Table des matières

Tutoriel inspiré par http://tiptopboards.free.fr

La manette de télécommande Ninchuck Wii peut servir à contrôler une carte Arduino.

** **

- 1 Carte Arduino uno R3
- 1 Manette Wii Nunchuck
- 1 breadboard et fils de câblage (ou soudures)

- Un joystick 2 axes X-Y
- Un accéléromètre à 3 axes Ax, Ay, Az.
- 2 boutons poussoirs

Cette manette est économique et très ergonomique dans la main.

La prise de connexion comporte 5 broches dont 4 sont utilisées

** **
Démonter la prise (2 petites vis à retirer puis déboiter le couvercle) ou couper le câble, et dénuder l'extrémité des 4 fils suivants

Le démontage du connecteur permet d'identifier les fils en cas de problème.
| 1 SDA 3 NC 5 PWR |
| 2 GND (4 NC) 6 CLK |

Sur notre modèle, la câblage est
| |
1 blanc, 3 bleu, 5 rouge | SDA Att PWR |
2 rose, 4 rien, 6 jaune | GND nc CLK |

** **

Nunchuck Wii –> Arduino Uno
1 blanc —> (pin 4)
2 rose –>
3 fil bleu –> non utilisé
4 nc –>non utilisé
5 rouge –> 3.3V
6 jaune –> (pin5)

Important, alimentation sous 3.3V et pas plus !

Pour une manette Wii \"officielle\" le câblage est le suivant
1 rouge +3V –>PWR 3.3V
2 jaune CLK –>SCL pin5
3 fil orange –>

4 pas de fil –>
5 vert DATA –>SDA pin 4
6 blanc GND –>GND

** **
Une librairie pour l'IDE 1.0 est disponible (Cf forum Arduino). Cette librairie a été développée par Gabriel Bianconi. Elle est en téléchargement ici (GitHub sous Creative Commons license)
{C}https://github.com/GabrielBianconi/ArduinoNunchuk{C}

** **
On l'installe en copiant le dossier complet \"ArduinoNunchuk\" dans le répertoire qui comporte déjà les autres librairies Arduino (Arduino/libraries).
Ce dossier contient

- ArduinoNunchuk.cpp
- ArduinoNunchuk.h
- un sous dossier exemples

Elle est très simple à utiliser. On commence par instancier :

```
ArduinoNunchuk nunchuk = ArduinoNunchuk();
```

Puis on initialise dans le setup

```
nunchuk.init();
```

Puis on récupère les mises à jour de la Wii dans la boucle loop()

```
nunchuk.update();
```

Les 7 données de la Wii Nunchuk sont disponibles sous cette forme

- nunchuk.analogX
- nunchuk.analogY
- nunchuk.accelX
- nunchuk.accelY
- nunchuk.accelZ
- nunchuk.zButton
- nunchuk.cButton

** **

Code :

```
/*ArduinoNunchukDemo.ino
* Copyright 2011-2013 Gabriel Bianconi, http://www.gabrielbianconi.com/
* Project URL: http://www.gabrielbianconi.com/projects/arduinonunchuk/
* Commentaires ajoutes 16 08 2013 tiptopboards.com
```

```
*/

#include <Wire.h>
#include <ArduinoNunchuk.h>

#define BAUDRATE 19200
//Instancier la manette Wii Nunchuck
ArduinoNunchuk nunchuk = ArduinoNunchuk();

void setup()
{
Serial.begin(BAUDRATE);
nunchuk.init(); // Initialiser la Nunchuck
}

void loop()
{

nunchuk.update(); //lecture des donnees //
Joystick XY
Serial.print(nunchuk.analogX, DEC); //0-255 X, 125 au neutre
Serial.print(' ');
Serial.print(nunchuk.analogY, DEC);
Serial.print(' '); //

Accelerometre XYZ
Serial.print(nunchuk.accelX, DEC);
Serial.print(' ');
Serial.print(nunchuk.accelY, DEC);
Serial.print(' ');
Serial.print(nunchuk.accelZ, DEC);
Serial.print(' ');

//Deux boutons de la Nunchuck Wii
Serial.print(nunchuk.zButton, DEC);
Serial.print(' ');
Serial.println(nunchuk.cButton, DEC);
} //'' //'' //''
```

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

Permanent link:
https://wiki.libreduc.cc/fr:arduino:nunchuck

Last update: **2026/09/26 23:28**