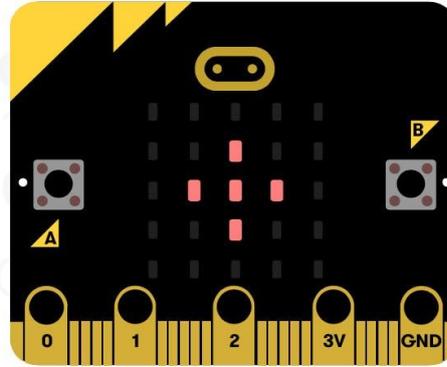
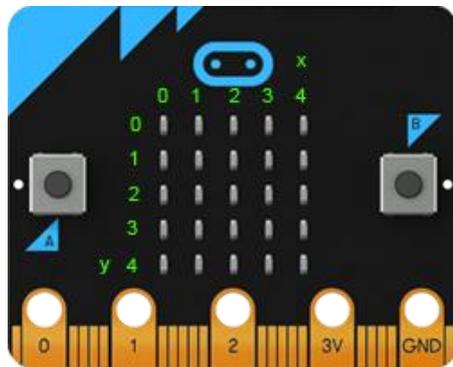


Algorithme du programme micro morse

À définir au départ

- Au démarrage définir la puissance de transmission à 7
- Au démarrage définir le n° du groupe



Leds allumées :
(2,1)
(1,2)(2,2)(3,2)
(2,3)

Code émetteur

- **Lorsque que le bouton A est pressé**
- Allumer les leds (1,1)(2,1)(3,1)(1,2)(2,2)(3,2)(1,3)(2,3)(3,3) du pavé
- **Envoyé le nombre 0 par radio**
- Faire une pose
- Éteindre toutes les Leds du pavé

Ce code correspond à l'envoi d'un point

- **Lorsque que le bouton B est pressé**
- Allumer les leds (0,1)(1,1)(2,1)(3,1)(4,1)(0,2)(1,2)(2,2)(3,2)(4,2)(0,3)(1,3)(2,3)(3,3)(4,3) du pavé
- Allumer les leds (0,1)(1,1)(2,1)(3,1)(4,1)(0,2)(1,2)(2,2)(3,2)(4,2)(0,3)(1,3)(2,3)(3,3)(4,3) du pavé
- Allumer les leds (0,1)(1,1)(2,1)(3,1)(4,1)(0,2)(1,2)(2,2)(3,2)(4,2)(0,3)(1,3)(2,3)(3,3)(4,3) du pavé
- **Envoyé le nombre 1 par radio**
- Faire une pose
- Éteindre toutes les Leds du pavé

Ce code correspond à l'envoi d'un tiret

- **Lorsque que l'on secoue la carte à l'endroit**
- Allumer les leds (0,2)(1,2)(3,2)(4,2)(3,0)(4,1)(4,3)(3,4) du pavé
- **Envoyé le nombre 2 par radio**
- Faire une pose
- Éteindre toutes les Leds du pavé

Ce code correspond à l'envoi d'une flèche

- **Lorsque que l'on retourne la carte à l'envers**
- Allumer les leds (0,0)(1,1)(2,2)(3,3)(4,4)(0,4)(1,3)(3,1)(4,0) du pavé
- **Envoyé le nombre 3 par radio**
- Faire une pose
- Éteindre toutes les Leds du pavé

Ce code correspond à l'envoi d'une croix

Suite algorithme du programme micro morse

Code récepteur

- Lorsque qu'une donnée est reçue par onde radio `receivedNumber` ▼
 - Si `receivedNumber` ▼ égale « 0 »
 - Allumer les leds (1,1)(2,1)(3,1)(1,2)(2,2)(3,2)(1,3)(2,3)(3,3) du pavé
 - Sinon Si `receivedNumber` ▼ égale « 1 »
 - Allumer les leds (0,1)(1,1)(2,1)(3,1)(4,1)(0,2)(1,2)(2,2)(3,2)(4,2)(0,3)(1,3)(2,3)(3,3)(4,3) du pavé
 - Allumer les leds (0,1)(1,1)(2,1)(3,1)(4,1)(0,2)(1,2)(2,2)(3,2)(4,2)(0,3)(1,3)(2,3)(3,3)(4,3) du pavé
 - Allumer les leds (0,1)(1,1)(2,1)(3,1)(4,1)(0,2)(1,2)(2,2)(3,2)(4,2)(0,3)(1,3)(2,3)(3,3)(4,3) du pavé
 - Sinon si `receivedNumber` ▼ égale « 2 »
 - Allumer les leds (0,2)(1,2)(3,2)(4,2)(3,0)(4,1)(4,3)(3,4) du pavé
 - Sinon si `receivedNumber` ▼ égale « 3 »
 - Allumer les leds (0,0)(1,1)(2,2)(3,3)(4,4)(0,4)(1,3)(3,1)(4,0) du pavé
 - Faire une pose de 100 ms
 - Éteindre toutes les Leds du pavé
- Ce code correspond à l'affichage d'un point
- Ce code correspond à l'affichage d'un tiret
- Ce code correspond à l'affichage d'une flèche
- Ce code correspond à l'affichage d'une croix