

wissal haji

Pour faire clignoter une led on a travaillé en groupe.

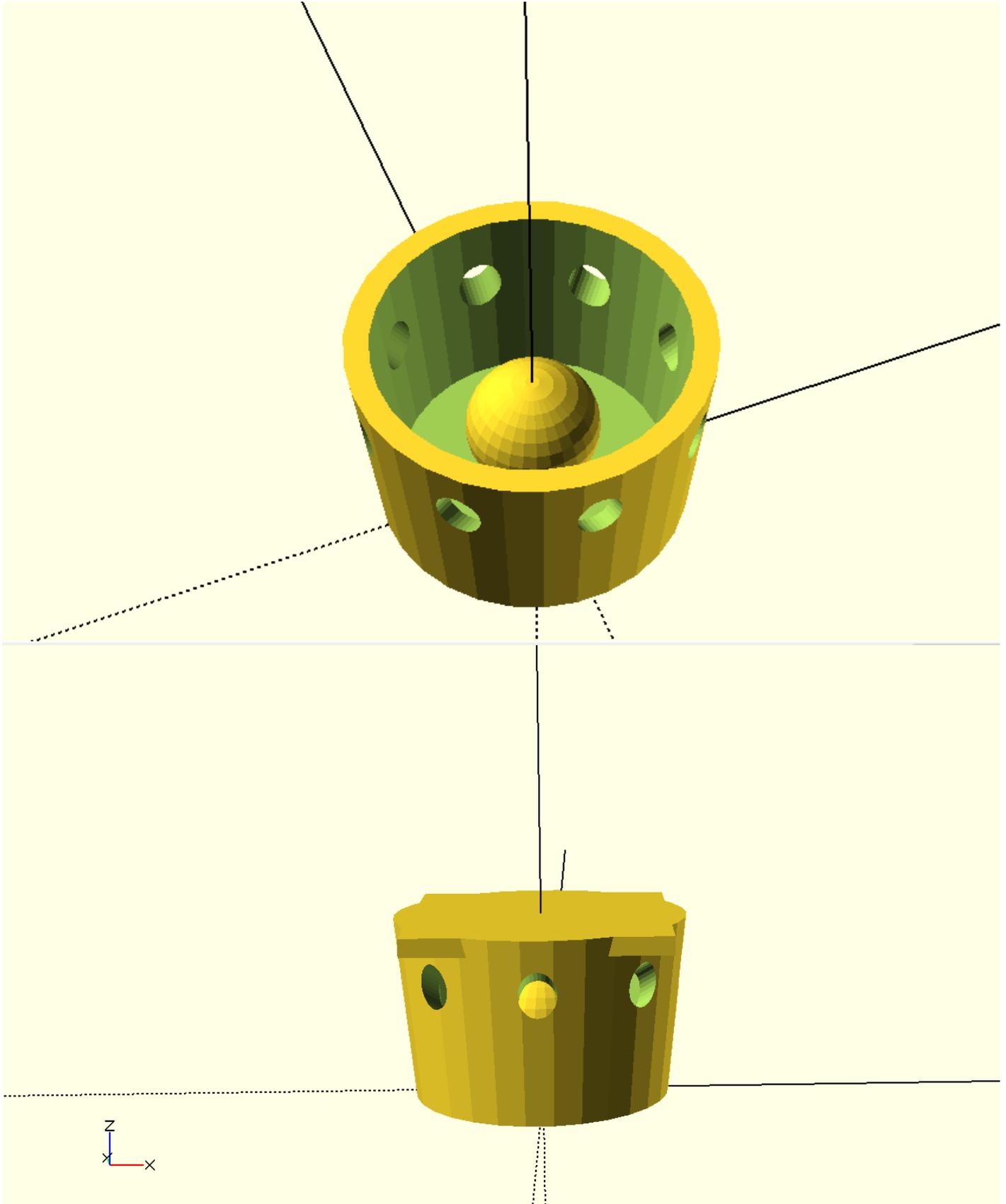
ce code permet de clignoter une LED connectée au port 12 en boucle, on a configuré le port de la LED en mode sortie, ensuite On allume la LED , On attend 200 millisecondes, On éteint la LED et on attend à nouveau 200 millisecondes

prototypage

```
const int LED=12;
void setup() {
  pinMode(LED, OUTPUT); //on l'active
}

void loop() {
  digitalWrite( LED, HIGH); // on l'allume
  delay(200); // On attend
  digitalWrite( LED, LOW); // on l'éteint
  delay(200); //on attend
}
```

Pour l'objet dans objet , j'ai programmé une créer une boule à l'intérieure une cage. la cage est fermé j'ai juste pris une capture d' écran pour montrer la boule à l'intérieure.



```

difference(){

  cylinder(100, 70, 80);

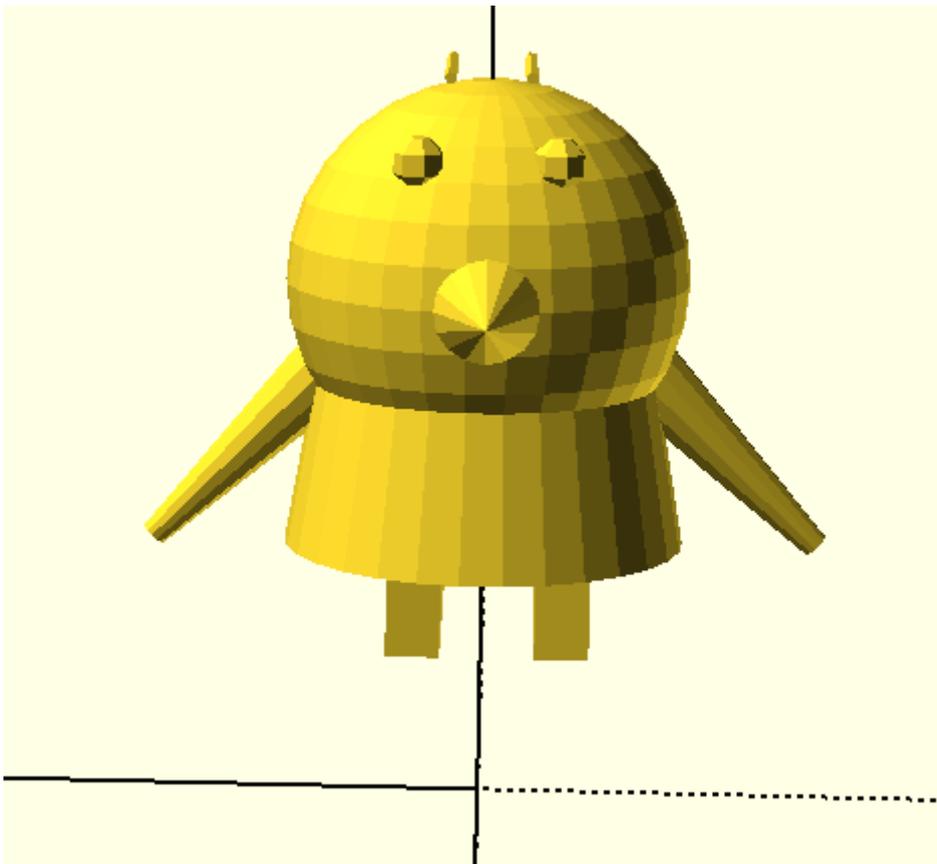
  translate([0,0,10]) cylinder(100, 70-10, 80-10);

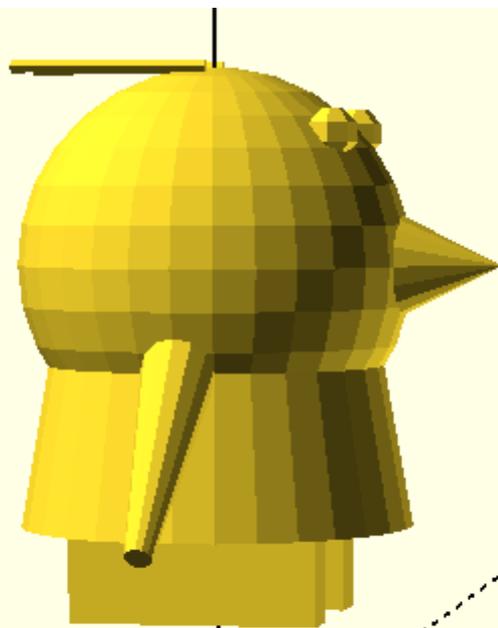
  for(i=[0:45:360])
    translate([0,0,50])
      rotate([0,60,i])
        translate([20,0,0])
          cylinder(200, 10, 10);

}
translate([0, 0, 40])
  sphere(30);
translate([-70, -70, 90])
  cube([140, 140, 10]);

```

Pour objets épais j'ai essayer de créer un bonne homme





```
// Définir le corps de l'alien
translate([0, 0, 20])
  scale([1, 1, 0.7])
    cylinder(h=40, r1=15, r2=10);

// Définir la tête de l'alien
translate([0, 0, 40])
  sphere(15);

// Ajouter des antennes
translate([-3, 0, 55])
  rotate([90, 0, 0])
    cylinder(h=15, r1=0.5, r2=0.5);

translate([3, 0, 55])
  rotate([90, 0, 0])
    cylinder(h=15, r1=0.5, r2=0.5);

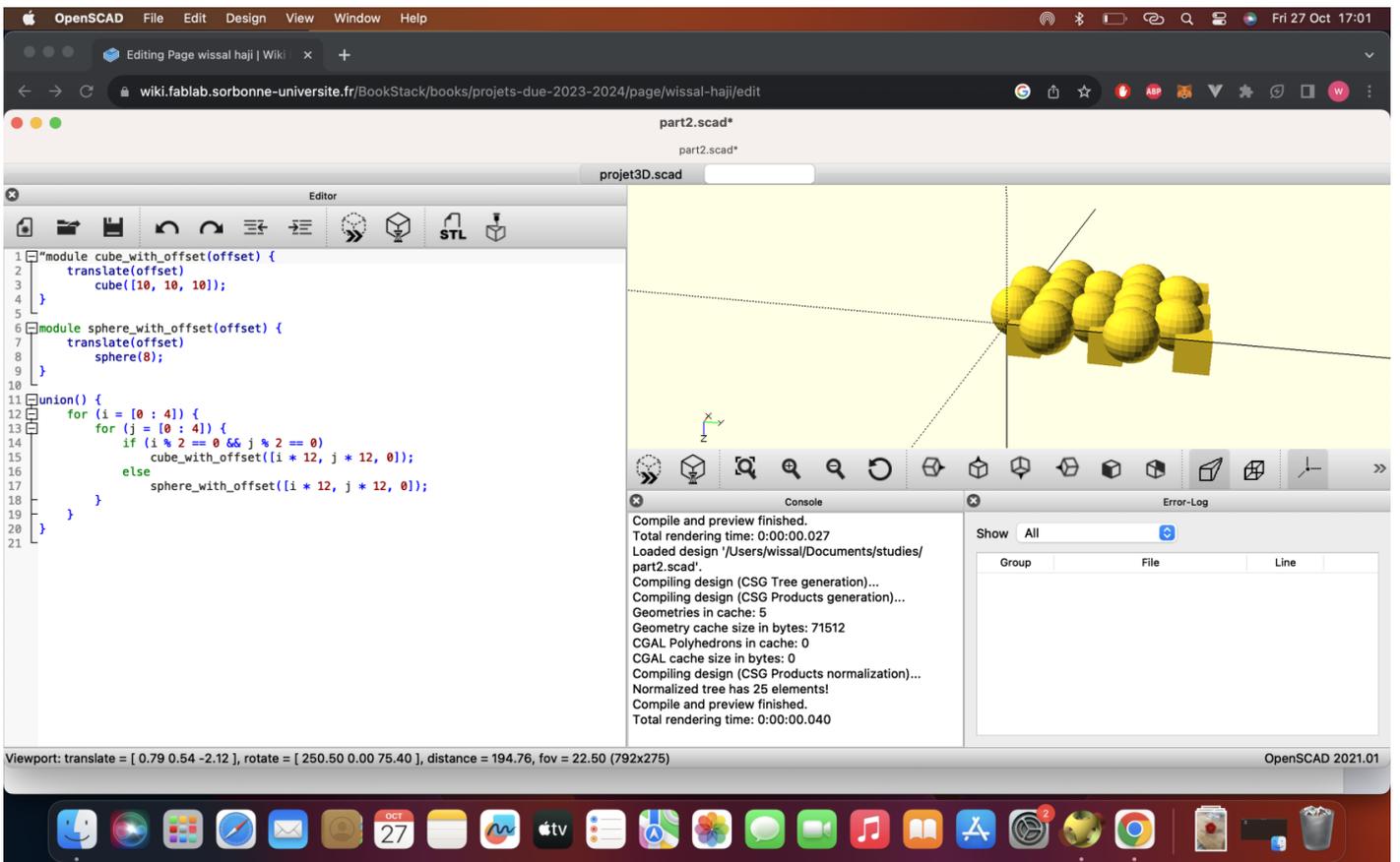
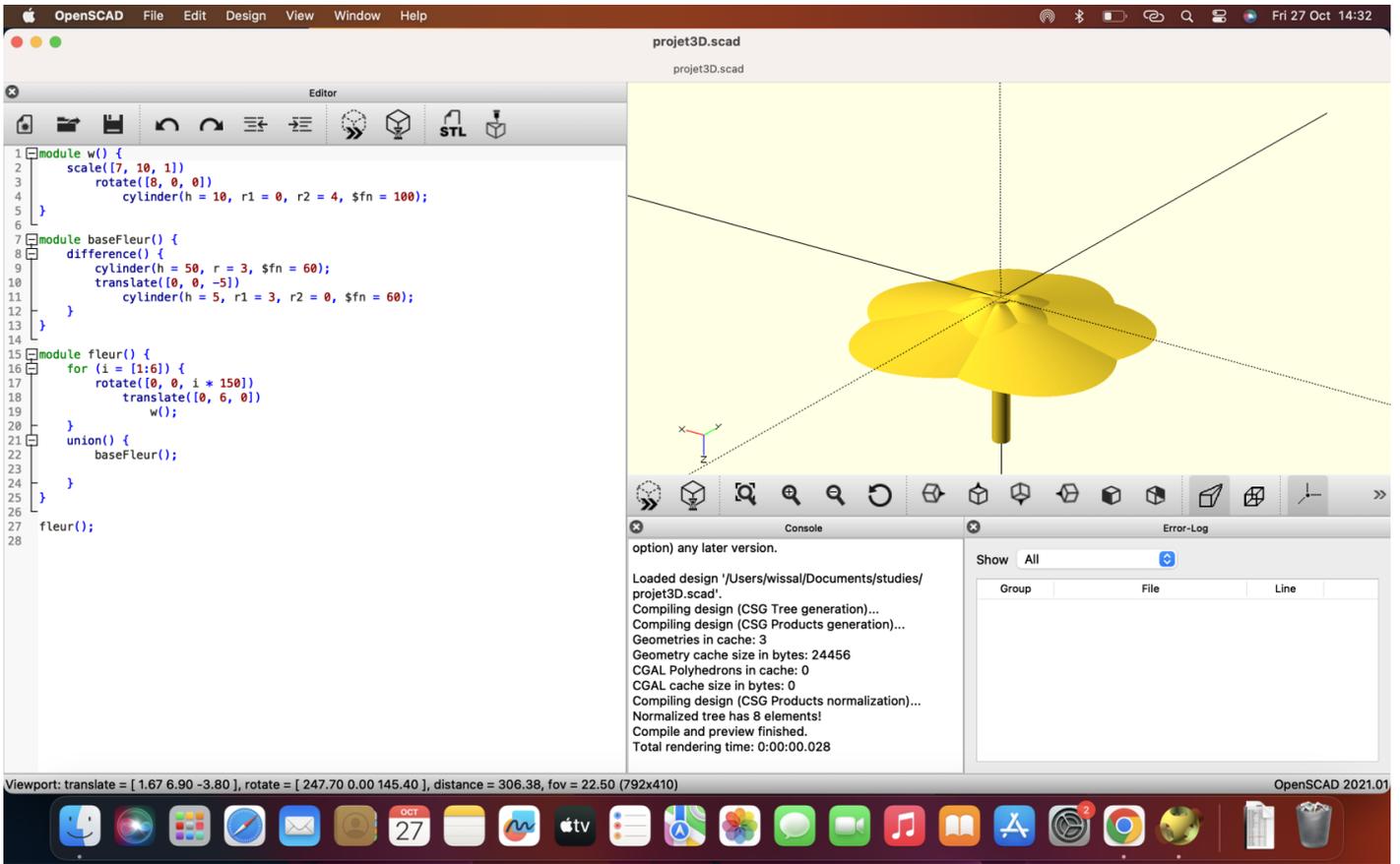
// Définir les yeux de l'alien
translate([-5, 10, 50])
  sphere(2);

translate([5, 10, 50])
```

```
// Ajouter des pieds à l'alien  
translate([-8, 9, 13]) // Position du pied gauche  
    rotate([90, 0, 0])  
        cube([4, 34, 19]);  
  
translate([3, 9, 13]) // Position du pied droit  
    rotate([90, 0, 0])  
        cube([4, 35, 19]);
```

jardin avec fleur





Revision #6

Created 27 October 2023 12:29:43 by Haji Wissal

Updated 24 January 2024 15:51:22 by Haji Wissal