

Les objets et les fonctions

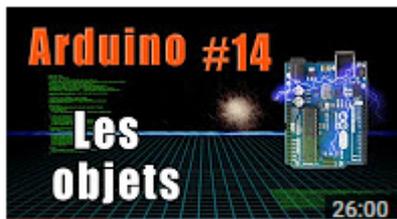
[Résumé des syntaxes Arduino.](#)

Conseil : L'activité est basée sur de nombreuses vidéos. Il faut pratiquer pour maîtriser, aussi je vous invite à réaliser au fur et à mesure les manipulations présentées dans les vidéos !

Cette partie aborde les notions communes à tous les langages de programmation (C, C++, Java, Python etc).

Elle introduit la notion de d'objets et de fonctions qui nous simplifieront grandement la vie dans nos programmes et nous permettront d'avoir un code plus lisible et facilement maintenable.

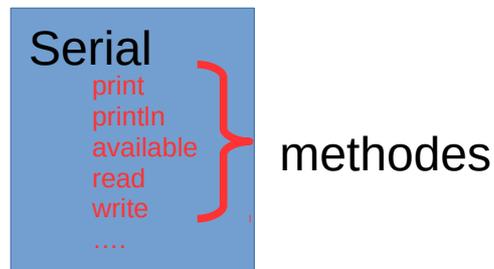
Les objets



#14 Arduino: Les objets (en programmation)

26 minutes

Vous avez déjà utilisé un objet, il s'agit la Serial.



Cet objet vous a permis d'échanger via la liaison série avec moniteur série. Vous avez donc utiliser l'objet Serial sans vraiment savoir comment il fait pour faire communiquer la carte avec le PC (heureusement!!).

En programmation il existe de nombreux objets tout fait ou que l'on peut faire.

Remarque : les méthodes ne sont rien que des fonctions et son accessibles de la manière suivante :

« `nom_objet.nom_méthode` »

exemple :

```
Serial.print(« Merci les objets ! »);
```

Visionner la vidéo.

Les fonctions

	 <p>#15 Arduino: Les Fonctions (partie 1) = La théorie 39 minutes</p>	<p>Reproduire les manipulations réalisées avec le simulateur Tinkercad.</p>
---	--	--

	 <p>#16 Arduino: Les Fonctions (partie 2) = en pratique ! 63 minutes</p>	<p>Reproduire les manipulations réalisées avec le simulateur Tinkercad</p>
---	---	---