


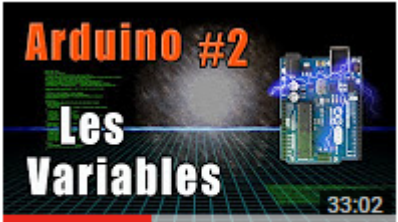
Découverte des cartes Arduino , de leur programmation
et du simulateur Tinkercad.

Les types de variables

[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 !

Comprendre les variables et leurs types

	 <p>#2 Programmation Arduino: Les variables et leur type 33 minutes</p>	<p>La vidéo fait référence à des caisses de stockage (susceptible de contenir une variable. Cette caisse est de taille 8 (8 bits = 1 octet), elle prendra donc en mémoire la place une case de 1 octet.</p> <ul style="list-style-type: none">• Le point virgule est-il obligatoire en fin d'instruction Arduino ?• Quelle syntaxe utilise t-on pour mettre des commentaires dans les programmes Arduino ?
<ul style="list-style-type: none">• Que peut-on stocker dans les types suivants et dans quel intervalle ? int : réponse → les entiers de -32768 et 32767 / 2 octets utilisés unsigned int : long : unsigned long : float : double :• char : string : bool : bytes :• Que doit on ajouter devant le type de variable pour la rendre non modifiable par le programme ? <p><i>D'une manière générale, pour trouver le nombre de valeur codable en binaire on utilise la formule suivante : $2^n - 1$ avec n le nombre de bits utilisés.</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Retrouvez-vous les intervalles notés précédemment pour int, unsigned int, long, unsigned long ?		