

Guide de mise en marche du module Joystick

Matériel nécessaire :

- une carte [Uno ou compatible](#)
- un [jeu de cordons M/F](#)
- un module Joystick GT1079



Présentation du module :

Joystick analogique actionnant deux potentiomètres de 10 kΩ et délivrant deux signaux analogiques en fonction de leur position. Un bouton-poussoir intégré (sortie digitale) peut être utilisé pour des applications spécifiques.

Alimentation : 5 Vcc

Connecteurs : 5 broches (Vcc, GND, Signal X, Y et bouton poussoir)

Dimensions : 25 x 15 mm

Connexion du capteur :

Branchez le module aux broches de la carte Uno comme représenté ci-dessous :

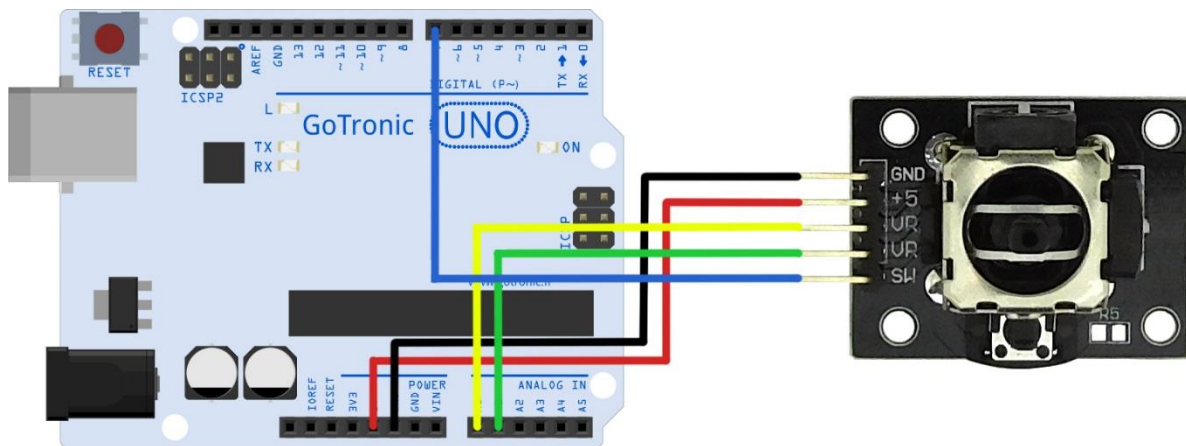


Table de correspondance :

Carte Uno	Module Joystick
GND	GND
5V	+5
A0	VRx
A1	VRy
7	SW

Exemple de programme:

L'exemple de code suivant (à copier dans l'IDE Arduino) permet d'afficher la tension des axes X et Y qui varie suivant la position du joystick.

```
int axeX = A0; // signal de l'axe X sur entrée A0
int axeY = A1; // signal de l'axe Y sur entrée A1
int BP7 = 7; // Bouton-poussoir en broche 7

void setup ()
{
  pinMode (axeX, INPUT); // définition de A0 comme une entrée
  pinMode (axeY, INPUT); // définition de A1 comme une entrée
  pinMode (BP7, INPUT); // définition de 7 comme une entrée
  digitalWrite(BP7, HIGH); // Activation de la résistance de Pull-Upp
  interne de la carte Uno

  Serial.begin (9600);
}

void loop ()
{
  float X, Y;
  int Bouton;

  X = analogRead (axeX) * (5.0 / 1023.0);
  Y = analogRead (axeY) * (5.0 / 1023.0);
  Bouton = digitalRead (BP7);

  Serial.print ("Axe X:");
  Serial.print (X, 4);
  Serial.print ("V, ");

  Serial.print ("Axe Y:");
  Serial.print (Y, 4);
  Serial.print ("V, ");

  Serial.print ("Bouton:");

  if (Bouton==1)
  {
    Serial.println (" Aucune pression sur le bouton poussoir ");
  }
  else
  {
    Serial.println (" Bouton-poussoir actif ");
  }
  delay (500);
}
```



Si vous rencontrez des problèmes, merci de nous contacter par courriel à :

sav@gotronic.fr