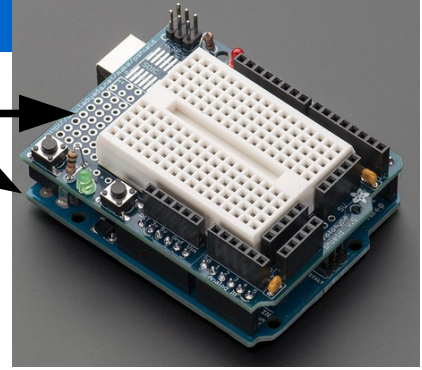




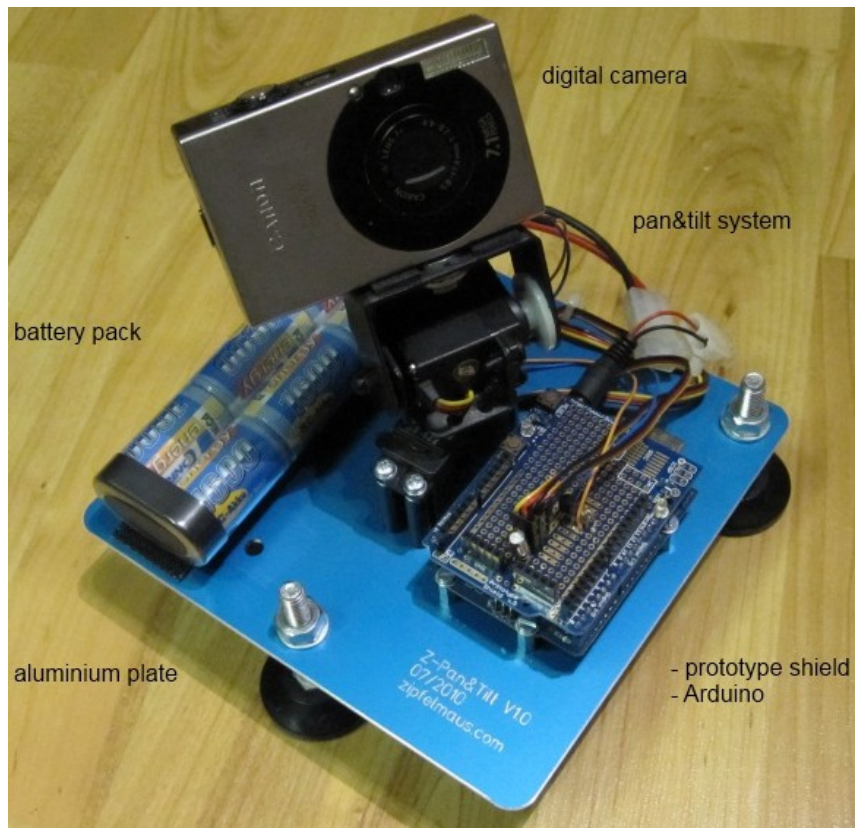
MATÉRIEL DEVANT TOI

- 1 arduino + 1 carte de prototypage enfichée dessus
- 1 tourelle avec 2 servo-moteurs



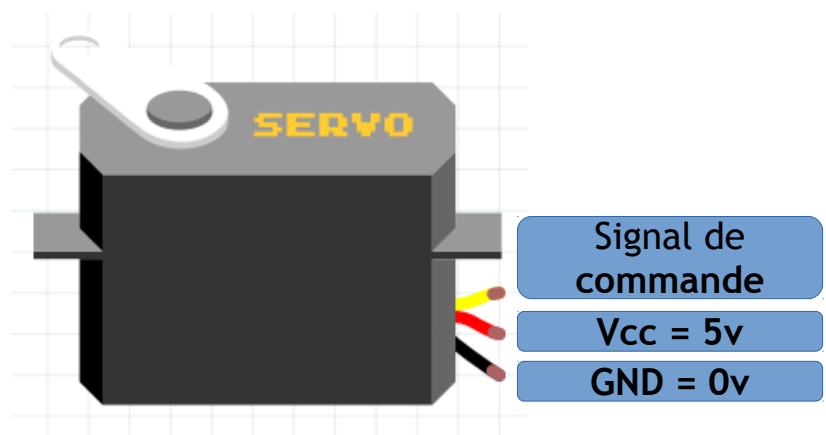
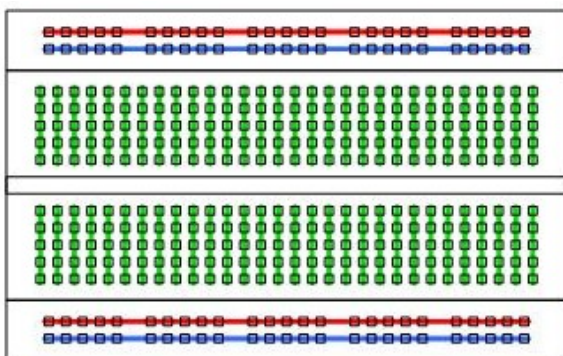
Nous allons donc faire tourner cette tourelle !
Exemple pour la photographie :

C'est ce que l'on appelle un système 'pan & tilt'.



A COMPRENDRE AVANT D'ALLER PLUS LOIN !

Contacts électriques



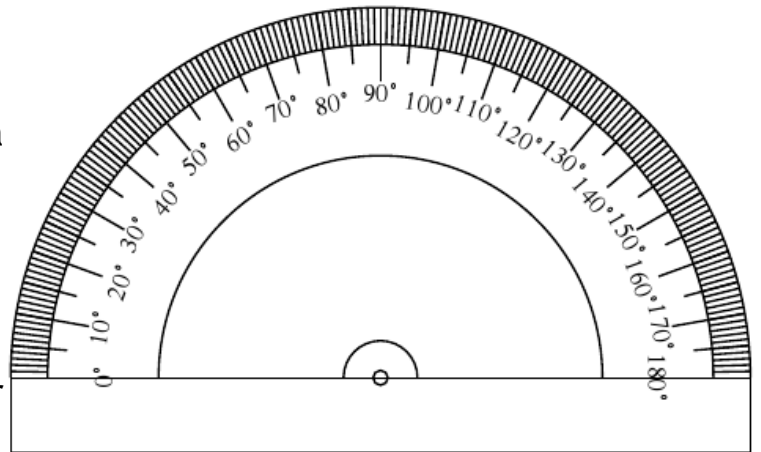


Tu vas connecter le servo-moteur sur ton Arduino de la façon suivante :

- GND sur une broche GND
- Vcc sur la broche 5V
- le signal de commande sur la broche **Digital 6**

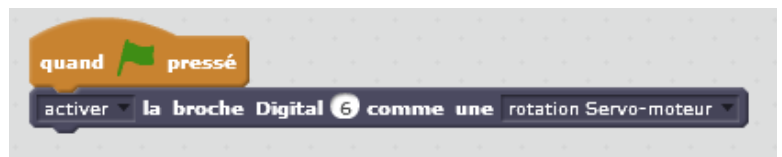
Tu dois observer quelque chose ?!

Dès qu'il est alimenté, le servo-moteur se met à sa position '*milieu*' : 90°.



C'EST PARTI!

Pour bien démarrer dans Scratch, programme au moins ça :



Pour te faire la main, tu peux :

- programmer des orientations différentes du servo-moteur toutes les secondes ;
- programmer un angle précis pour chaque touche du clavier :

- espace : 90°
- T : 70°
- R : 50°
- E : 30°
- etc



- ouvre le fichier '*tourelle_flèches.sb2*' et teste le. Que se passe-t-il ?
 - essaye de reproduire ce programme pour utiliser la flèche 'droite'
- rajoute un 2ème servo-moteur : le signal de commande sur la broche **Digital 9**
- ouvre le fichier '*tourelle_flèches_2_servo.sb2*' et complète le pour que les touches '*haut*' et '*bas*' commandent l'*azimut* du 2ème servo-moteur.