

# Pourquoi et comment interrompre l'exécution de son programme ?

## Projet « Boîtier Arbitre »



L'arbitre doit pouvoir interrompre la partie ou en recommencer une nouvelle. Pour cela le programme en cours d'exécution doit être interrompu.

Pour réaliser cette interruption, il faut ajouter :

- un bouton poussoir (BP) pour permettre à l'arbitre de la déclencher dans son circuit ;
- Le bloc qui permet de tester la broche sur laquelle est branché ce BP.

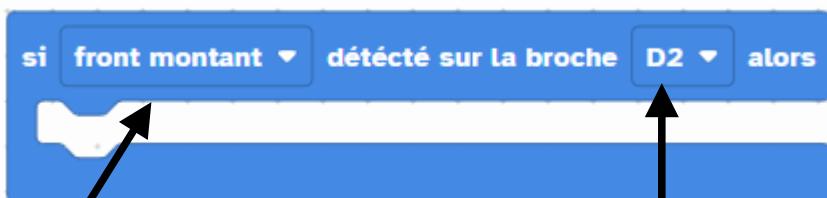
i

Sur la carte Arduino UNO, il y a deux broches qui supportent les interruptions: les broches 2 et 3: vous ne pouvez donc brancher le Bouton poussoir sur l'une de ces deux broches !!!

1

Ajouter le bloc de test sur la broche D2 disponible dans la librairie ENTRÉES/SORTIES

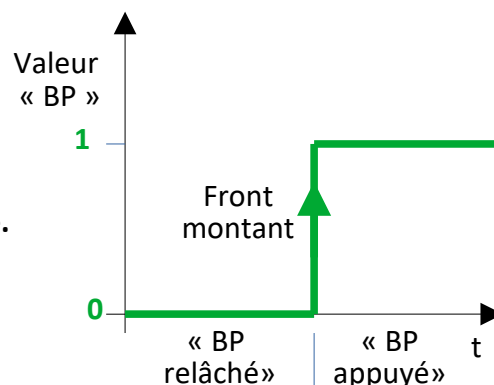
Entrées/Sorties



Nom de la broche utilisée

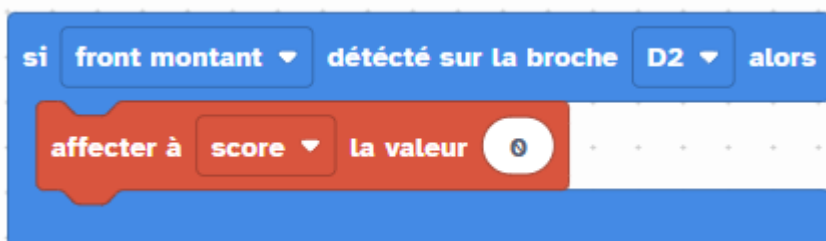
i

Laisser le paramètre **front montant**, il correspond au passage de la valeur 0 (BP relâché) à la valeur 1 (BP appuyé) comme le décrit le graphique ci contre.



2

Ajouter le bloc de remise à zéro du score pour une nouvelle partie



Il suffit de dupliquer l'instruction dans votre programme qui affecte la valeur 0 à la variable score.