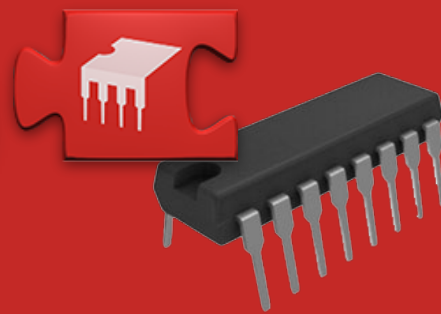


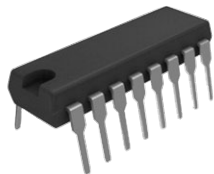
# Blockly



Blockly est un environnement de programmation graphique basée sur Scratch 2.0



+



=



NB : Une interface Picaxe est utilisée ici.

## TÉLÉCHARGEMENT ET INSTALLATION VIA CHROME



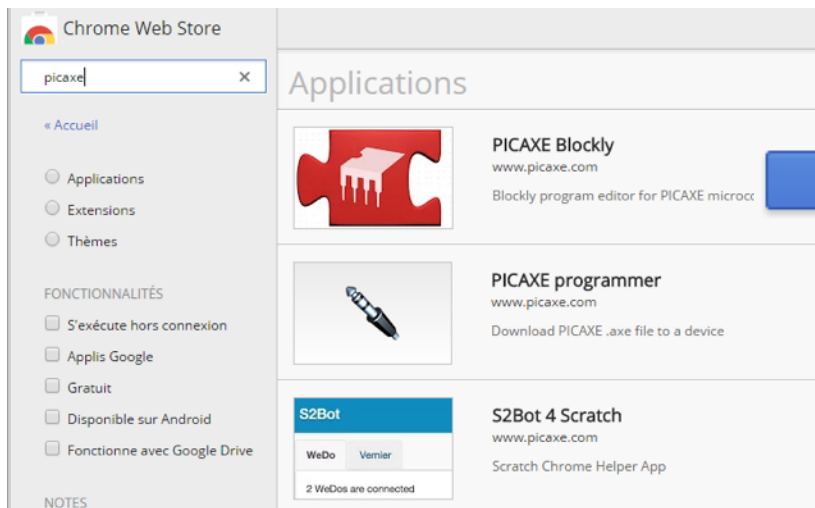
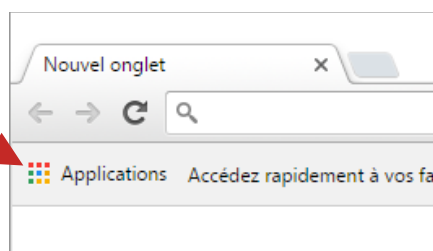
A privilégier car facile à installer, pas de compte, langue française, possibilité de simuler, voir le code, téléverser le programme ...

Cliquer sur le lien ici : <https://chrome.google.com/webstore/detail/picaxe-blockly/hhdlapnjifkckpghcapopejopnbpapnb>

ou Cliquer sur « Application »

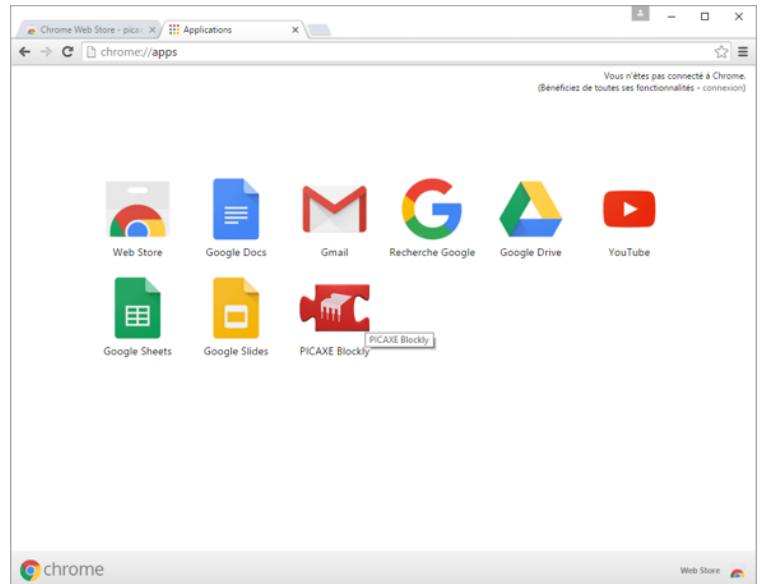
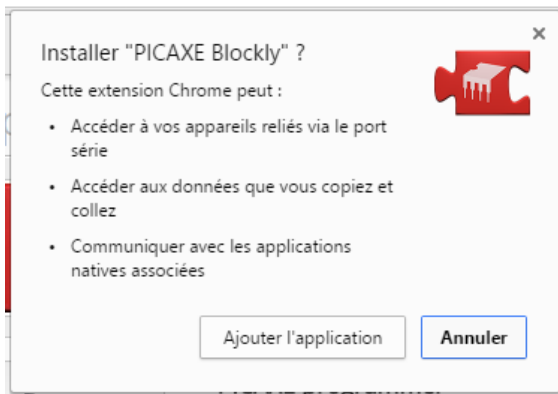
Saisir « Picaxe »

1



2

Ajouter à Chrome l'application PICAXE Blockly



L'application est disponible depuis la page d'accueil Chrome

**NB :** Pour une installation réseau, il est possible de faire une installation pour chaque utilisateur ou d'utiliser une stratégie utilisateur.

Voir doc : [http://pedagogie.ac-toulouse.fr/matrice/magret/telechargements/doc\\_logiciels/D%C3%A9ploiement\\_ChromeV2.pdf?fetch=1](http://pedagogie.ac-toulouse.fr/matrice/magret/telechargements/doc_logiciels/D%C3%A9ploiement_ChromeV2.pdf?fetch=1)

Nom de l'application : hhdlnpnjfkckpghcapopejopnbpapnb

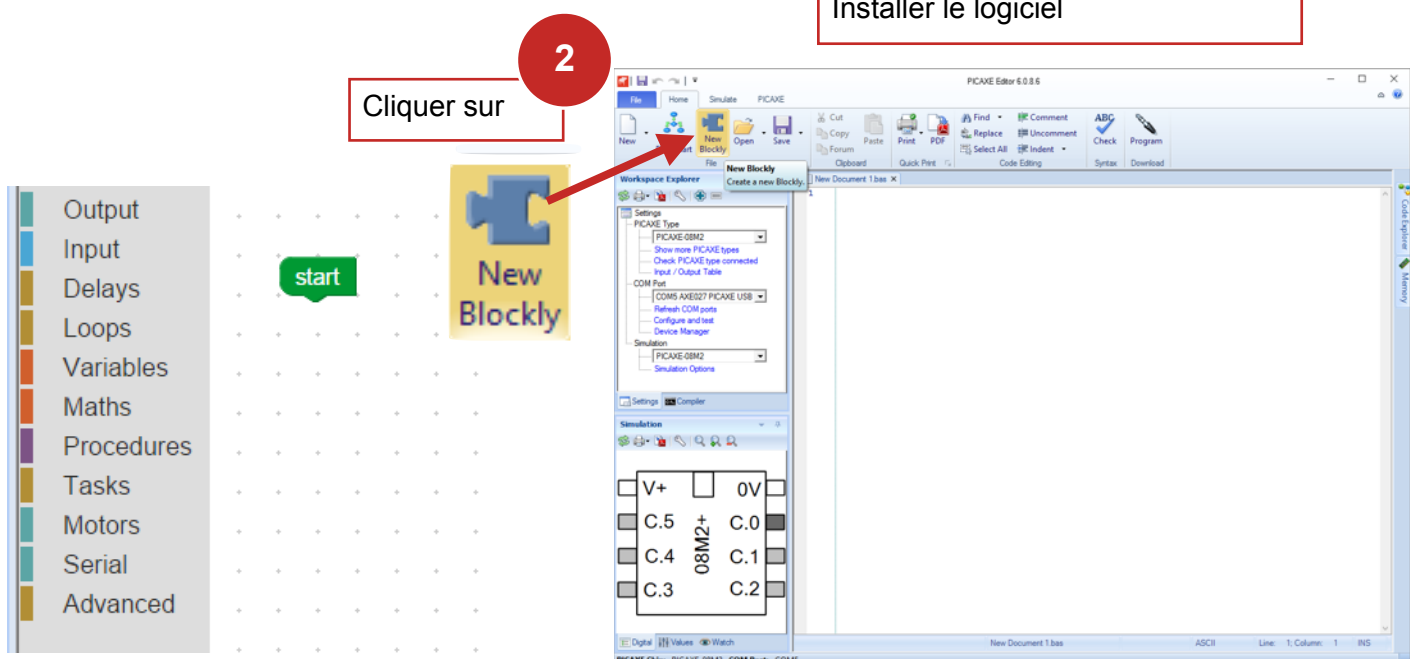


## TÉLÉCHARGEMENT ET INSTALLATION VIA PICAXE EDITOR 6

Avantage : un seul logiciel pour programmation par Diagramme ou Block

Inconvénient : Seulement en Anglais, installation d'un logiciel

1  
Cliquez sur le lien ici : <http://www.picaxe.com/downloads/pe6/PICAXEEditor6.exe>  
Installer le logiciel



# CLOUD / WEB

Inconvénient : nécessite un compte

Cliquer sur le lien ici : <http://www.picaxecloud.com/blockly/app/>

Créer un compte

1

Utilisation comme  
Chrome APP

2

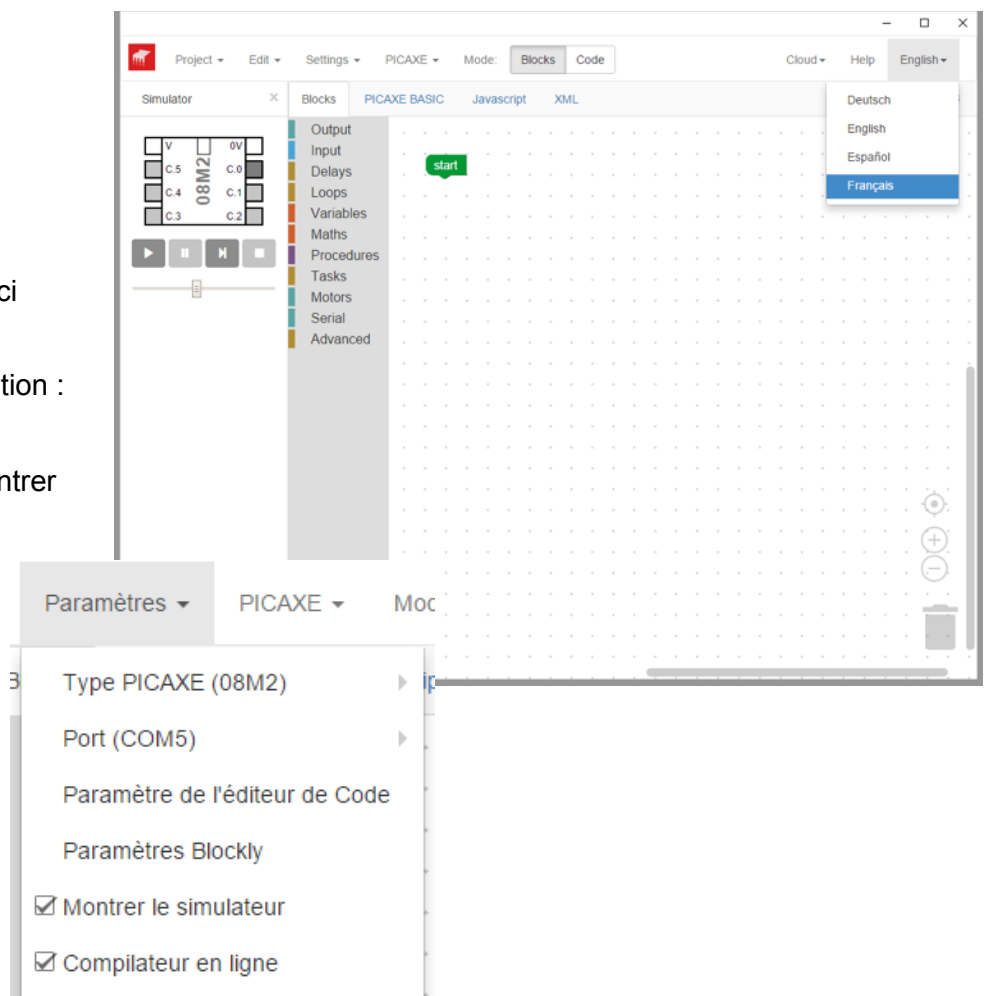
The screenshot shows the PICAXE Cloud website interface. On the left, there is a 'Sign in' form with fields for 'Email' and 'Password', a 'Remember me' checkbox, and a 'Login' button. Above it is a 'Register' form with fields for 'Full Name', 'Email', 'Password', 'Password Confirmation', 'House or Flat Number', 'Street', 'Town/City', 'State/Country/Region', 'Postcode', and 'Country'. A 'Sign up' button is at the bottom of the registration form. The top of the page features the 'PICAXE Cloud' logo and links for 'Information', 'PICAXE Store', and 'Support Forum'. A 'Help' link is in the top right corner. The main content area displays a Blockly script for a PICAXE program.

## CONFIGURATION

Choisir la langue

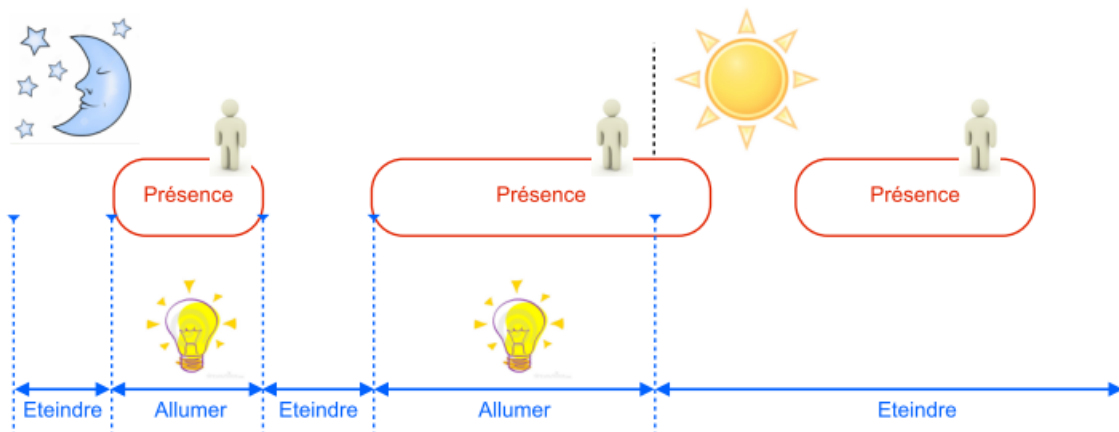
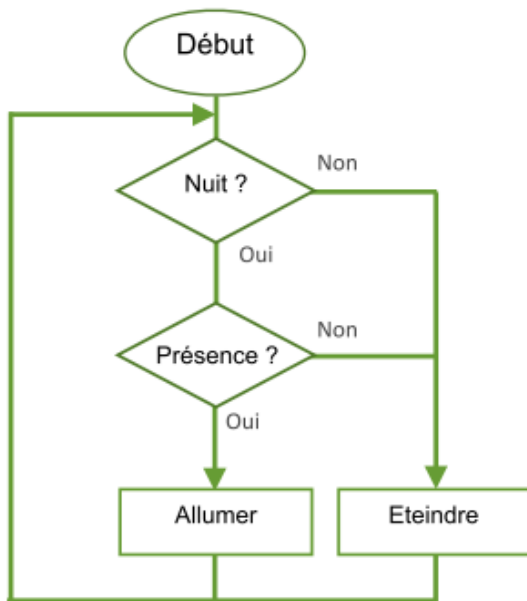
Dans le menu Paramètres

- ★ Choisir le type de PICAXE : Ici 08M2
- ★ Choisir le port de communication : Ici COM5
- ★ Cocher (fait par défaut) « Montrer le Simulateur »
- ★ Cocher (fait par défaut) « Compilateur en ligne »



# EXEMPLE DE PROGRAMMATION

Exemple de programmation pour l'éclairage d'une porte d'entrée avec une carte Picaxe 08M2 [Axe 092](#)



Projets ▾ Édition ▾ Paramètres ▾ PICAXE ▾ Mode: Blocks Code Cloud ▾ Aide Français ▾

Simulateur × Blocks PICAXE BASIC Javascript XML v1.0.8


Sorties  
Entrées  
Délais  
Boucles  
Variables  
Maths  
Procédures  
Tâches  
Moteurs  
Liaison série  
Avancé

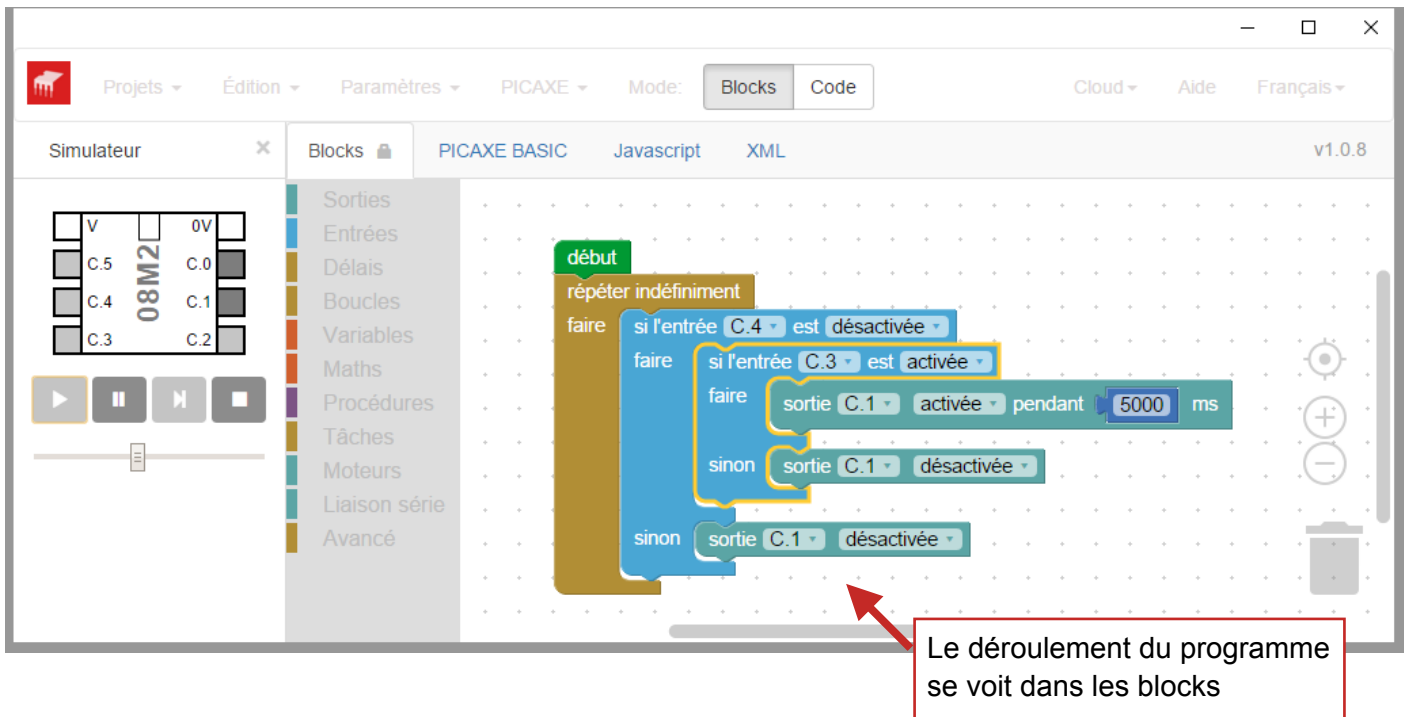
V 0V  
C.5 C.0  
C.4 C.1  
C.3 C.2

08M2

début  
répéter indéfiniment  
faire  
si l'entrée C.4 est désactivée  
faire  
si l'entrée C.3 est activée  
faire  
sortie C.1 activée pendant 5000 ms  
sinon  
sortie C.1 désactivée  
sinon  
sortie C.1 désactivée

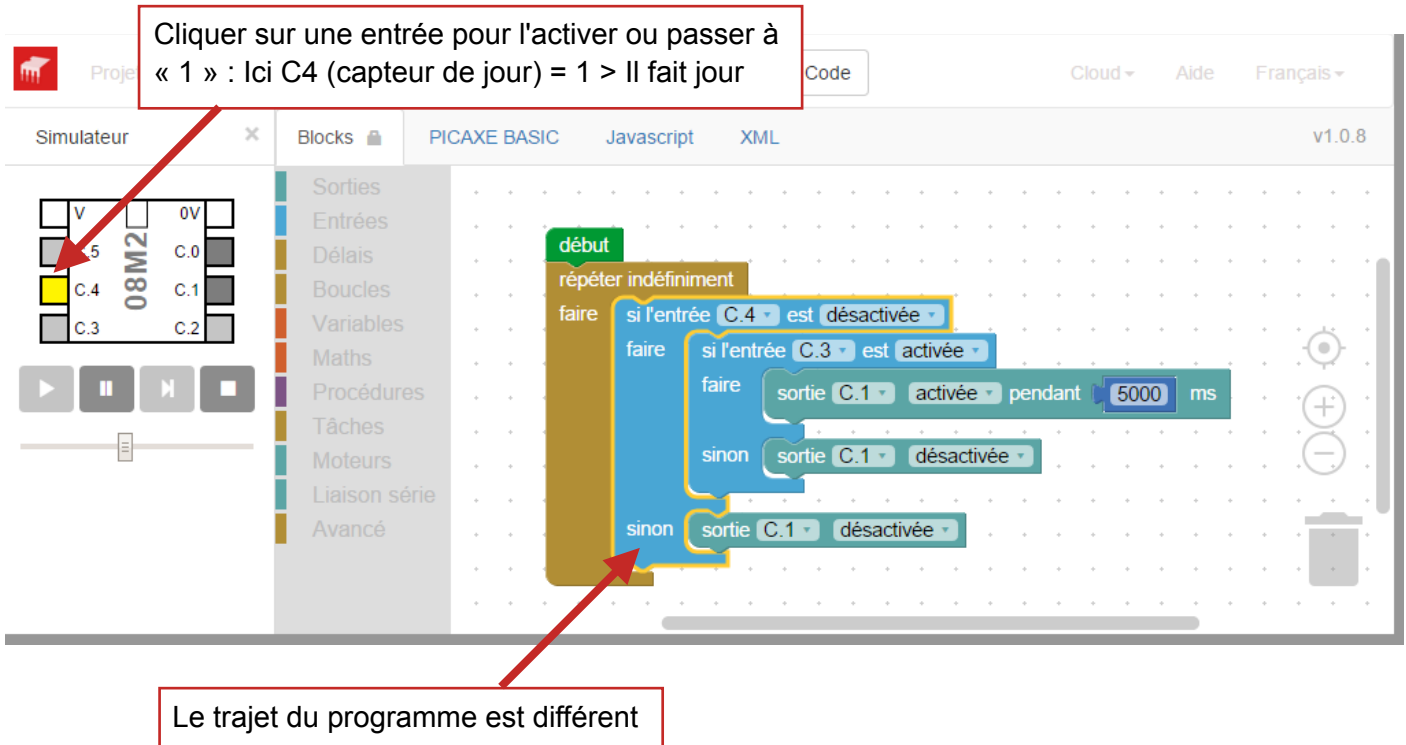
# SIMULATION

Il est possible de simuler le programme en cliquant sur   
Ici C4 (capteur de jour) = 0 > Il fait nuit

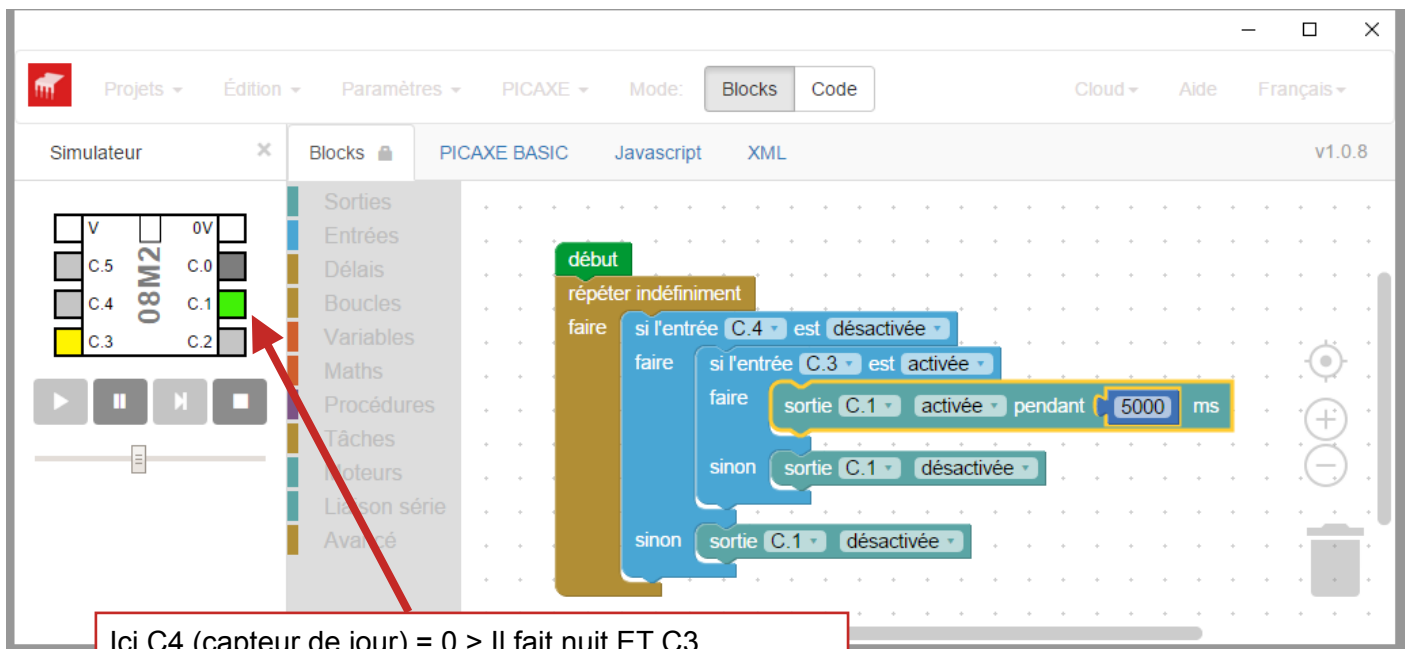


Le déroulement du programme se voit dans les blocks

Cliquer sur une entrée pour l'activer ou passer à « 1 » : Ici C4 (capteur de jour) = 1 > Il fait jour

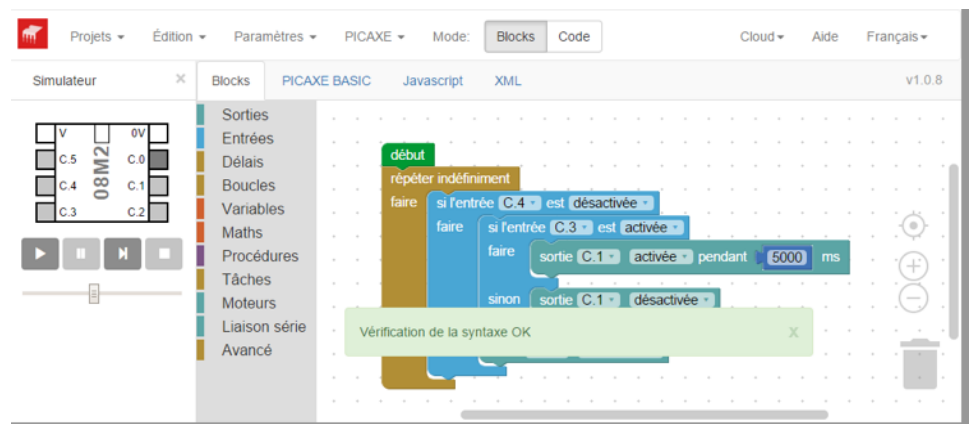


Le trajet du programme est différent

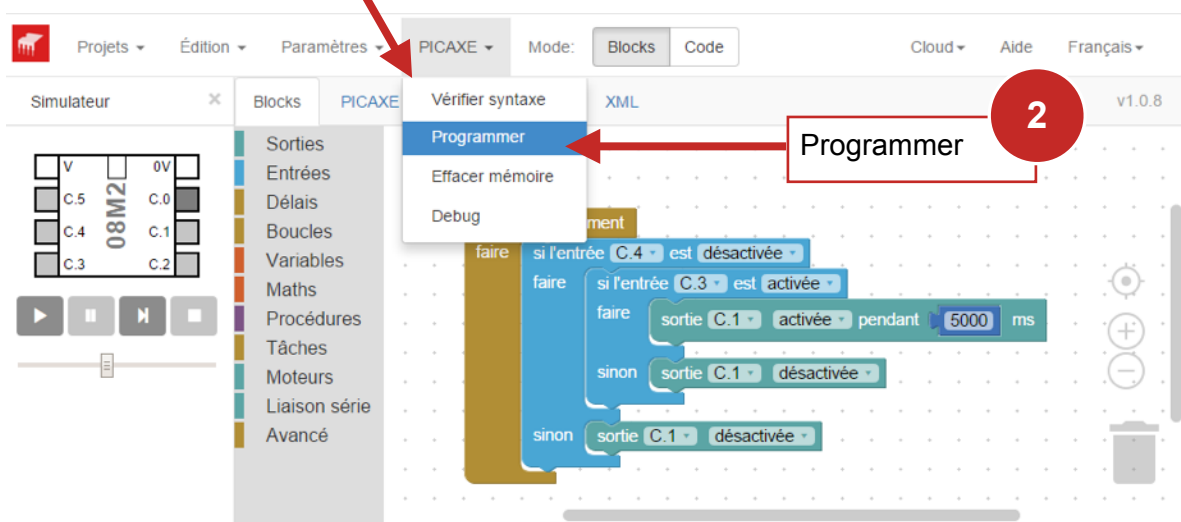


Ici C4 (capteur de jour) = 0 > Il fait nuit ET C3 (présence) = 1 > Il y a quelqu'un  
Donc la sortie C1 = 1 > La lumière s'allume

## TRANSFERT VERS LA CARTE



Vérifier le programme



Programmer

