Table des matières

1. Fonctions 3
2. Démos 3
3. Utiliser en local dans son navigateur web 4
4. Utilisation en 4 temps 4
5. Auteurs et contributeurs 4

Fix Me! **Esta página no está completamente traducida, aún. Por favor, contribuye a su traducción.**
(Elimina este párrafo una vez la traducción esté completa)

BlocklyDuino est un programme web, un **webware graphique permettant la programmation graphique pour Arduino et sa *traduction en code***.

BlocklyDuino est basé sur Blockly, un éditeur de programme graphique par une interface web. Il fournit un seul type de traduction de la programmation graphique *(contrairement à Blockly qui traduit en Python, en JavaScript, etc et permet de le simuler en ligne : exemple)*, pour générer du code à copier coller dans l'IDE Arduino.

BlocklyDuino possède une bibliothèque de blocs pour les modules Grove, particulièrement adaptée à la découverte des micro-contrôleurs et aux expérimentations de systèmes mécatroniques.

Libre à vous d'en rajouter autant que voulu grâce à cette notice explicative : http://tic.technologiescollege.fr/wiki/doku.php/fr/arduino/blocklyduino/creerblocsmulti

Cette version a été réorganisée et améliorée pour la faire utiliser au mieux par des élèves débutants dans le code.

**Toutes les remarques sont les bienvenues pour améliorer la syntaxe !* **

1. Fonctions

- programmation pour Arduino en drag'n'drop graphique,
- génère un code totalement compatible avec le code Arduino,
- interaction des cartes Arduino grâce aux modules rajoutés : plus de 10 blocs spécifiques à des capteurs/actionneurs Grove, ainsi que ce xu de TechnoZone51, Bitbloq, et ...
- possibilité de charger automatiquement des fichiers sur le site grâce aux paramètres de l'adresse URL *(voir les démos ci-dessous).*
- téléversement et console série depuis l'interface web,
- sauvegarde/lecture de fichiers INO et XML

2. Démos

BlocklyDuino est un outil web, un webware par référence aux software, hardware, etc. Vous pouvez le tester/utiliser à l'adresse suivante : Technologies/BlocklyDuino

Vous pouvez donc aussi lier directement l'ouverture de la page à l'ouverture d'un fichier XML hébergé (*ou tout en local*) :

- démo 1 : faire clignoter une diode
- démo 2 : faire varier un servo-moteur proportionnellement à une consigne de potentiomètre

Le créateur de BlocklyDuino a aussi posté une vidéo.

3. Utiliser en local dans son navigateur web

Si vous préfréez l'utiliser en local, il vous suffit de télécharger le code depuis Github (*Download Zip*) et d'ouvrir le fichier `index.html` dans votre navigateur.

Vous pouvez l'héberger sur un serveur, et ainsi y faire accéder de nombreux postes en pointant vers ce fichier 'index.html'.

Pour le téléversement et la console série, vous devez disposer d'un accès web et de filtres ne bloquant pas CodeBender.

4. Utilisation en 4 temps

1. utiliser votre navigateur pour ouvrir BlocklyDuino grâce au fichier 'index.html'
2. créer son programme Arduino par drag'n'drop (*cliqué-déplacé*) des blocs
3. sélectionner l'onglet 'Arduino' pour en vérifier le code grâce à CodeBender
4. presser le bouton 'Téléverser' pour transférer le code dans la mémoire de la carte Arduino

5. Auteurs et contributeurs

Programme Blockly : https://developers.google.com/blockly/

Concept d'origine : Fred Lin (@gasolin https://github.com/gasolin/BlocklyDuino).

Son projet s'est aussi inspiré de ardublock et modkit.

Intégration de CodeBender : Julien Rat https://github.com/julienrat

Ré-écriture totale et refonte graphique : Olivier Métayer

From:
https://wiki.libreduc.cc/ - **LibrEduc**

Permanent link:
https://wiki.libreduc.cc/es:arduino:blocklyduino

Last update: **2025/01/16 20:24**