

# Algorithmes – Bouton poussoir et JS



## Algorithme du programme du bouton poussoir

Cet algorithme permet de réaliser un programme affichant à l'aide d'une variable à créer appelée « Bouton\_poussoir » les informations reçus du bouton poussoir par le logiciel mBlock.

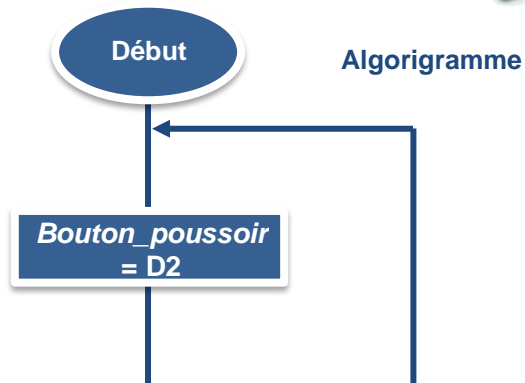


### Pseudo-code

**DEBUT**

**METTRE** la variable  
« Bouton\_poussoir » à la valeur  
de la broche D2

**RETOUR AU DEBUT**



## Algorithme du programme du joystick

Cet algorithme permet de réaliser un programme affichant à l'aide de deux variables à créer appelées « Joystick\_X » et « Joystick\_Y » les informations reçus du joystick par le logiciel mBlock.



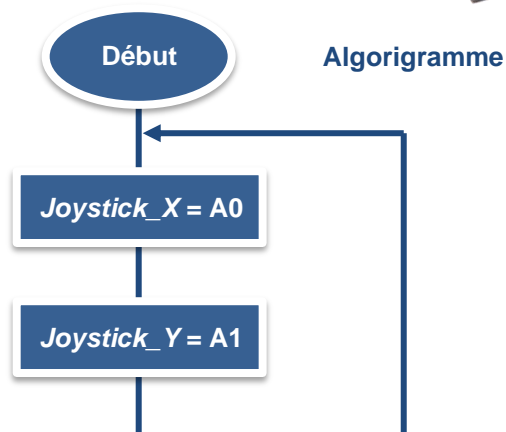
### Pseudo-code

**DEBUT**

**METTRE** la variable  
« Joystick\_X » à la valeur de la  
broche A0

**METTRE** la variable  
« Joystick\_Y » à la valeur de la  
broche A1

**RETOUR AU DEBUT**



**Rappel :**  
créer une variable  
dans le logiciel mBlock

