

## Bouger un servomoteur au son

Article incomplet en cours de rédaction

Le servoson : Bouger un servomoteur au son





### Sommaire [masquer]

- 1 Présentation du projet
- 2 Liste du matériel
- 3 Réalisation du projet
  - 3.1 Explication
  - 3.2 Schéma Fritzing
  - 3.3 La manipulation
  - 3.4 Que voit-on ?
- 4 Liens avec d'autres projets seeeduino

## Présentation du projet

Il s'agit d'un projet simple : faire réagir un servomoteur à du son.

## Liste du matériel

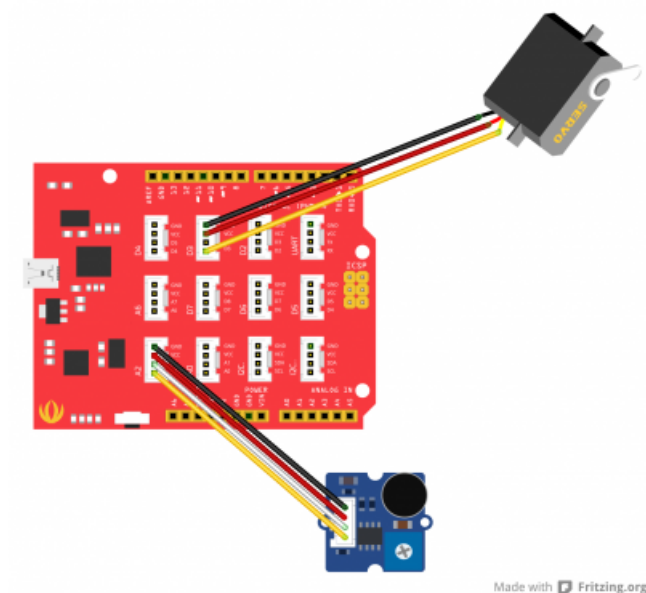
-  Une [carte Seeeduino](#)
-  Un capteur de sons avec un branchement grove
-  Un servomoteur avec un branchement grove
-  Un [ordinateur](#) pour programmer
- Une connexion Internet ou [Blocklyduino](#) installé

## Réalisation du projet

### Explication

- Connectez le servomoteur sur le port digital D3 - Connectez le capteur de sons sur le port analogique A2 - Connectez votre Seeeduino à votre ordinateur

### Schéma Fritzing



### La manipulation

Lancez Bocklyduino (depuis votre ordinateur s'il est installé ou [en ligne](#)).

Dans Blockly,

- Pour éviter que le programme ne se lance au moindre son, nous allons lui mettre une limitation (une condition de réalisation) :

\*\* Insérez une condition "Si... Faire..." ; \*\* Insérez le bloc "la valeur lue sur l'entrée Analogique ..." (dans arduino > entrées) puis le déterminer avec une condition afin que l'entrée analogique A2 soit supérieure à 650 (les blocs se trouvent dans "maths" et "logique") ; \*\* Insérez le bloc ainsi construit dans la case après le "Si".

- Nous allons maintenant déterminer l'action qui fera bouger le servomoteur :

■ Dernière modification de cette page le 4 mars 2016 à 12:35.

**\*\* Cette page a été consultée 479 fois.**

**\*\* Déplacez le bloc de chiffre ("0") dans l'encoche du numéro de la broche et y mettre 3 (pour la broche digitale 3).** **\*\* Insérez le bloc "la valeur lue sur l'entrée Analogique ..."** (dans arduino > entrées) puis le déterminer avec une condition afin que l'entrée analogique A2 soit multipliée par 5 ; **\*\* Mettez le bloc ainsi construit dans l'encoche pour régler l'angle.**

■ **Politique de confidentialité**

■ **À propos de Wikidebrouillard**

Voici le programme que vous devez obtenir :

■ **Avertissements**

- Enfin, cliquez sur le bouton "sauvegarde en fichier INO" pour récupérer le fichier à téléverser à l'aide de l'IDE Arduino (programme officiel arduino).

© Graphisme : [Les Petits Débrouillards Grand Ouest](#) (Patrice Guinche - Jessica Romero) | Développement web : [Libre Informatique](#)

### Que voit-on ?

Quand un son est émis, le servomoteur s'oriente dans un sens puis dans l'autre. Avec des variations de sons conséquentes le servomoteur peut même donner l'illusion de danser !

## Liens avec d'autres projets seeeduino

Approfondissez votre connaissance des servomoteurs avec le [Bras robotisé 3 Servomoteurs](#)

---

Récupérée de < [http://www.wikidebrouillard.org/index.php/Bouger\\_un\\_servomoteur\\_au\\_son](http://www.wikidebrouillard.org/index.php/Bouger_un_servomoteur_au_son) >

Catégories : [Fiche à Valider](#) | [Seeeduino](#) | [MalleNumerique](#) | [Contenus à développer](#)