

# La POO et le langage Arduino

## Qu'est-ce que la POO

### la POO c'est quoi ?

L'essentiel des programmes et bibliothèques Arduino que l'on trouve partout utilisent principalement le C. Mais par moment, un œil averti décèle des bizarreries dans la syntaxe :

```
Serial.begin(9600);  
Serial.print("Bonjour, je suis un Arduino");
```

Typiquement, la syntaxe `nom.fonction()` n'existe pas en C pur. C'est du C++. `Serial` est un objet, et pour lequel le source montré ici appelle deux fonctions membres [2] : `begin` et `print`. Un autre exemple très connu :

```
Servo monservo;  
monservo.attach(10);  
monservo.write(90);
```

La bibliothèque `servo` utilise un code C++ pour fonctionner. `Servo monservo;` crée un objet nommé `monservo` de type `Servo`, comme on écrirait `int i;`. Puis on demande à cet objet de se relier à la pin 10 de l'Arduino avec `attach()`, et ensuite de se déplacer avec `write()` à 90 degrés. Notez qu'on le demande à `monservo`, et pas à un autre...

En fait, le monde Arduino se sert du C++ sans le savoir !

### POO et arduino

#### POO : introduction

#### Decouvrez-la-notion-de-programmation-orientee-objet-poo

#### Un exemple avec une Led

From:  
<https://chanterie37.fr/fablab37110/> - **Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault**

Permanent link:  
[https://chanterie37.fr/fablab37110/doku.php?id=start:arduino:langc\\_poo](https://chanterie37.fr/fablab37110/doku.php?id=start:arduino:langc_poo)

Last update: **2023/01/27 16:08**

