

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.



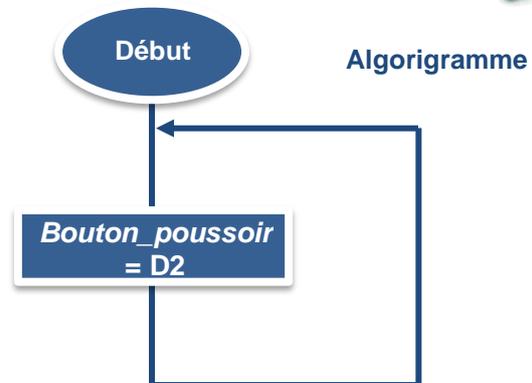
Pseudo-code

```

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

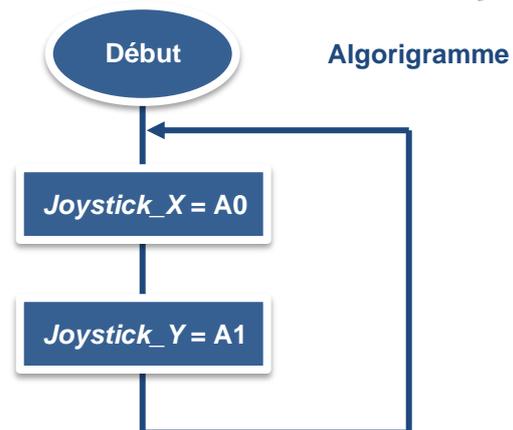
```

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

