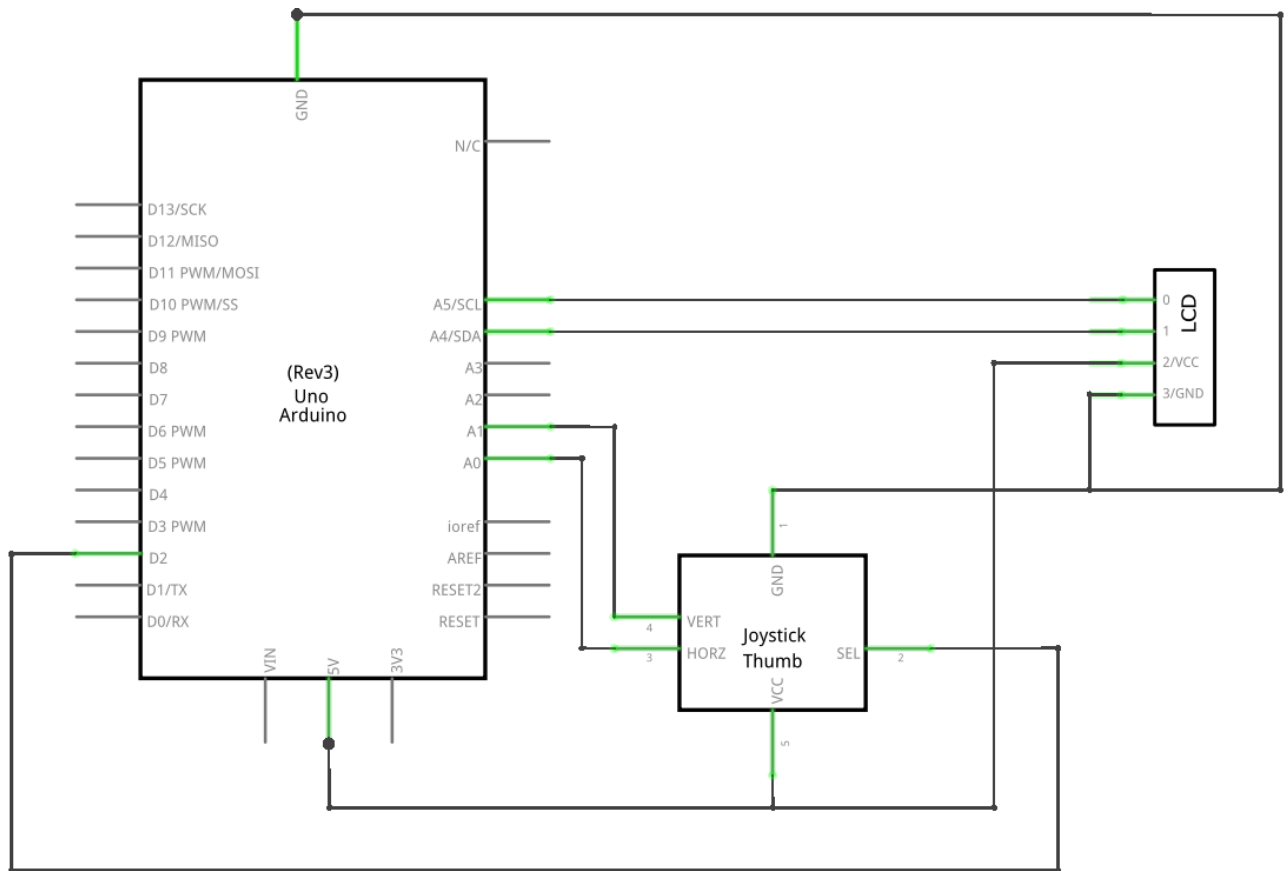


I. Mise en situation :

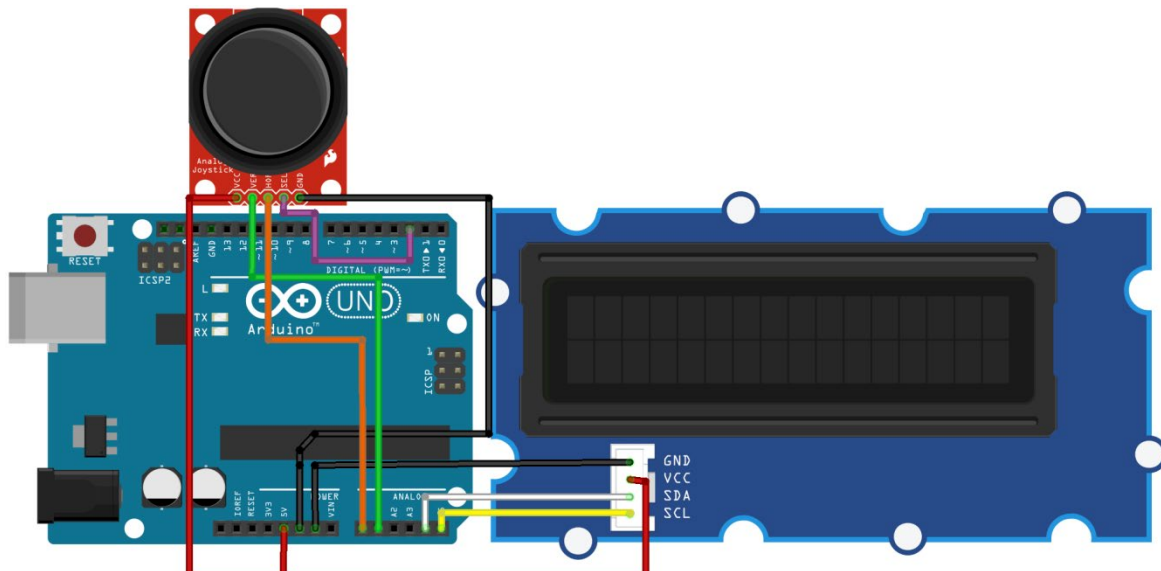
Vous assurerez l'affichage de la position d'un joystick sur un afficheur LCD en valeurs décimales et hexadécimales.



fritzing

II. Matériel à disposition :

- Une carte arduino Uno
- Un écran LCD
- Un Joystick
- Un cordon USB
- Des petits fils



III. Travail à réaliser :

1. Création d'un algorithme.

Déclaration des variables...

DEBUT

...

FIN

2. Déclaration des variables.

Nom de la variable	Types de variables	Utilité de la variable

3. Ecriture du programme commenté (Coller le programme ici)

4. Câblage de la carte (A faire valider par le professeur)