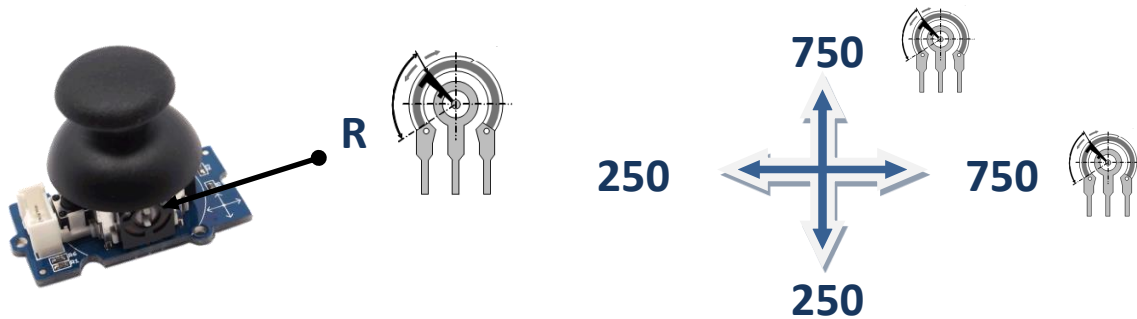




Le joystick

Un joystick, comment ça marche ? ?

Le joystick est composé de 2 capteurs, l'un pour l'axe X et l'autre pour l'axe Y. Lorsque tu inclines le joystick, tu fais varier la valeur d'une résistance (R). Cette information génère une tension électrique qui est convertie en une valeur numérique comprise entre 250 et 750. La valeur du joystick au repos est proche de 500.

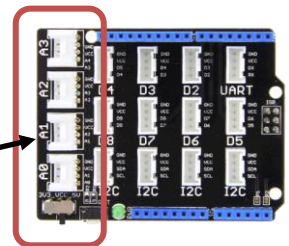


Le joystick, comment je l'utilise ?

l'**information** de ce capteur varie de manière continue et peut prendre un nombre infini de valeurs. On dit que la nature de l'information est **analogique**.

Il peut se connecter sur l'une des entrées analogiques A0 à A3 de la carte de commande.

Entrées analogiques A0 à A3



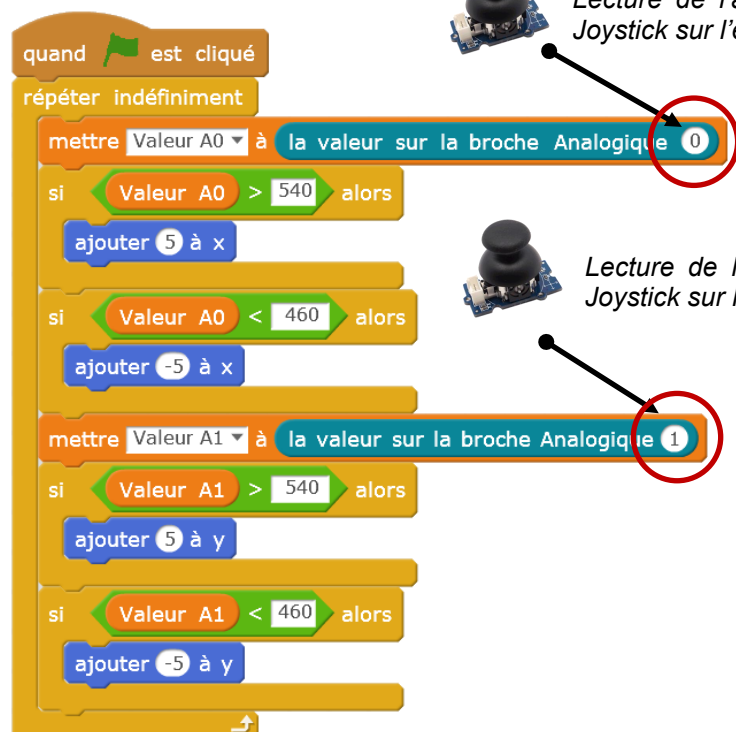
Programmer le joystick avec mBlock

Le programme ci-dessous permet de déplacer le lutin suivant les axes X et Y à partir d'un joystick.

Algorithme

```

DEBUT
AFFECTER la valeur de l'entrée A0
à la variable "Valeur A0".
SI "Valeur A0" > 540,
  ALORS avancer le lutin de 5 pas
  suivant l'axe X.
FIN SI
SI "Valeur A0" < 460,
  ALORS reculer le lutin de 5 pas
  suivant l'axe X.
FIN SI
AFFECTER la valeur de l'entrée A1
à la variable "Valeur A1".
SI "Valeur A1" > 540
  ALORS avancer le lutin de 5 pas
  suivant l'axe Y
FIN SI
SI "Valeur A1" < 460
  ALORS reculer le lutin de 5 pas
  suivant l'axe Y
FIN SI
RETOUR AU DEBUT
  
```



Lecture de l'axe X du Joystick sur l'entrée A0



Lecture de l'axe Y du Joystick sur l'entrée A1