

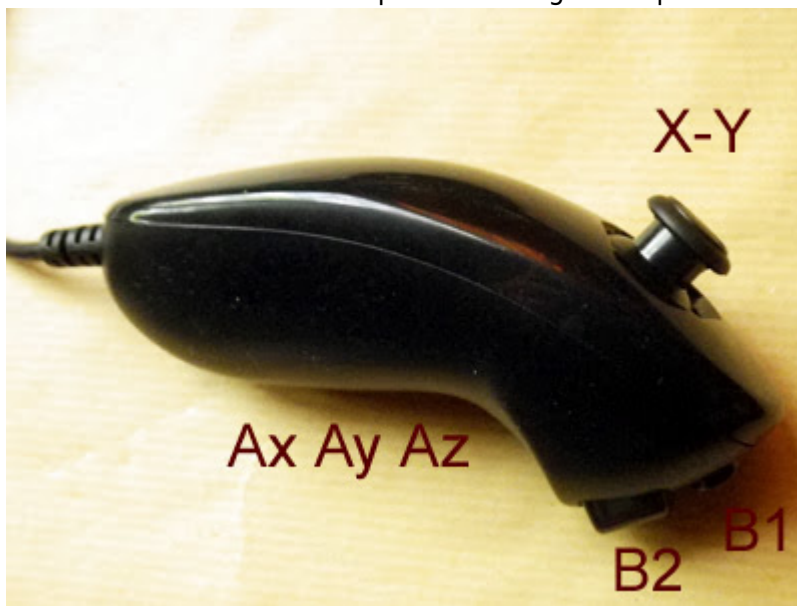
Table des matières

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

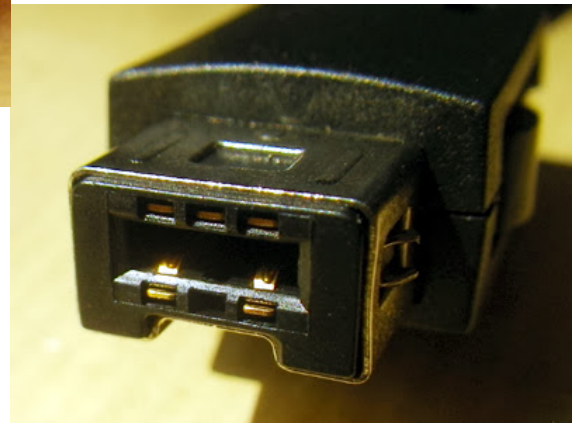
La manette de télécommande Nunchuck Wii peut servir à contrôler une carte Arduino.

- 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.

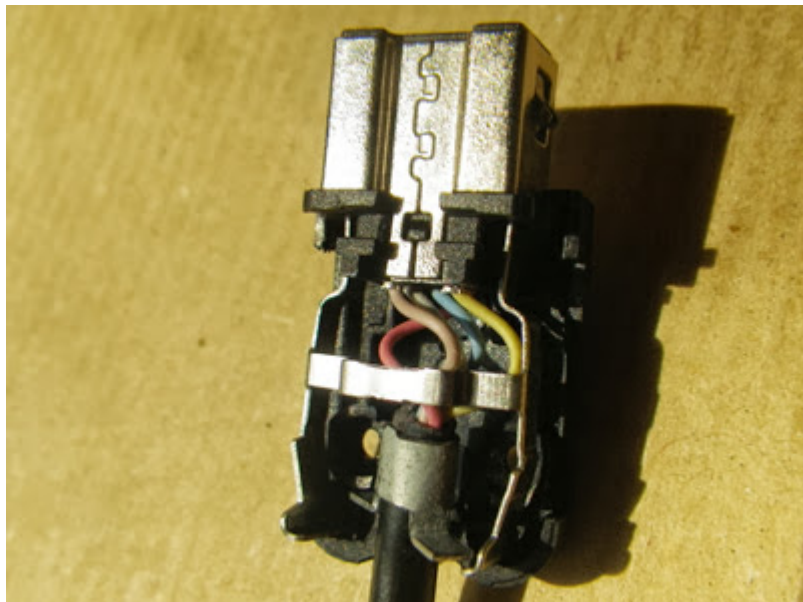


La prise de connexion comporte 5 broches dont 4 sont utilisées





Démonter la prise (2 petites vis à retirer puis déboîter 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 bibliothèques 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.libreeduc.cc/> - **LibrEduc**

Permanent link:

<https://wiki.libreeduc.cc/fr:arduino:nunchuck>

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

