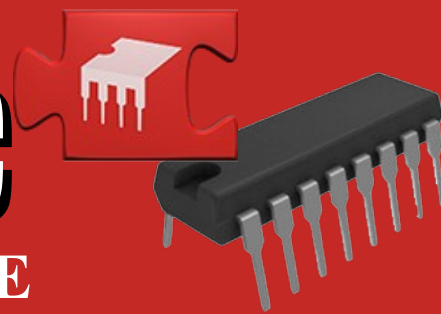


Premiers pas avec **SIMULMACPIC** le simulateur de maquette PICAXE

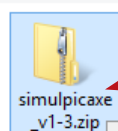


TÉLÉCHARGEMENT ET EXTRACTION



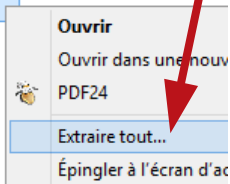
L'application est écrite en Java
et ne nécessite pas d'installation

- 1 Cliquer sur le lien : <http://wikitechno.morceau.fr/lib/exe/fetch.php?media=sp:simulpicaxe.zip>
Qui contient la dernière version disponible et enregistrer le fichier.



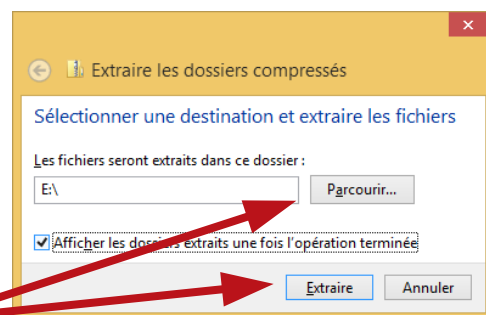
2

Faire un clic droit sur le fichier
et « Extraire tout... »



Choisir le dossier de destination
(le créer avant si besoin)

3



4

Pour lancer l'application,
double clic sur le lanceur « Run »
Dans le dossier « SimulPicaxe »



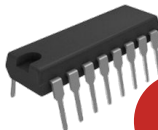
Ajout de nouvelles maquettes

Pour chaque activité, un fichier maquette et des fichiers ressources sont nécessaires pour pouvoir tester les programmes que vous allez créer.

Pour ajouter de nouvelles maquettes fournis avec une activité :

- * Le fichier maquette (*.mqt) est à copier dans le sous dossier « maquettes »
- * Les fichiers ressources (*.jpg) sont à copier dans le sous dossier « ressources ».

(avec ceux déjà existants)



CHARGEMENT DE LA MAQUETTE ET DU PROGRAMME

1

Cliquer sur « Fichier »
Puis sur « Ouvrir »
Aller chercher le fichier
maquette indiqué

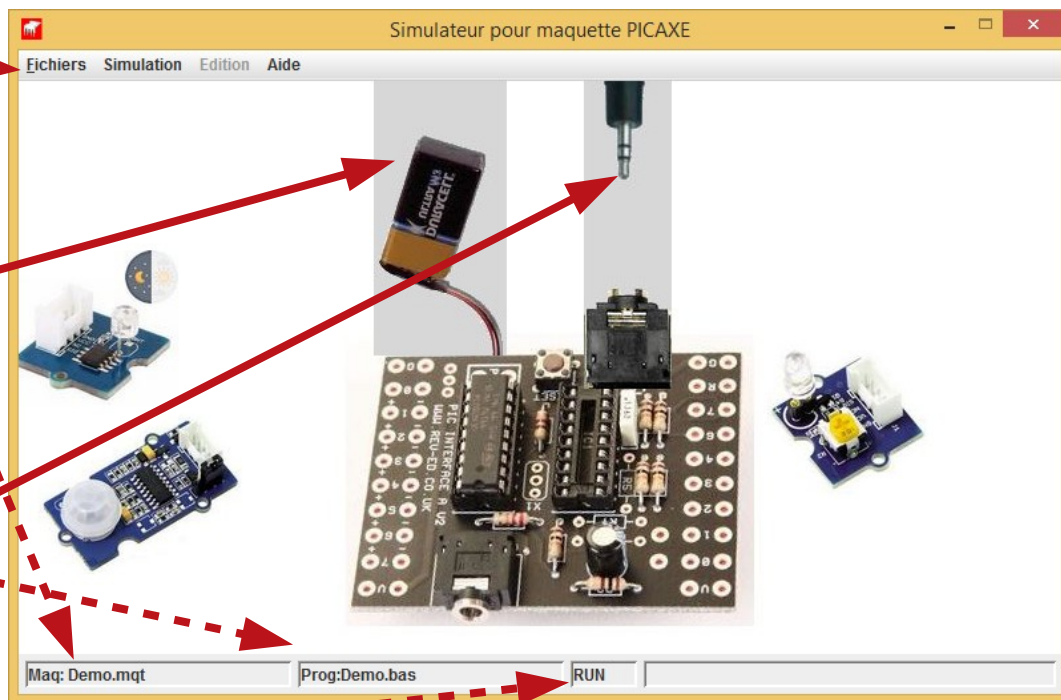
2

Cliquer sur la pile pour
alimenter la maquette.

3

Cliquer sur le
jack pour aller chercher
le programme que vous
voulez tester.

Le programme démarre
automatiquement



Pour changer de programme, il suffit de cliquer sur le jack et aller chercher le nouveau programme

ATTENTION : Si vous faites des modifications du programme dans BLOCKLY (pour l'améliorer ou le corriger), il faut l'enregistrer en version code (*.bas) et le recharger dans le simulateur.

Si l'on clique sur la pile, elle se déconnecte et le programme s'arrête. Le programme redémarre automatiquement à son début lorsqu'on la reconnecte.

MODIFICATION D'UN COMPOSANT NUMÉRIQUE



CAPTEUR : Il suffit de cliquer dessus.
Un clic droit simule un appui long.

ACTIONNEUR :
Il change d'état seul.



MODIFICATION D'UN COMPOSANT ANALOGIQUE



CAPTEUR : La valeur du composant est écrite à côté de lui.
Un clic droit/gauche augmente/diminue la valeur
Si la touche [SHIFT] (majuscule droite ou gauche) est appuyée, la valeur change de 10.

Pour la télécommande, utiliser les touches du clavier :

- 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,+,-,*,/,UP,DOWN,LEFT RIGHT,P_UP,P_DOWN,ENTREE
les codes transmis correspondent aux codes de la télécommande
0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,BAR,TEN,V_CROSS,D_CROSS,UP,DOWN,LEFT RIGHT,+,-,POWER



ACTIONNEUR : Il change d'état seul.