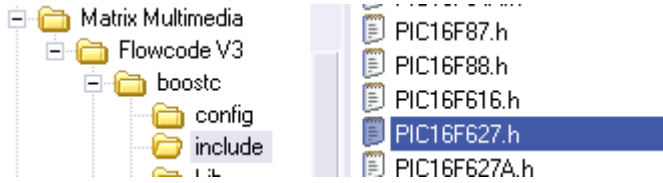


Notice prise en main FLOWCODE avec carte VELLEMAN

1. Modifier le fichier PIC16F627



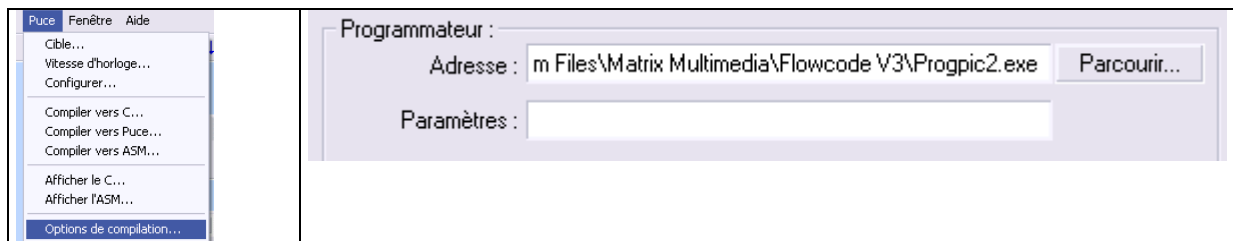
Supprimer la ligne `define _config` et la remplacer par la ligne suivante

```
////////////////////////////////////  
// Config Register  
////////////////////////////////////  
// #define _CONFIG 0x2007  
  
#pragma DATA 0x2007, _XT_OSC & _WDT_OFF & _PWRTE_ON & _MCLRE_ON & _BODEN_ON & _LVP_OFF & _DATA_CP_OFF
```

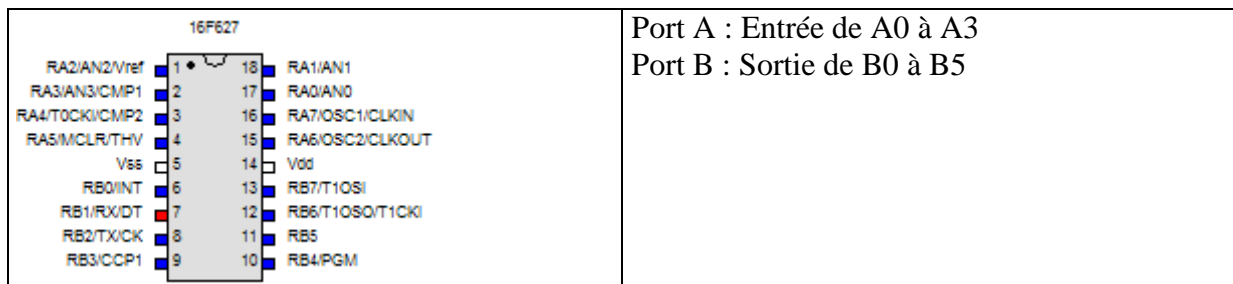
2. Installer le programmeur velleman dans le répertoire flowcode



3. Modifier le nom du programmeur



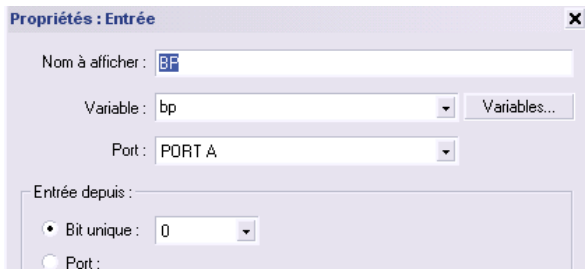
4. Adresse E / S



5. Création de variable d'entrée

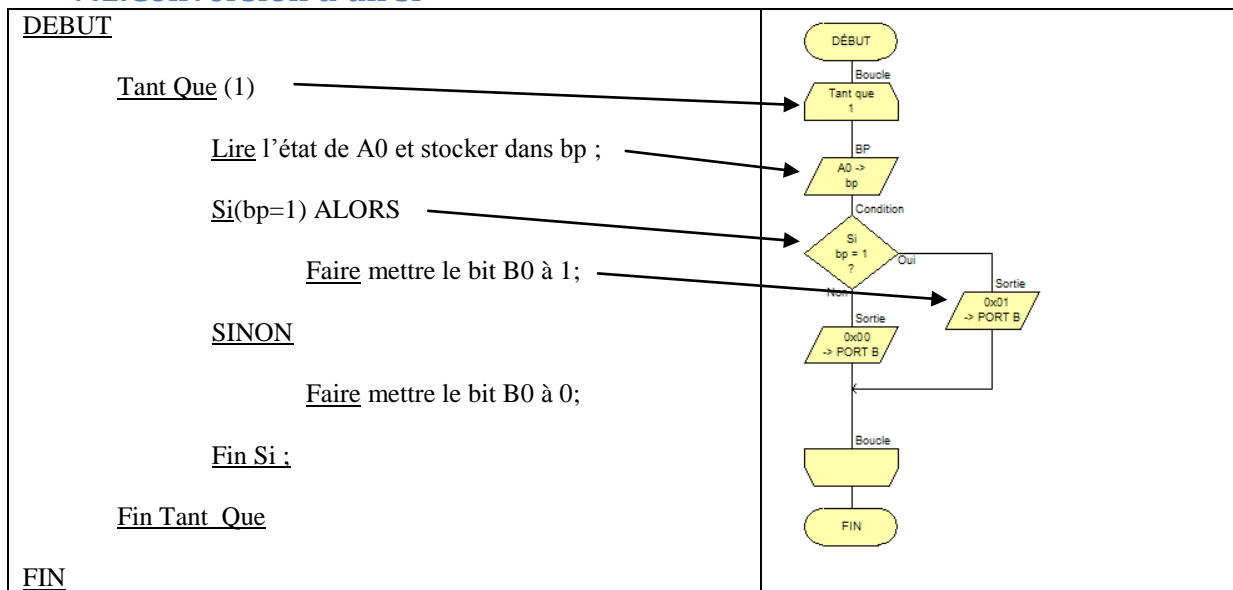


6. Adressage des entrées

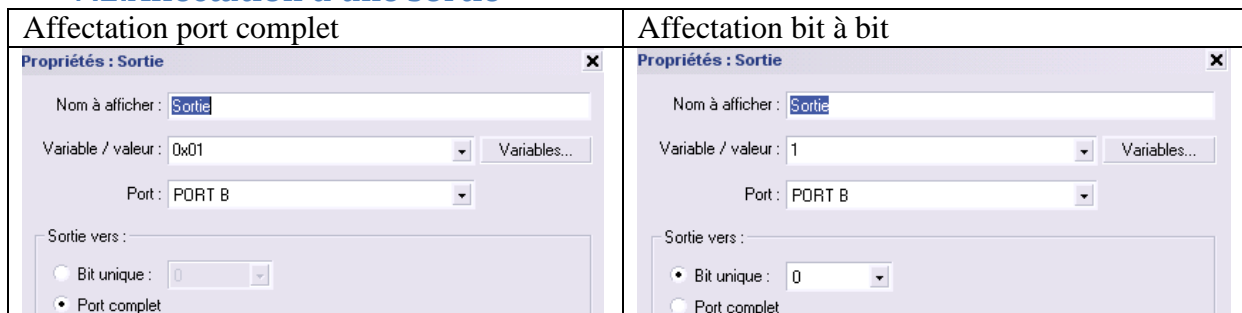


7. Exemple conversion algorithme → algorithme

7.1. Conversion d'un si



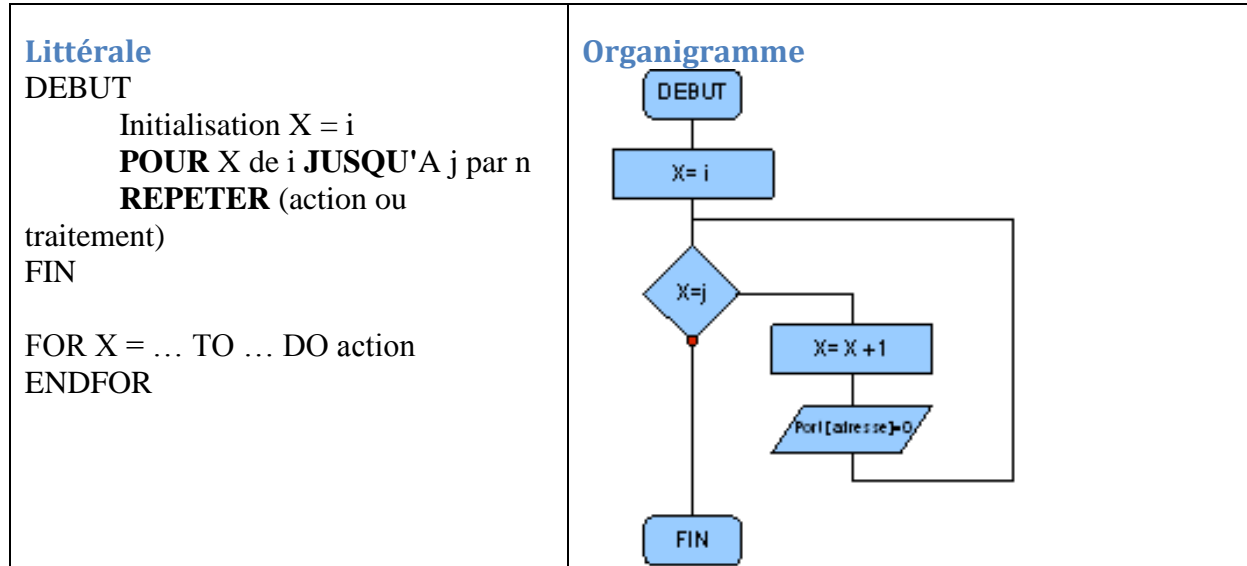
7.2. Affectation d'une sortie



7.3. Autres formes

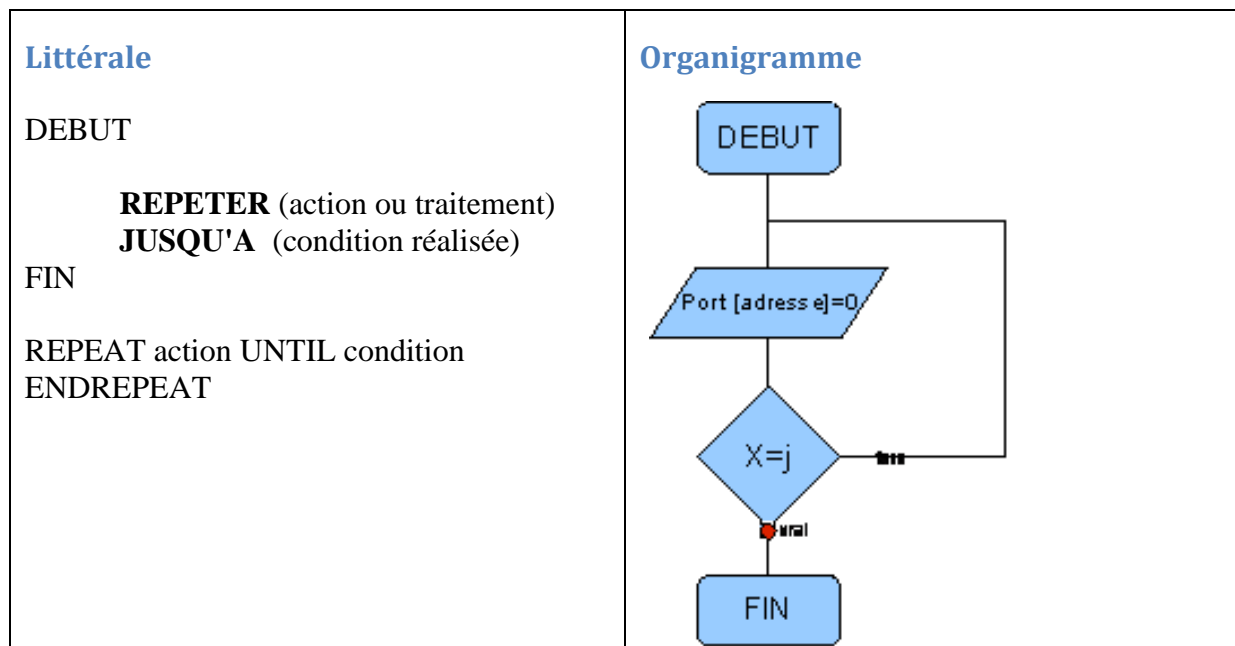
7.3.1. Structure POUR ... REPETER :

On effectue un nombre de fois connu le traitement.



7.3.2. Structure REPETER ... JUSQU'A

Le traitement est effectué une première fois puis sa répétition se poursuit jusqu'à ce que la condition d'entrée soit vraie.



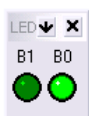
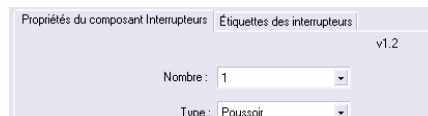
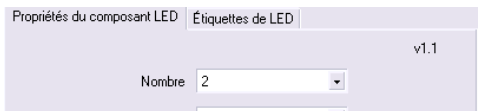
7.3.3. Structure TANT QUE ... REPETER :

On effectue le traitement tant que la condition d'entrée est vérifiée. Contrairement à la structure « répéter jusqu'à » le test de la condition d'entrée est effectué avant de réaliser le premier traitement.

Littérale	Organigramme
<p>DEBUT</p> <p>TANT QUE (conditions à réaliser)</p> <p>REPETER (action ou traitement)</p> <p>FIN</p> <p>WHILE condition DO action ENDWHILE</p>	<pre>graph TD; DEBUT[DEBUT] --> Xj{X=j}; Xj --> Port[/Port [adresse]=0/]; Port --> Xj; Xj --> FIN[FIN];</pre>

8. Simulation

Réduire le nombre de connexions au nombre utilisé



Nom des broches	Port	Bit
LED 0	PORT B	0
LED 1	PORT B	1



Nom des broches	Port	Bit
Interrupteur0	PORT A	0