

PROJET JEU VIDEO 2D

ETAPE 3 REALISATION ET TESTS



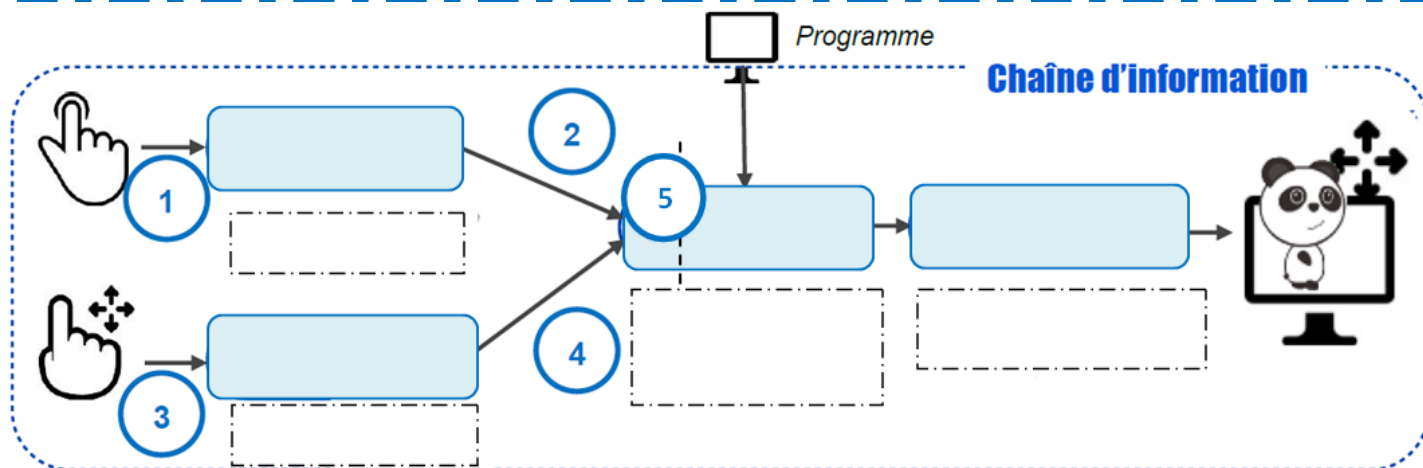
Noms :

Classe :

Prénoms :

Equipe :

Description du système



Acquisition et traitement des informations

Ouvrir le fichier forme_signal.sb2, tester le programme avec le bouton poussoir et le joystick puis compléter les informations ci-dessous :

Etude du BP :

Appui / Pas d'appui



Information

Signal

5v

0v

Temps

1 Information :

2

Information :

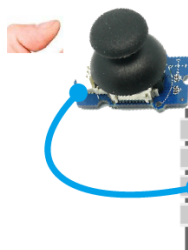
Type d'information : ☐ Logique ☐ Analogique

Signal : ☐ Numérique ☐ Analogique

Transport :

Etude du Joystick :

Appui X+ / Pas d'appui / Appui X-



Information

Signal

5v

Seuil du centre

0v

Temps

3 Information :

4

Information :

Type d'information : ☐ Logique ☐ Analogique

Signal : ☐ Numérique ☐ Analogique

Transport :

Acquisition via la carte programmable :



Carte Arduino Uno
(interface programmable)

Caractéristiques :
Alimentation : 0 - 5v
Acquisition en 10 bits

Soit :

5

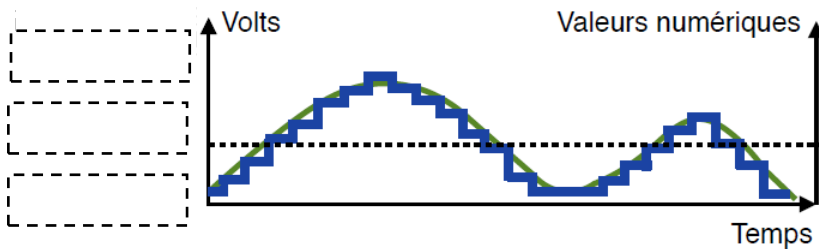
Information :

Type d'information : ☐ Logique ☐ Analogique

Signal : ☐ Numérique ☐ Analogique

Volts	Bits – Numérique										Décimal
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Analogique	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	

Signal analogique



Signal numérisé sur 10 bits

Signal numérisé en décimal

Interfaçage - Câblage

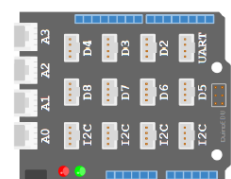
Ports	Solutions techniques
D2	
D3	
A0 (Analog)	
A1 (Analog)	
A2 (Analog)	
A3 (Analog)	



Joystick analogique



Capteur accéléromètre analogique



Interface programmable



Bouton poussoir

Adapter le programme de votre jeu vidéo pour l'utiliser avec le joystick.