

## Corrigé du 26 mars 2015

### Remplissage de la bouteille

Voici un programme qui répond au cahier des charges :

```
#define PompeOn digitalWrite(P1_0, 1)
#define PompeOff digitalWrite(P1_0, 0)
#define BoutonActif !(digitalRead(P1_3))

int temps=0;

void setup() {
  pinMode (P1_3, INPUT_PULLUP);
  pinMode (P1_0, OUTPUT);

  PompeOff;
  while (!BoutonActif) { // attente
  }
  PompeOn;
  while (BoutonActif) { // remplissage + apprentissage
    delay(1);
    temps++;
  }
  PompeOff;
}

void loop() {
  if (BoutonActif) {
    PompeOn;
    delay(temps);
    PompeOff;
  }
}
```

Il fonctionnait parfaitement l'an dernier...

Mais avec la version actuelle d'Energia, le temps de restitution est plus court que le temps d'apprentissage ! J'ai de la peine à vous trouver une explication...

Par contre, en remplaçant l'appel Arduino delay() par la procédure AttenteMs(), tout fonctionne très bien.