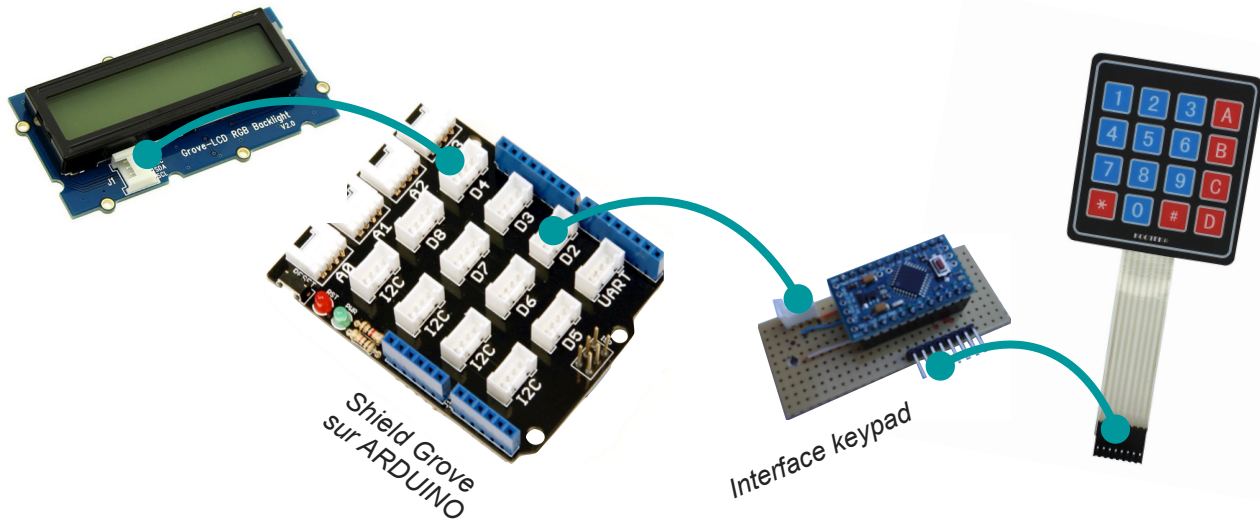




CLAVIER 16 TOUCHES



Le clavier est connecté sur son interface. La sortie de celle-ci est reliée au port D2. La DELverte est reliée au port D4 et la rouge au port D8. L'interface du clavier gère le code et la carte ARDUINO interprète l'information fournie par l'interface.

Programme de l'interface KEYPAD

Déclaration du clavier branché sur les ports D2 à D8

```

Keypad 12/16 touches
  StartPin # D2
  EndPin # D8
  affichage port série activer
  
```

test du code à quatre chiffres saisi par l'utilisateur

```

Teste Keypad 12/16 touches : tester Mot de passe 1234
  alors exécute ...
    Fixe la sortie numérique au niveau # D13 HIGH
    delay MILLIS Millisecondes 5000
  Sinon exécute
    Fixe la sortie numérique au niveau # D13 BAS
  
```

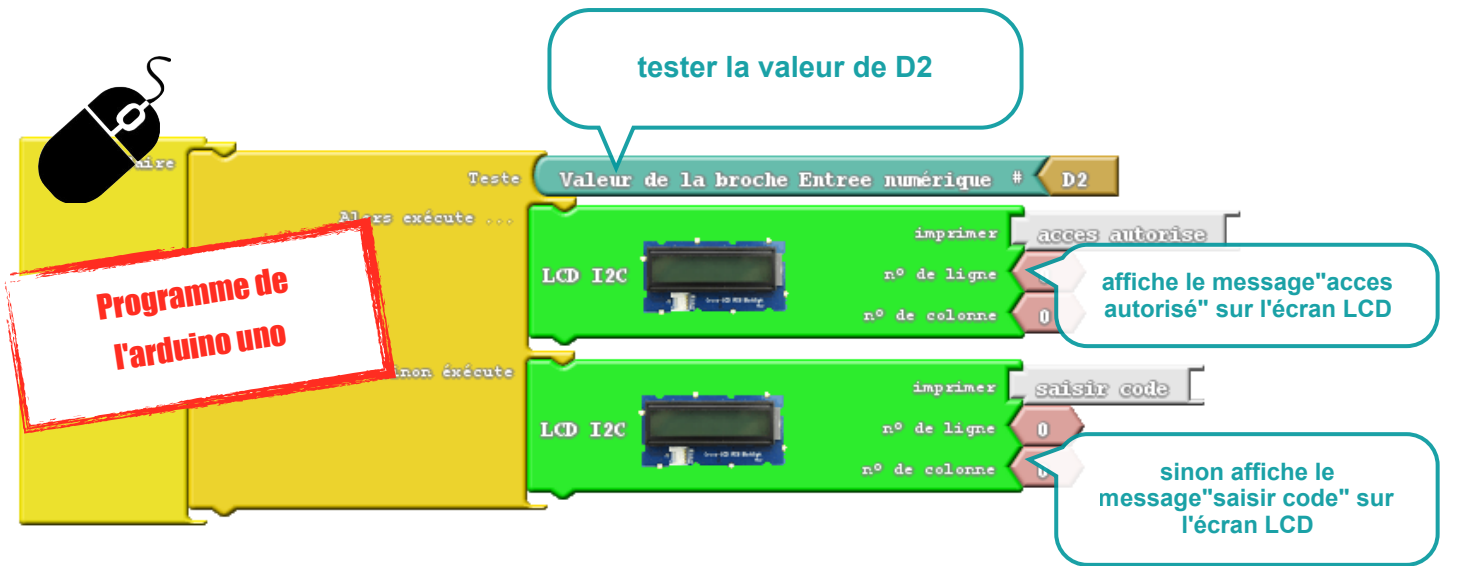
si oui activer la sortie D13

si non désactiver la sortie D13



Ce programme permet de valider le code saisi par un usager. Ce code est défini par le développeur du programme. Ce code peut être modifié en corrigeant les quatres chiffres.

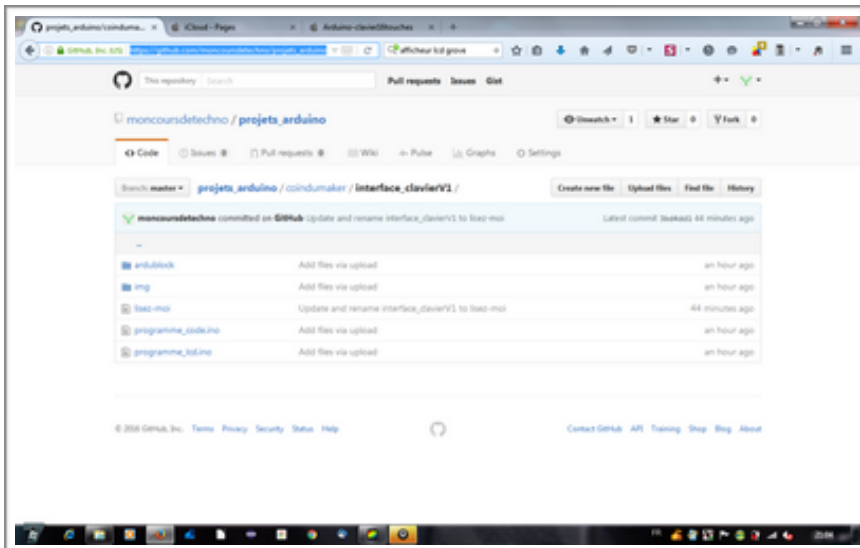
Mot de passe 1234



Ce programme indique à l'utilisateur de saisir son code. Un second message "accès autorisé" apparaît si l'utilisateur a fait le bon code. D2 est reliée à la sortie de l'interface du clavier donc son état logique est égal à cette sortie.

Code bon --> D13 (interface clavier)=1-->D2(arduino)=1-->message = "accès autorisé" ;

Code mauvais --> D13 (interface clavier)=0-->D2(arduino)=0-->message = "saisir code" ;



https://github.com/moncoursdetechno/projets_arduino/tree/master/coindumaker/interface_clavierV1