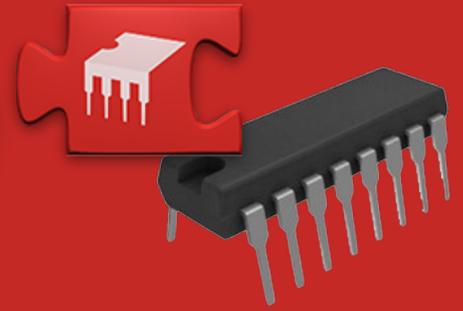
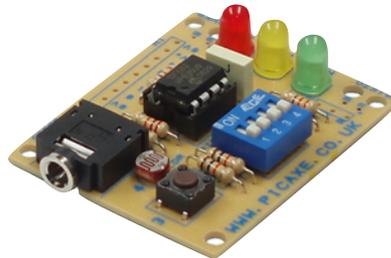


BLOCKLY



Blockly est un environnement de programmation graphique basée sur Scratch 2.0



NB : Une interface Picaxe est utilisé ici.

TÉLÉCHARGEMENT ET INSTALLATION VIA CHROME



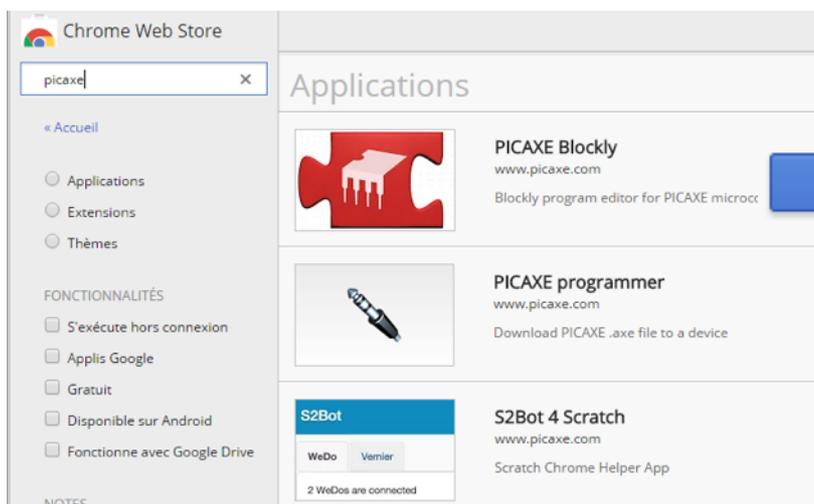
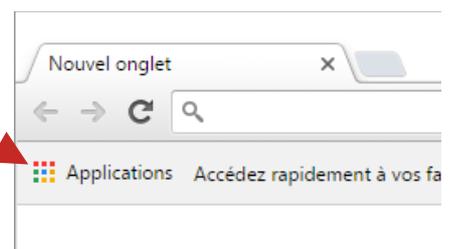
A privilégier car facile à installer, pas de compte, langue française, possibilité de simuler, voir le code, téléverser le programme ...

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

ou Cliquer sur « Application »

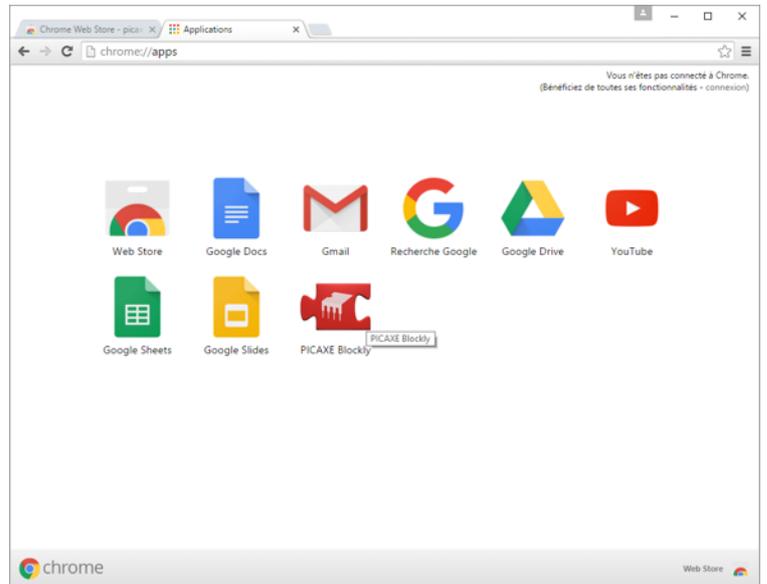
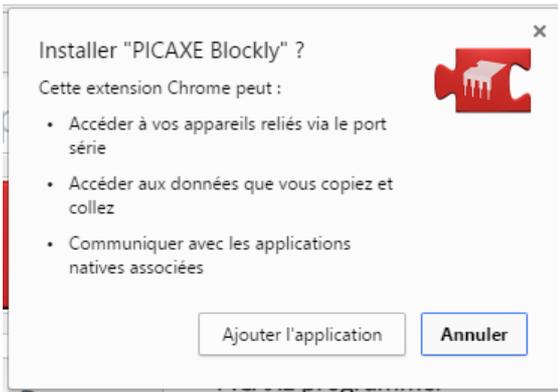
Saisir « Picaxe »

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

Nom de l'application : hhdlapnjfkkcpghcapopejopnbpapnb



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

2
Cliquez sur

CLOUD / WEB

Inconvénient : nécessite un compte

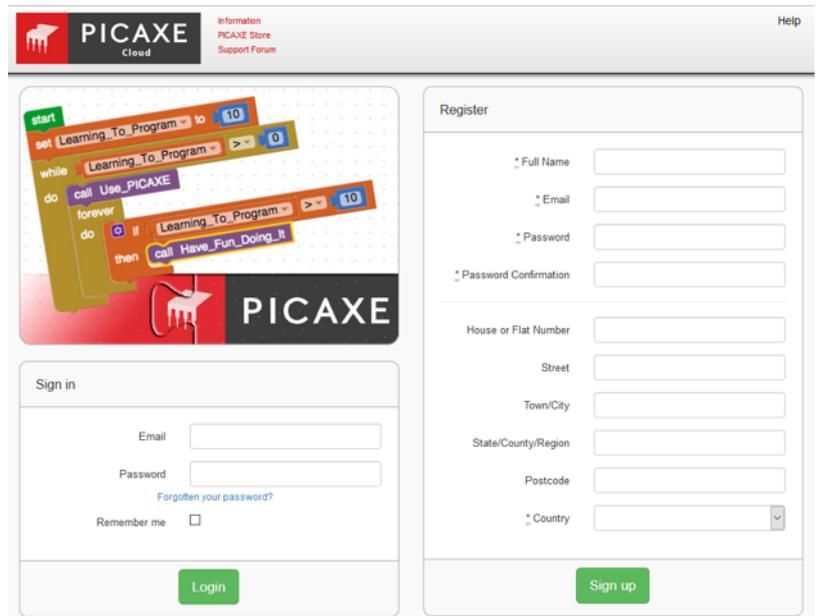
Cliquer sur le lien ici : <http://www.picaxecloud.com/blockly/app/>

Créer un compte

1

Utilisation comme
Chrome APP

2

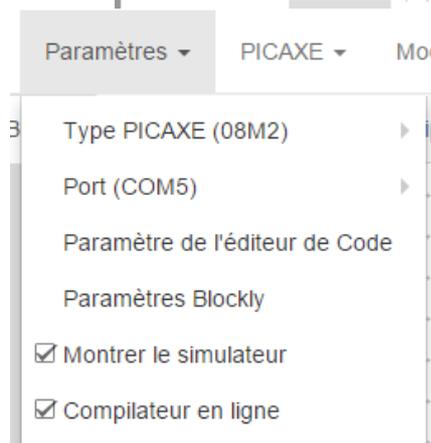
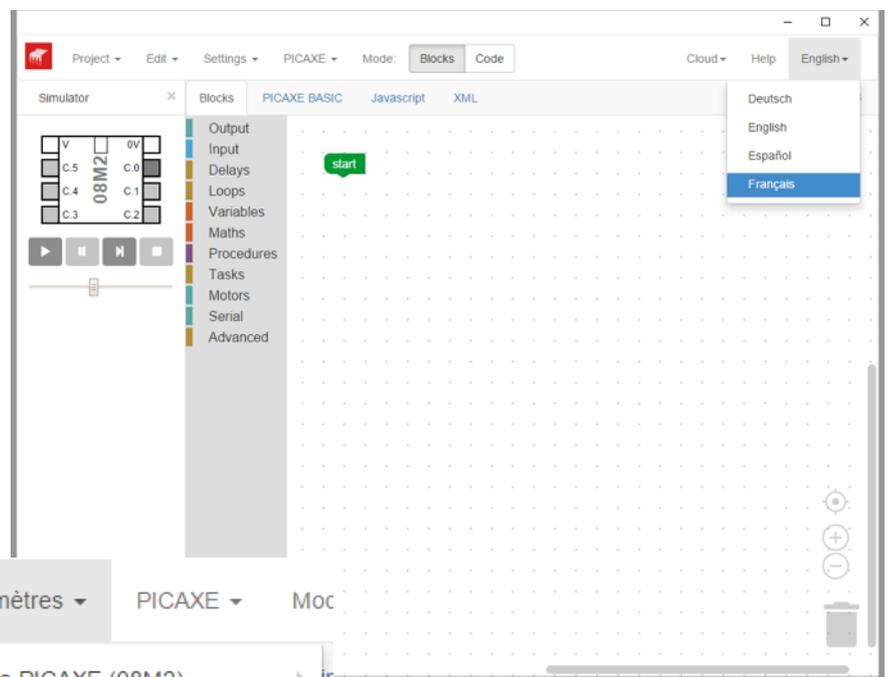


CONFIGURATION

Choisir la langue

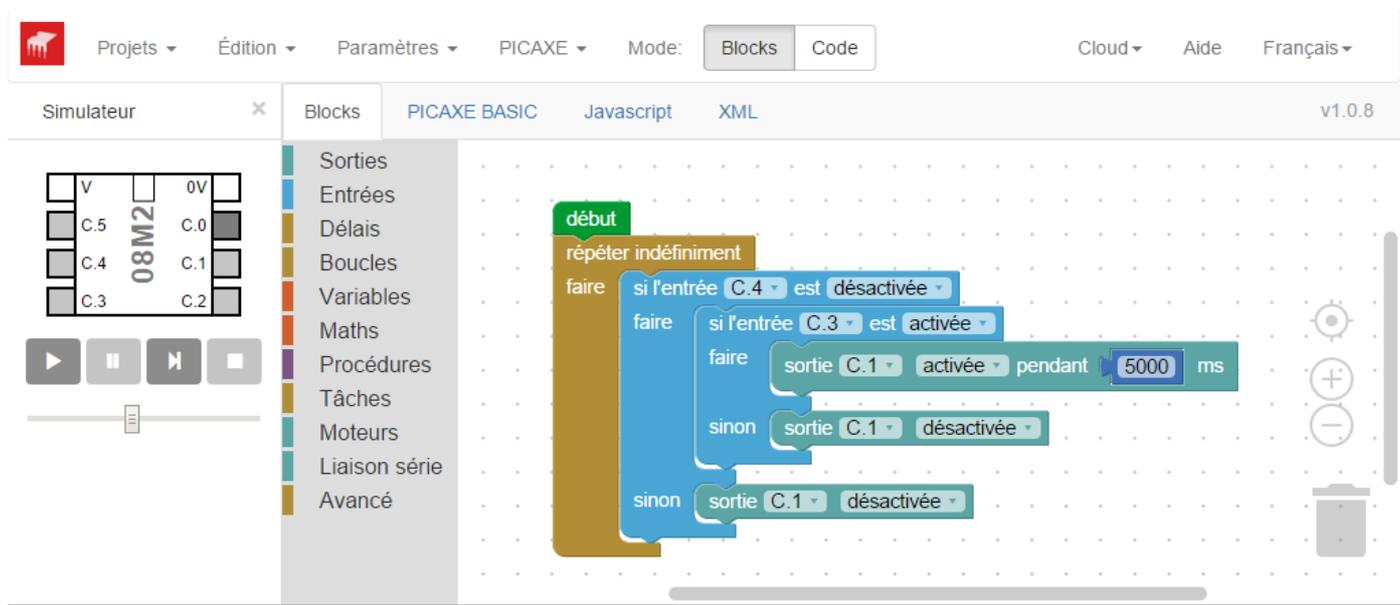
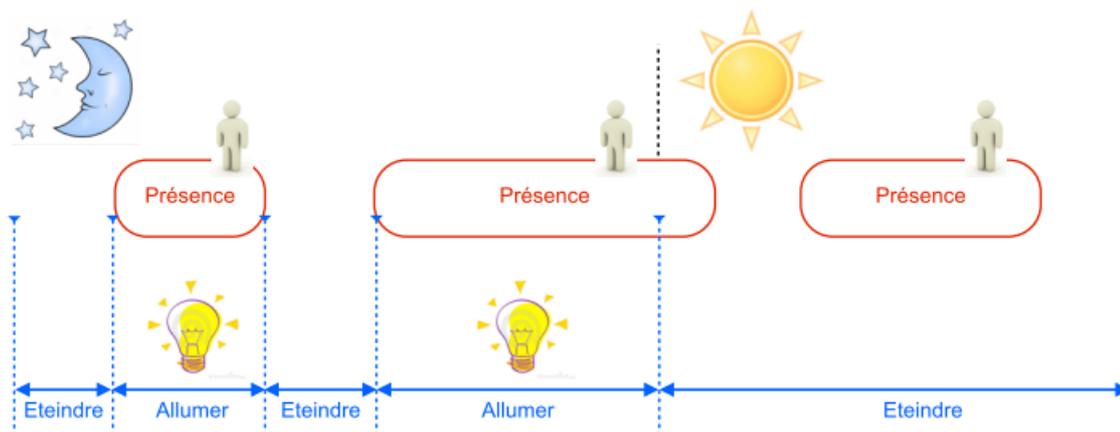
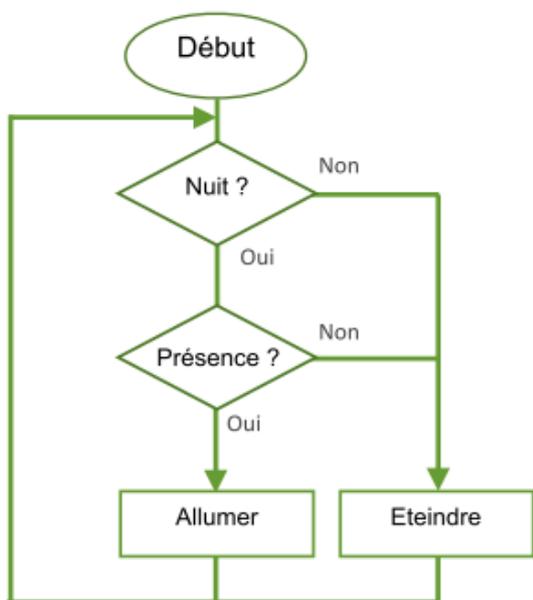
Dans le menu Paramètres

- ★ 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 »



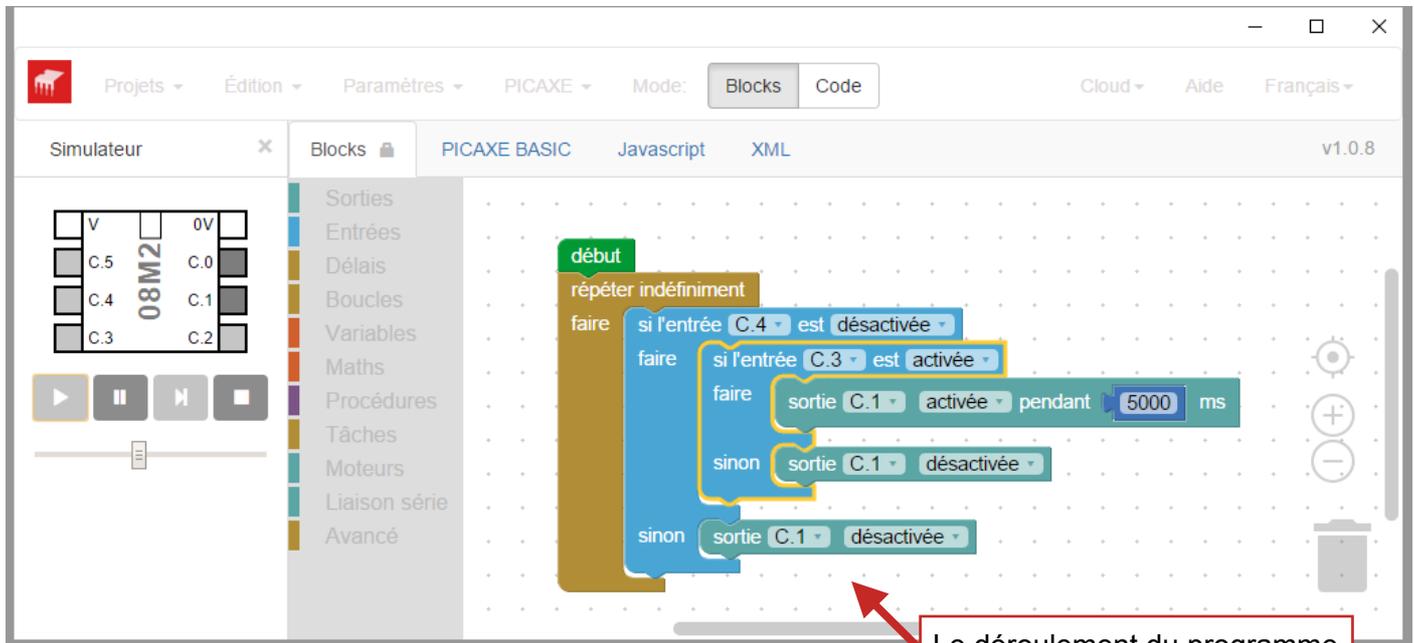
EXEMPLE DE PROGRAMMATION

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

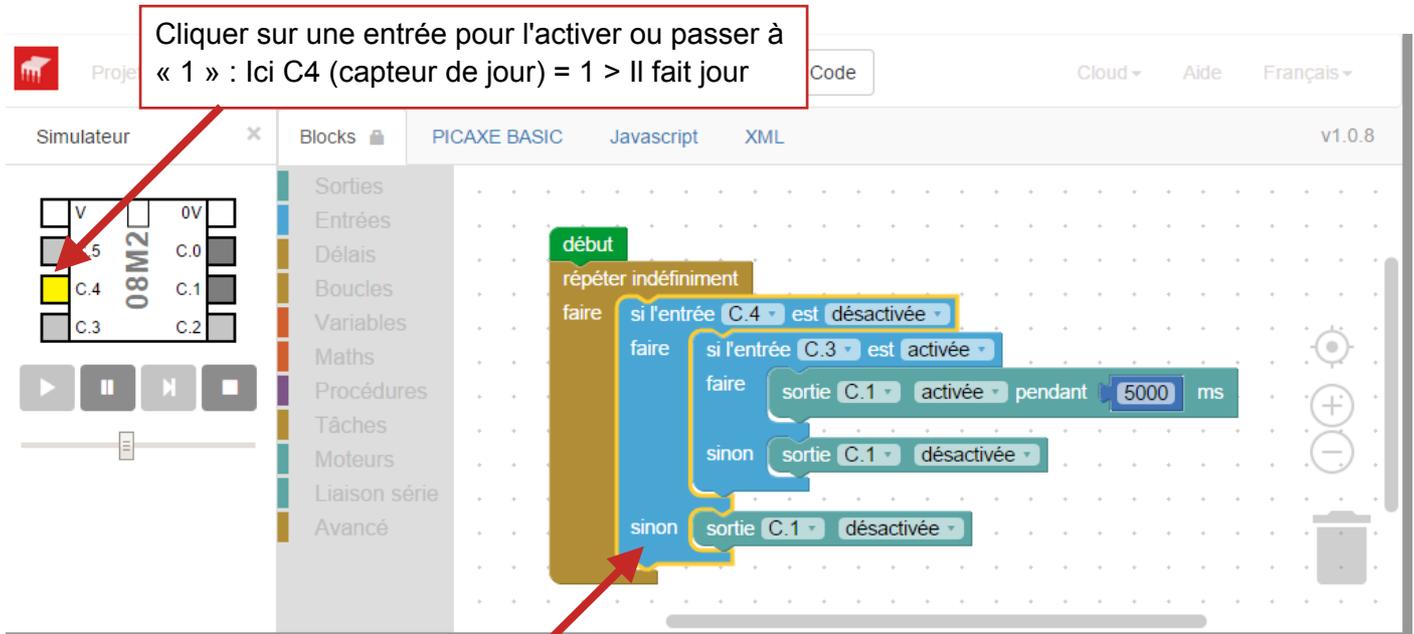


SIMULATION

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

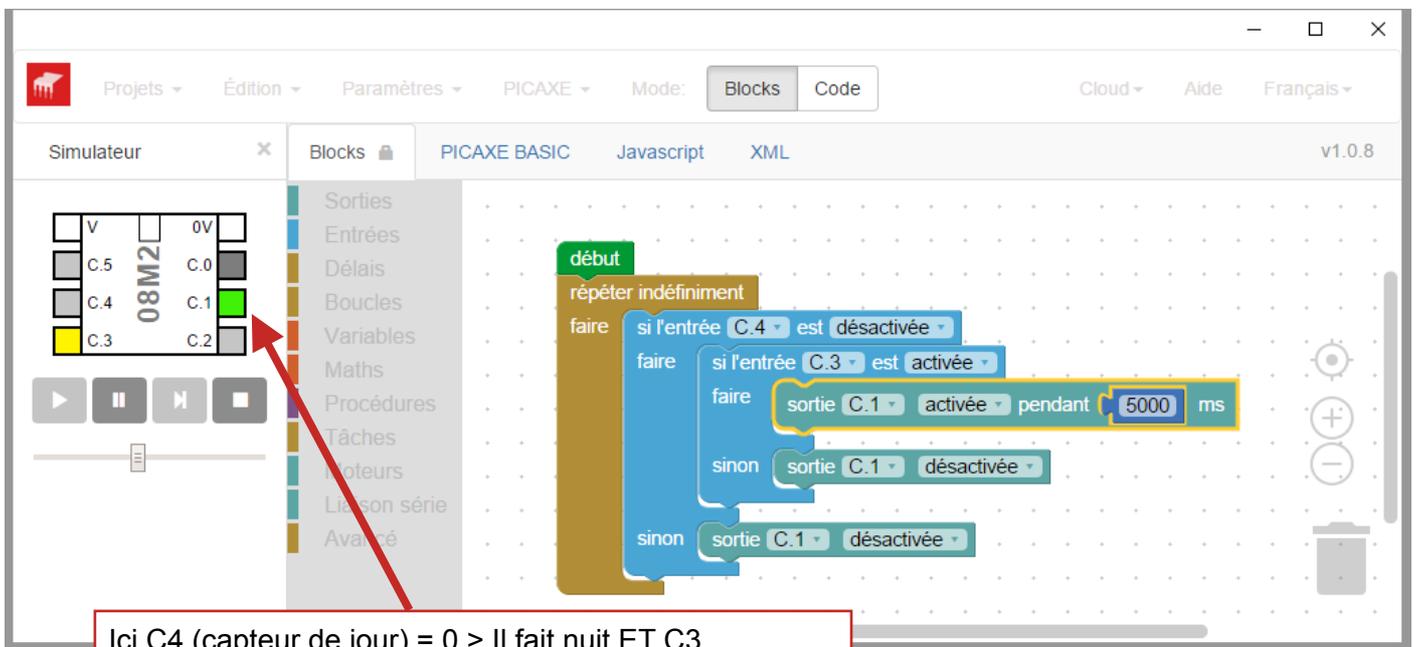


Le déroulement du programme se voit dans les blocks



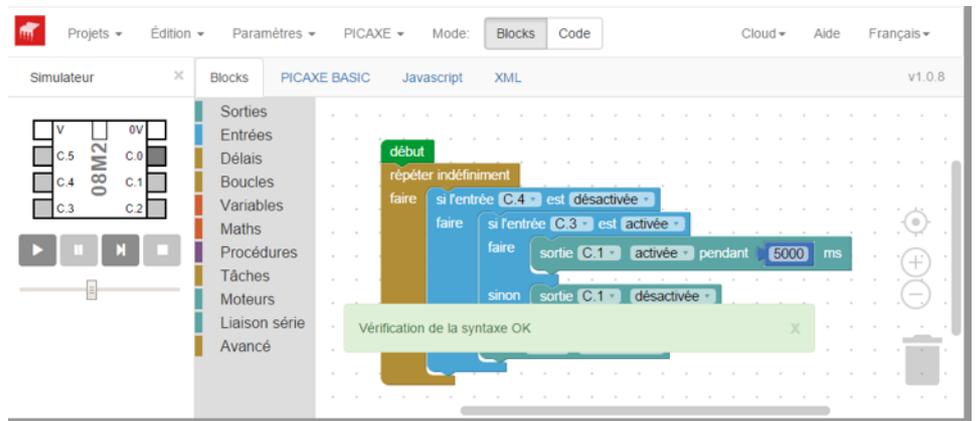
Cliquer sur une entrée pour l'activer ou passer à « 1 » : Ici C4 (capteur de jour) = 1 > Il fait jour

Le trajet du programme est différent

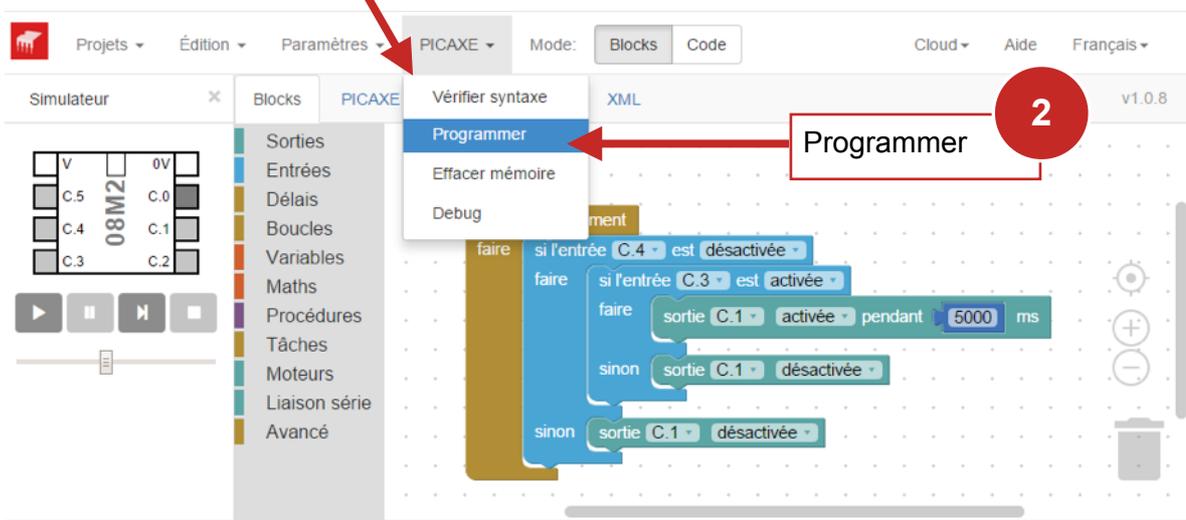


Ici C4 (capteur de jour) = 0 > Il fait nuit ET C3 (présence) = 1 > Il y a quelqu'un
 Donc la sortie C1 = 1 > La lumière s'allume

TRANSFERT VERS LA CARTE



Vérifier le programme 1



Programmer 2

