

Table des matières

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

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



Blockly@rduino 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.

Blockly@rduino possède une bibliothèque de blocs pour les modules [Grove](#), particulièrement adaptée à la découverte des micro-contrôleurs et aux expérimentations de systèmes mécatroniques.

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

Toutes les remarques sont les bienvenues pour améliorer la syntaxe !

Lien de téléchargement :

<https://github.com/technologiescollege/BlocklyDuino>]

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 Grove rajoutés : plus de 10 blocs spécifiques à des capteurs/actionneurs Grove,
- possibilité de charger automatiquement des fichiers sur le site grâce aux paramètres de l'adresse URL (*voir les démos ci-dessous*).

Démos

Blockly@rduino 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*) :

- [démon 1](#) : faire clignoter une diode
- [démon 2](#) : faire varier un servo-moteur proportionnellement à une consigne de potentiomètre

Le créateur de BlocklyDuino a aussi posté une [vidéo](#).

Utiliser en local dans son navigateur web

Si vous préférez 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'.

Utilisation en 4 temps

1. utiliser votre navigateur pour ouvrir Blockly@rduino 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 copier le contenu dans l'[IDE Arduino](#)
4. presser le bouton 'Téléverser' pour transférer le code dans la mémoire de la carte Arduino

Auteurs et contributeurs

Fred Lin (@gasolin). Merci à Neil Fraser, Q.Neutron de Blockly <http://code.google.com/p/blockly/>. Merci à l'équipe d'Arduino et Seeeduno pour les blocs spécifiques. Ce projet s'est aussi inspiré de [arduiblock](#) et [modkit](#). Améliorations par Julien Rat. Modifications, simplifications et francisation par Sébastien Canet. Fonctionnalités accrues par Olivier Métayer.

From:
<https://wiki.libreeduc.cc/> - **LibrEduc**

Permanent link:
<https://wiki.libreeduc.cc/fr:arduino:blocklyduino>

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

