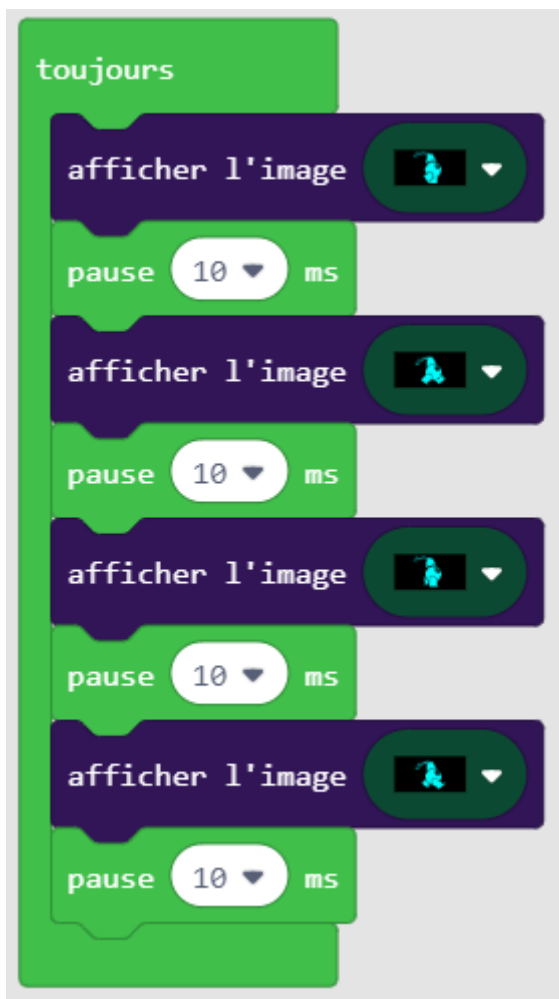
```
Scratch code snippet:  
- Loop: toujours  
- Block 1: afficher la valeur "Temp (F)" : température en °F à la ligne 3  
- Block 2: régler angle servo 1 à projeter température en °F de -20 et 120 vers 180 et 0
```

 Le programme **MKD_BP2_ServoThermometer** est **téléchargeable** [ici](#)

Afficheur

Exemple 1

Animer une image sur l'écran.



```
Scratch code snippet:  
- Loop: toujours  
- Block 1: afficher l'image [Image of a person]  
- Block 2: pause 10 ms  
- Block 3: afficher l'image [Image of a person]  
- Block 4: pause 10 ms  
- Block 5: afficher l'image [Image of a person]  
- Block 6: pause 10 ms  
- Block 7: afficher l'image [Image of a person]  
- Block 8: pause 10 ms
```

 Le programme **MKD_BP2_Walking man** est **téléchargeable** [ici](#)

From:

<http://webge.fr/dokuwiki/> - **WEBGE Wikis**

Permanent link:

<http://webge.fr/dokuwiki/doku.php?id=brainpad:mcodguidebp2>

Last update: **2021/08/11 09:19**

