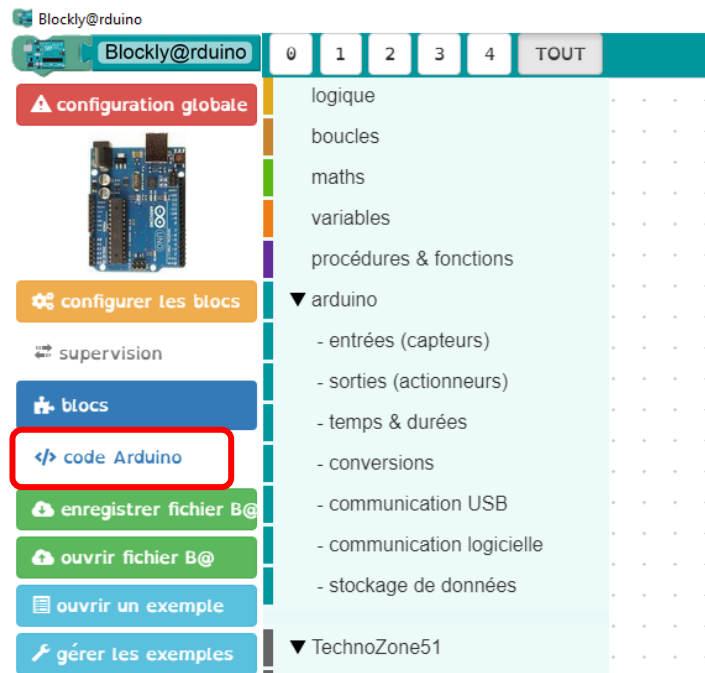


INSTALLATION ET UTILISATION DE BLOCKLY@ARDUINO EN LOCAL

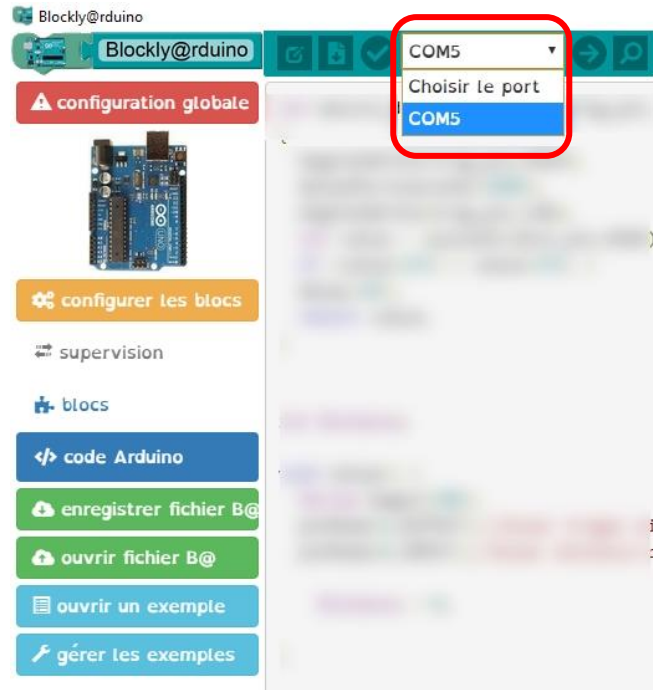
- Télécharger Blockly à l'adresse suivante :
https://github.com/technologiescollege/BlocklyArduino_electrified/
- Dézipper le dossier puis le renommer en "Blockly@arduino"
- Ouvrir le dossier "Blockly@arduino" puis lancer le fichier "Blockly@arduino.exe"
- Choisir la langue, le type de carte et appuyer sur le bouton "Valider"



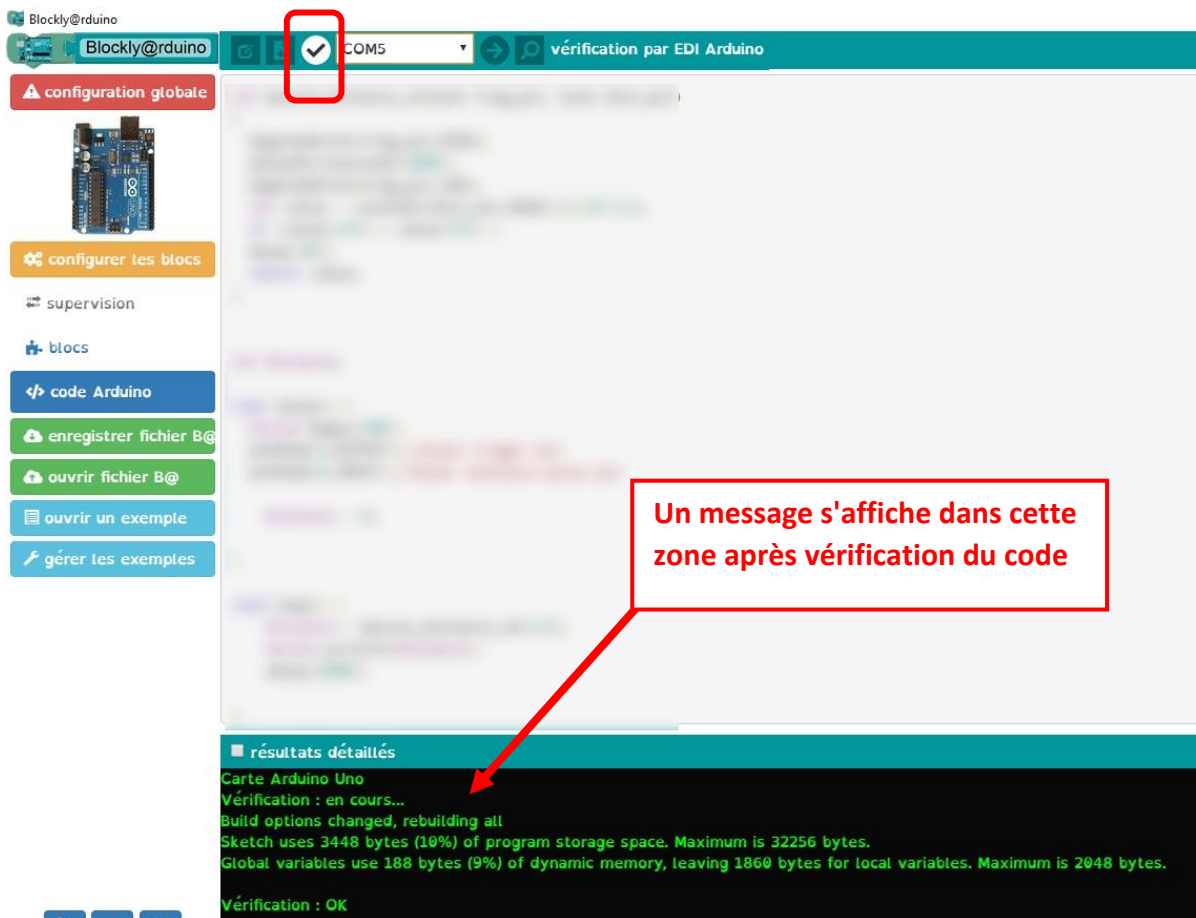
- Créer le programme puis cliquer sur le bouton "</> code Arduino"



- Brancher la carte Arduino sur un port USB (**laisser les pilotes s'installer si nécessaire**) puis sélectionner le port de communication sur lequel est connecté la carte Arduino



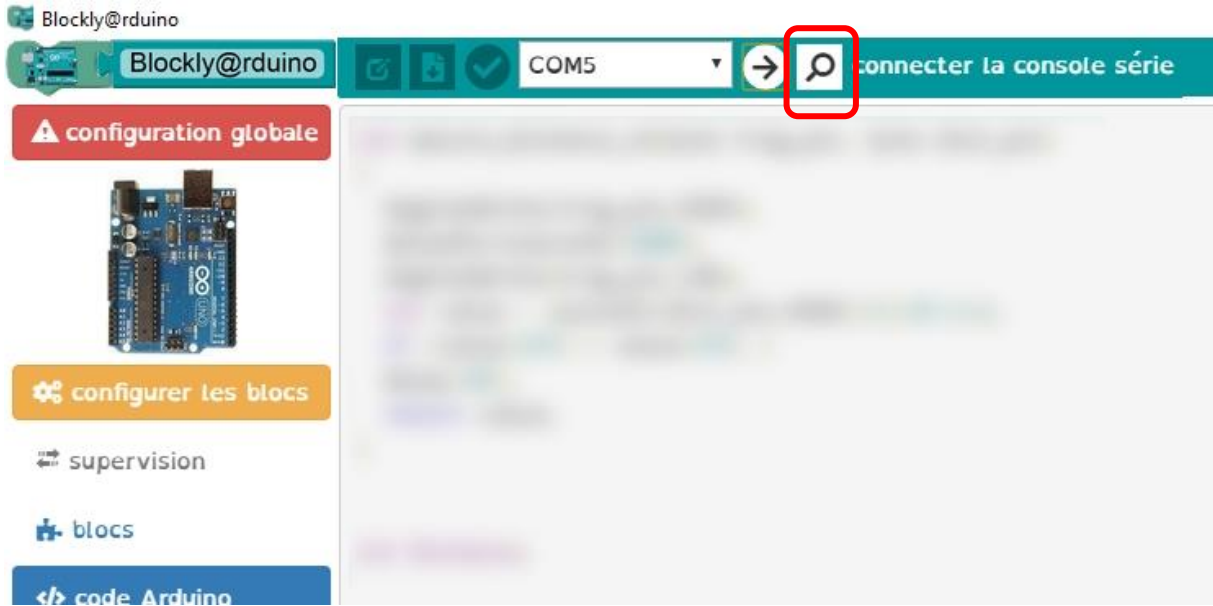
- Vérifier le programme en cliquant sur le bouton de test



- S'il n'y a pas d'erreur, téléverser le code dans la carte Arduino en cliquant sur le bouton de téléversement

The screenshot displays the Blockly@rduino web interface. At the top, the user is identified as 'Blockly@rduino'. The interface includes a sidebar with navigation options: 'configuration globale', 'configurer les blocs', 'supervision', 'blocs', 'code Arduino', 'enregistrer fichier B@', 'ouvrir fichier B@', 'ouvrir un exemple', and 'gérer les exemples'. The main area shows a blurred code editor. A red box highlights the 'téléverser dans l'Arduino' button, which features a right-pointing arrow icon. Below the editor, a 'résultats détaillés' section shows the upload status: 'Téléversement : en cours...' followed by 'Téléversement : OK'. A red callout box with an arrow points to the 'OK' message, containing the text: 'Un message s'affiche dans cette zone après téléversement du code'.

- Si le programme affiche des données (par exemple, affichage de données mesurées par un capteur), il est possible de les visualiser en cliquant sur le bouton d'affichage de la console série



Lorsque la fenêtre de console apparaît, vérifier la vitesse de transmission des données par rapport à celle fixée dans le programme (exemple 9600 bauds) puis cliquer sur le bouton "Connecter" pour afficher les données lues

