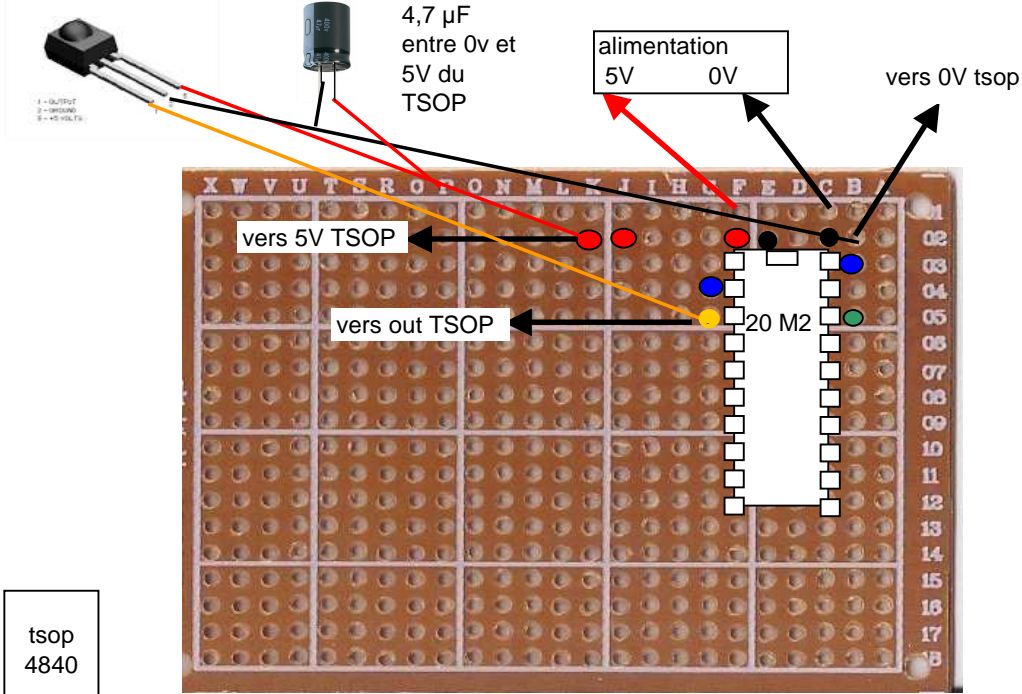
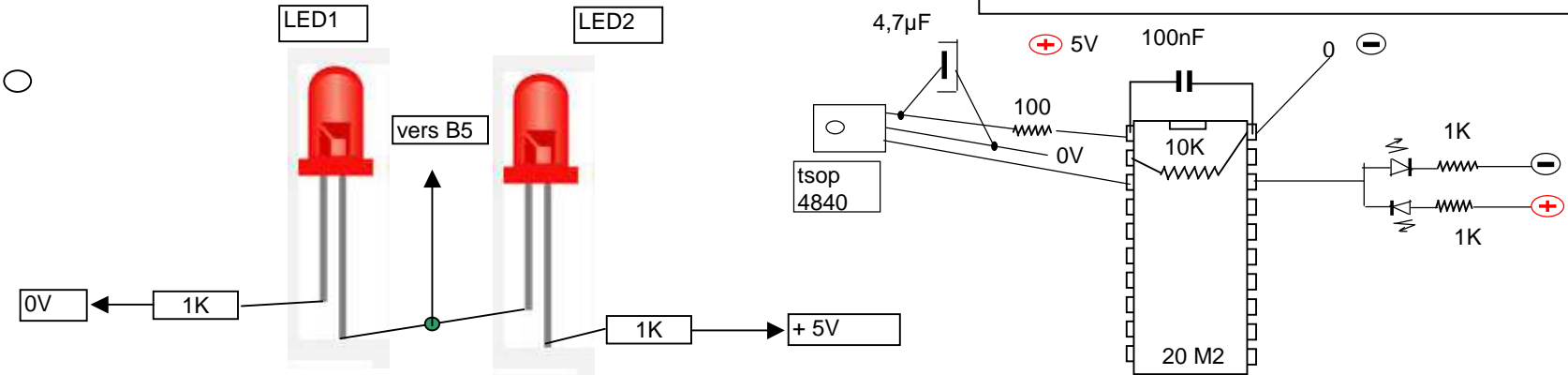


exemple d'un recepteur Recepteur infrarouge (2 LED)

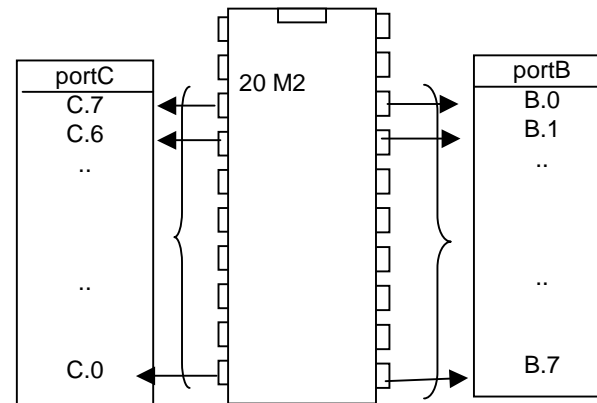


composants	position
20M2	F3 patte 1 F4 patte 20 .. C3 patte 20 C4 patte 19....
● condensateur 100nF	F2 et C2
● resistance 10K	G4 et B3
● résistance 100 ohms	entre F2 et J2
TSOP	
● patte out du TSOP	relié à G5
0V tsop	relié à B2
5V tsop	relié à F2
LED1	entre 0V et B5
LED2	entre 5V et B5
● point commun LED	relié à B5
points reliés entre eux	
F2 E2 F3 F1 (5V)	
C2 B2 B3 C3 (0V)	
K2 J2	



Programme :

```
#picaxe 20M2 'on indique quel picaxe on utilise
'configuration du picaxe
dirsb=%11111111 'tout le port B est en sortie
dirsc=%00111111 'Le port C est en sortie sauf C.6 et C.7 en entrée
'Le TSOP est connecté en C.7
'la commande symbol permet de nommer une patte afin de facilité
'la lecture du programme .
'La patte 18 est nommée pinb.0 d'origine ,on lui donne
'le nom sortiea en écrivant la ligne ci dessous
symbol sortiea = pinb.0 'patte ou sont connectée les 2 LED
'quand on ecrira sortiea=1 la patte sera au 5V
'quand on ecrira sortiea=0 la patte sera au 0V
'donc suivant le cas l'une ou l'autre des LED sera allumée
'on doit aussi donner un nom au code infrarouge
'les variables portent d'origine les nom b0 ,b1,b2,b3,b4..( pas facile à
mémoriser)
(ne pas confondre avec B.0 )
'on va donc leur donner un nom plus parlant grace à la fonction symbole
code et b4 sont des homonymes
symbol code = b4
tout est identifié on va pouvoir débiter le programme !
debut: 'c'est un repère qui servira dans le programme
code=0 'on donne la valeur 0 à code
irin [100,debut],c.7,code
'cette fonction attend la reception d'un signal infrarouge
sur la patte c.7 ( la patte 3 )
'si après 100 millisecondes aucun signal n'est reçu
'on repart au debut
'si on reçoit un signal la valeur est stockée dans" code"
```



```
'sur les telecommande Sony la touche 1 emet le
code 0 , la touche 2 le code 1 ...
'tout le temps que l'on n'emet pas de signal le
programme fait du sur place
'si l'on appuie sur la touche 2 le code est égal à 1
(ça c'est la faute a Sony!!)
if code=1 then 'si code est egal à 1 alors
sortiea=0 'on met 0V sur la patte sortiea
( c'est a dire la patte 18)
endif 'fin du traitement
if code=2 then 'si code =et egal à 1 alors
sortiea=1 'on met 5V sur la patte leda
c'est a dire la patte 18)
endif
'on aura donc allumé une des 2 LED si l'on à reçu le
code 1 ou 2
goto debut 'on retourne au debut
end
'on indique que le programme est terminé
vous pouvez maintennt ajouter des lignes de
programme pour ajouter des LED
```