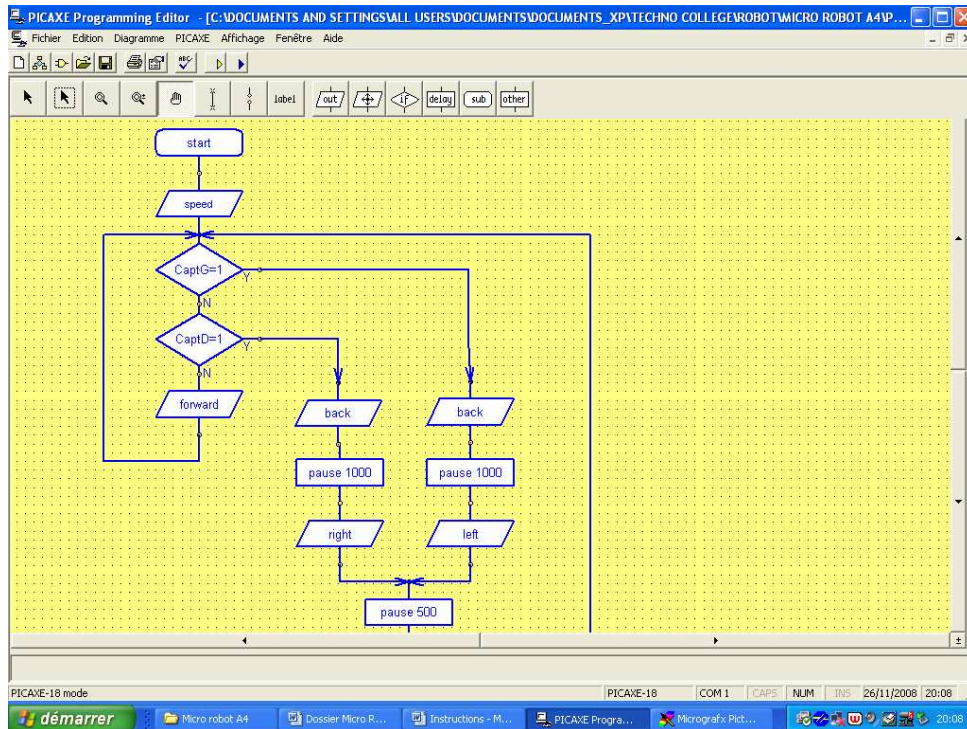


Logiciel PICAXE Programming Editor



Notice réduite

1. Lancer le logiciel PICAXE Programming Editor (Vidéo : « [Lancer le programme](#) »).
2. Dessiner un diagramme (Vidéos : « [Nouveau programme](#) » et « [Dessiner le diagramme](#) »).
3. Sauvegarder un diagramme (Vidéo : « [Enregistrer le diagramme](#) »).
4. Sélectionner le port série (Vidéo : « [Sélectionner port série](#) »).
5. Transférer un programme de l'ordinateur dans le Microrobot (Vidéo : « [Transférer le programme](#) »).

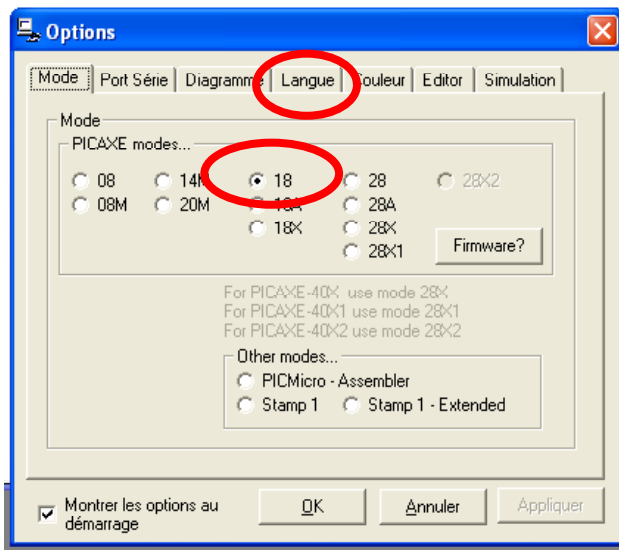
Remarque : Pour vous aider, vous disposez de vidéos sur le serveur du collège dans le dossier « 3^{ème} ».

1 – Lancer le logiciel Programming Editor

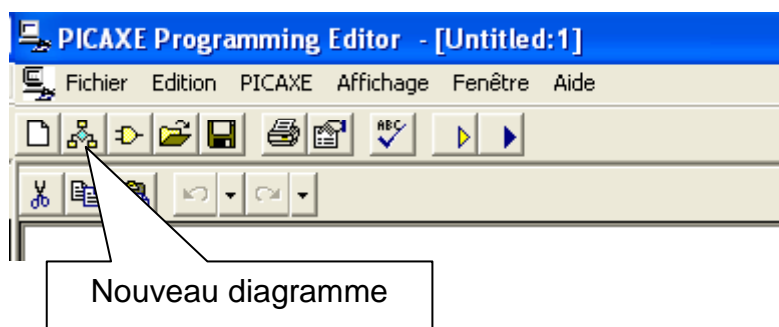
- 1.1. Lancer le logiciel Programming Editor en cliquant sur l'icône PICAXE Programming Editor placé sur le bureau.



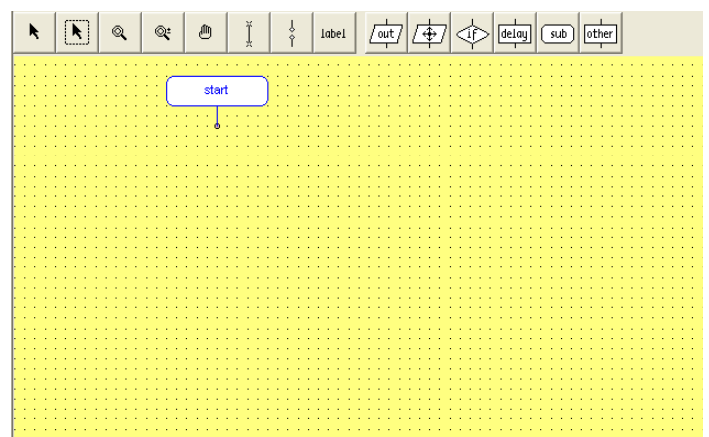
- 1.2. Lors du premier lancement du programme, sélectionner le mode "PICAXE-18", puis aller sur l'onglet "Langue", sélectionner "Français", fermer la fenêtre en cliquant sur "OK"



- 1.3. Créer un nouveau diagramme.



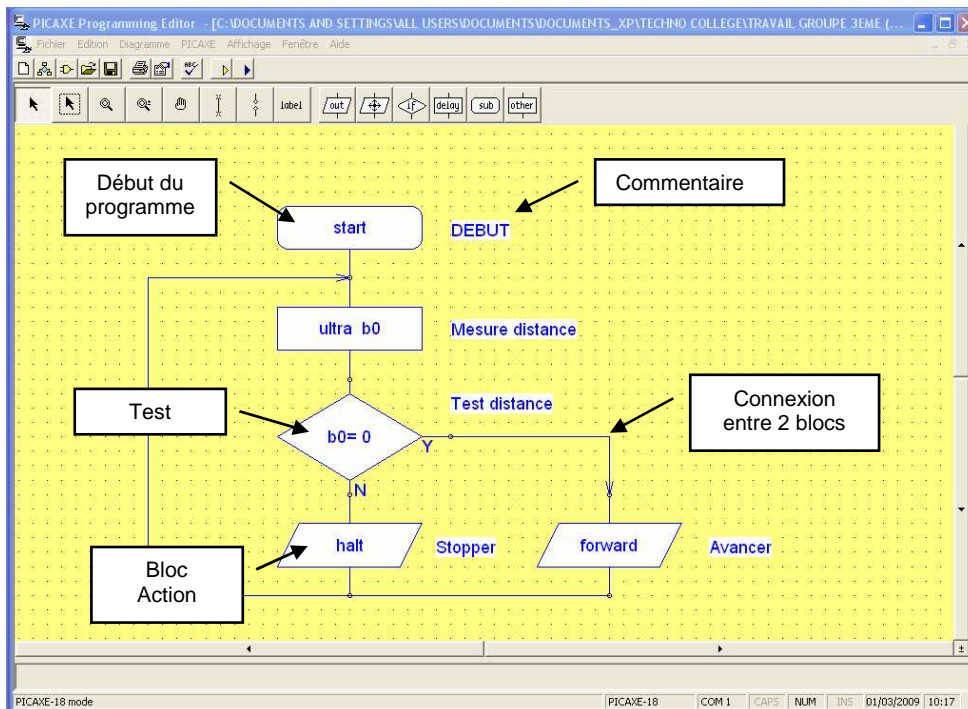
Vous pouvez maintenant saisir votre diagramme.



2 – Dessiner un diagramme

Le programme se présente sous la forme d'un diagramme constitué de blocs.

Description des blocs pages 5 et 6

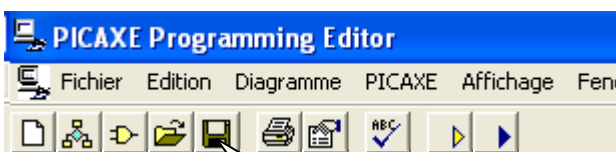
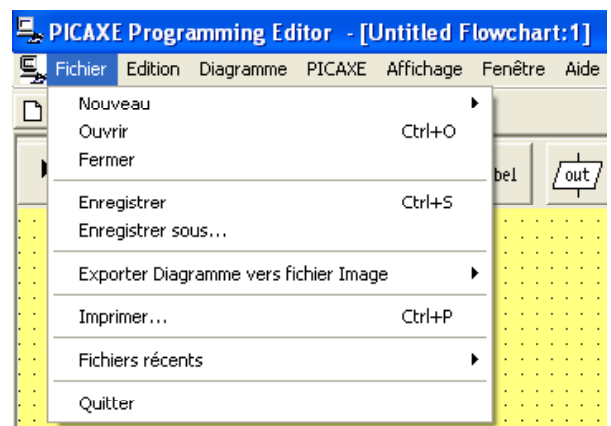


3 – Sauvegarder un diagramme

Pour sauvegarder le diagramme,

menu Fichier

Enregistrer
ou Enregistrer sous...

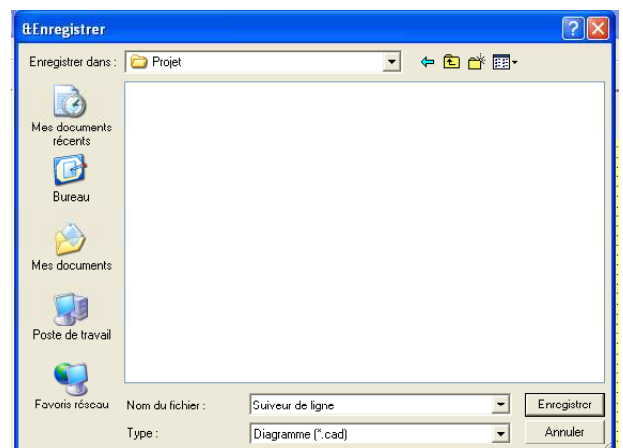


Icône Enregistrer

- ◆ Sélectionner votre dossier de travail
- ◆ Donner un nom à votre fichier.

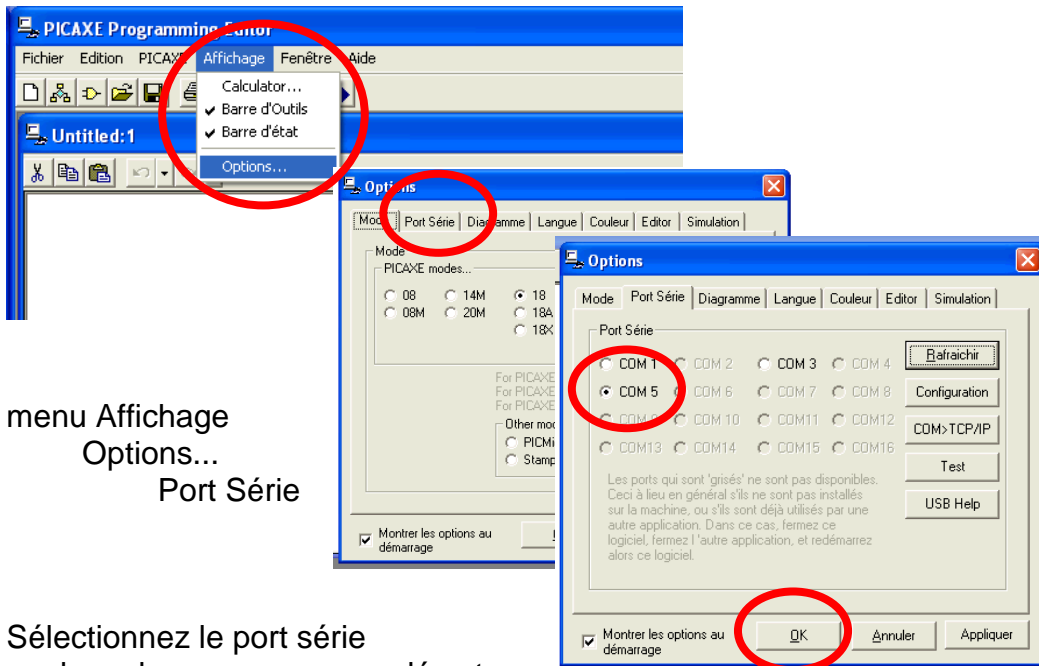
Remarque : les fichiers de type diagramme ont l'extension ".cad"

- ◆ Enregistrer.



4 – Sélectionner le port série

Avant de transférer le programme dans le microrobot, il est nécessaire de sélectionner le port série de l'ordinateur.



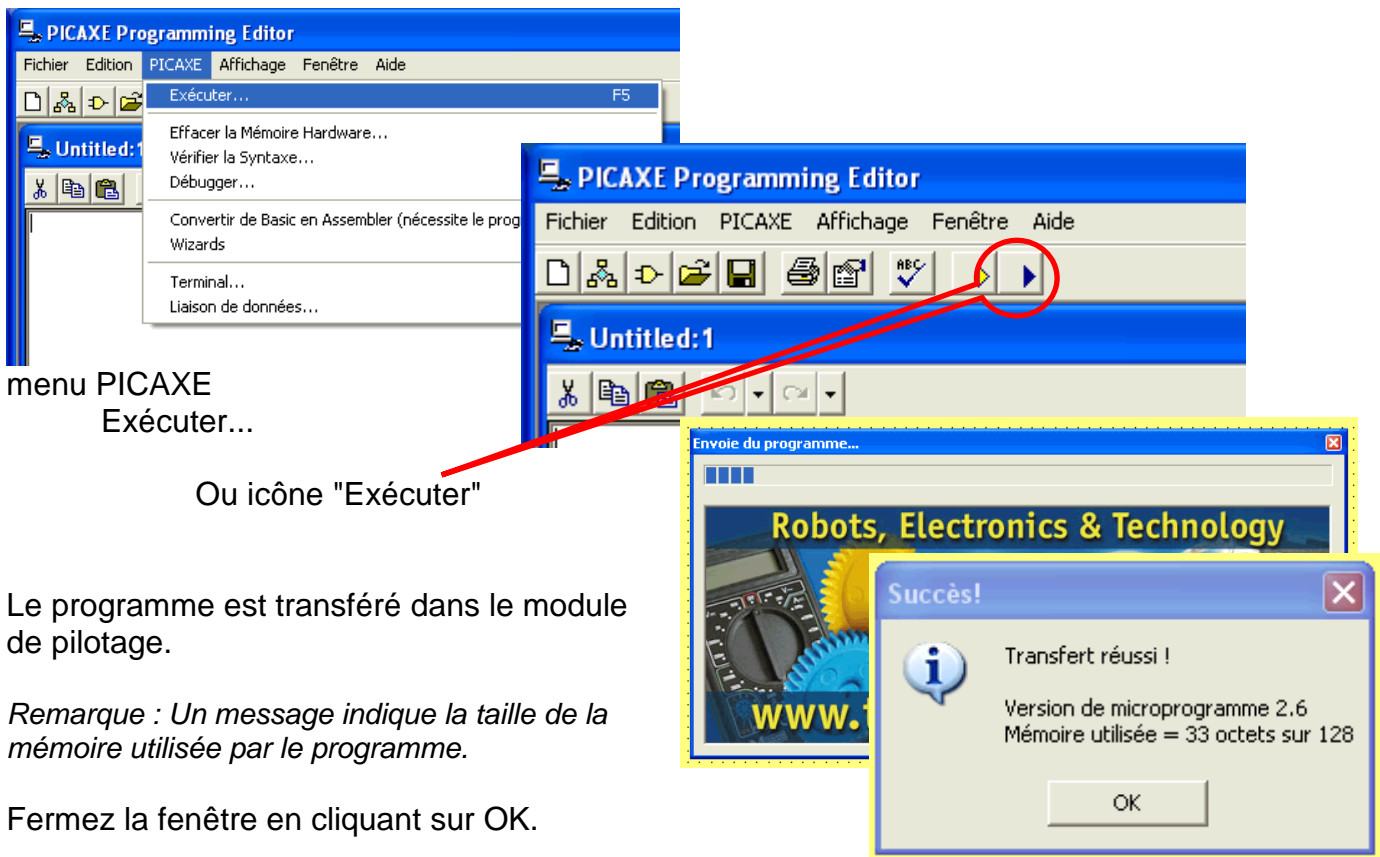
menu Affichage
Options...
Port Série

Sélectionnez le port série sur lequel vous avez raccordé votre câble (le port non grisé ou l'un des ports non grisé).

Remarque : Il faut toujours connecter le câble sur le même port USB.

Fermez la fenêtre en cliquant sur OK.

5 - Transférer un programme de l'ordinateur dans MicroRobot



menu PICAXE
Exécuter...

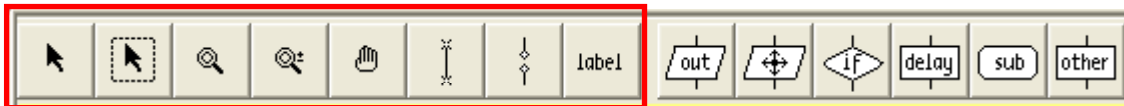
Ou icône "Exécuter"

Le programme est transféré dans le module de pilotage.

Remarque : Un message indique la taille de la mémoire utilisée par le programme.

Fermez la fenêtre en cliquant sur OK.

Description des outils de programmation



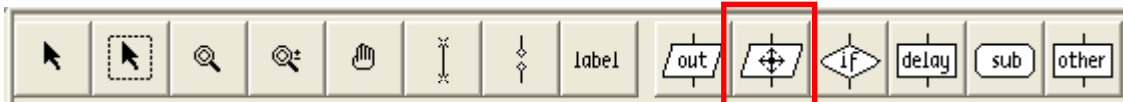
MANIPULATION DES BLOCS, LIAISONS ENTRE BLOCS	
	Sélection d'un bloc
	Sélection d'une zone Maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour délimiter la zone, relâcher le bouton de la souris pour activer la sélection.
	Agrandissement d'une zone Maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour délimiter la zone, relâcher le bouton de la souris pour agrandir la zone.
	Agrandir ou rétrécir le contenu de la fenêtre Maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur du haut vers le bas pour rétrécir ou du bas vers le haut pour agrandir, relâcher le bouton de la souris. Pour ajuster la taille d'un diagramme à celle de la fenêtre : utiliser le menu « Diagramme, Ajuster ».
	Déplacer le contenu de la fenêtre Maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour déplacer le contenu de la fenêtre.
	Etablir une connexion entre deux blocs Placer le pointeur sur le point de départ de la liaison, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, presser le bouton gauche de la souris.
	Définir des points de connexion entre deux blocs (<i>Non utilisé dans ce document</i>)
	Insérer un commentaire Placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite insérer un commentaire, presser le bouton gauche de la souris, saisir le texte.

Tests



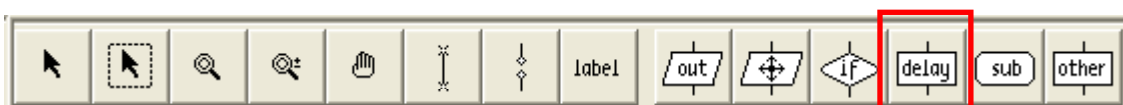
	Test conditionnel sur une entrée Sélectionner le type de bloc de test souhaité, positionner le pointeur à l'endroit souhaité, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le n° d'entrée ou de sortie souhaitée dans la zone bas gauche de l'écran.
	Test conditionnel sur une variable Sélectionner le type de bloc de test souhaité, positionner le pointeur à l'endroit souhaité, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le nom de la variable utilisée dans la zone en bas à gauche de l'écran.

Mouvements



Outil de programmation	Instruction	Signification
		Activer les moteurs pour aller en avant.
		Activer les moteurs pour aller en arrière.
		Activer les moteurs pour aller à gauche.
		Activer les moteurs pour aller à droite.
		Arrêter les moteurs pour s'immobiliser.
		Régler la vitesse de rotation des moteurs.
		<p>Acquérir la distance par rapport à un obstacle</p> <p>(nécessite le module capteur de distance) - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris. Affecter le nom de la variable qui recevra la valeur de la distance captée (la variable b0 est sélectionnée par défaut).</p>

Temporisation



	<p>Attendre entre 1 et 65535 milli secondes</p> <p>Placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le temps d'attente souhaité (exprimé en millisecondes) dans la zone en bas à gauche de l'écran.</p>
--	---