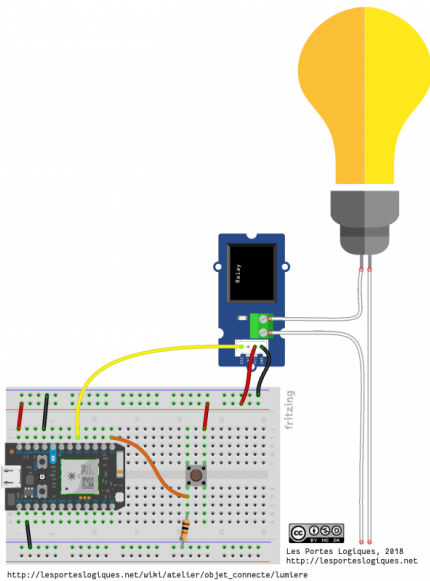


Lumière (photon + relais)

Ce montage permet de commander un relais pour allumer une lampe de chevet à distance, par l'intermédiaire d'une page web.

composants

schéma du montage



code photon

++++ afficher le code |

[lumiere.phot](#)

```
/*
  Utilisation d'un relais pour déclencher une lampe de chevet reliée au secteur
  Quimper, Dour Ru, 11 oct. 2018, pierre <at> lesporteslogiques.net
  particle photon + photon firmware 0.7.0
  Code sous licence CC BY-SA 4.0 : https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr

  Le relais peut être déclenché par le bouton du circuit ou par une commande web
*/

int broche_led_interne = D7;
int broche_relais = D4;
int broche_bouton = D0;

boolean lumiere_on = false;

void setup() {
  pinMode(broche_led_interne, OUTPUT);
  pinMode(broche_relais, OUTPUT);
  pinMode(broche_bouton, INPUT);
  Particle.function("lumiere", controleLumiere);
}

void loop() {
  if (digitalRead(broche_bouton) == HIGH) {
    lumiere_on = !lumiere_on;
    if (lumiere_on) controleLumiere("on");
    else controleLumiere("off");
    delay(1000);
  }
}

int controleLumiere(String commande) {
```

```

if (commande.equalsIgnoreCase("on")) {
    digitalWrite(broche_led_interne, HIGH);
    digitalWrite(broche_relais, HIGH);
    return 1;
}
else if (commande.equalsIgnoreCase("off")) {
    digitalWrite(broche_led_interne, LOW);
    digitalWrite(broche_relais, LOW);
    return 0;
}
return -1;
}

```

++++

code web

++++ afficher le code |

[lumiere.html](#)

```

1. <!DOCTYPE html>
2. <!--
3.     Controle de relais à distance
4.     Quimper, Dour Ru, 11 oct. 2018, pierre <at> lesporteslogiques.net
5.     Code sous licence CC BY-SA 4.0 : https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr
6. -->
7. <html>
8. <head>
9.
10. <meta charset="utf-8">
11. <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.1.1.min.js" type="text/javascript" charset="utf-8"></script>
12.
13. <style type="text/css">
14.     div {
15.         width: 100px;
16.         height: 100px;
17.         background-color: white;
18.         position: absolute;
19.         top: 0;
20.         bottom: 0;
21.         left: 0;
22.         right: 0;
23.         margin: auto;
24.     }
25.     input[type=button] {
26.         color: white;
27.         font-size: 1.5em;
28.         width: 100px;
29.         height: 100px;
30.     }
31.     .on { background:green; }
32.     .off { background:red; }
33. </style>
34.
35. <script>
36.
37. // remplacer les * ci-dessous par le jeton d'authentification
38. var accessToken = "*****";
39. // remplacer les * ci-dessous par l'identifiant unique du photon
40. var deviceID = "*****";
41. var url = "https://api.particle.io/v1/devices/" + deviceID + "/lumiere";
42.
43. function basculerLumiere(item){
44.
45.     function definirLumiere(message){
46.         $.post(url, {params: message, access_token: accessToken}, callback, "json");
47.     }
48.
49.     function callback(data){
50.         if (data.return_value == 1) {
51.             item.className = "off";
52.             item.value = "off";
53.             document.body.style.backgroundColor = "#FFFFFF";
54.         }
55.         else if (data.return_value == 0) {
56.             item.className = "on";
57.             item.value = "on";
58.             document.body.style.backgroundColor = "#000000";
59.         }
60.         else if (data.return_value == -1) {
61.             alert("Impossible de se connecter au Photon");
62.         }
63.     }
64.
65.     if(item.className == "on") {
66.         definirLumiere("on");
67.     } else {

```

```
68.     definirLumiere("off");
69.   }
70. }
71. </script>
72. </head>
73.
74. <body>
75.   <div>
76.     <input type="button" id="bouton" class="off" onClick="basculerLumiere(this)" value="off"/>
77.   </div>
78. </body>
79.
80. </html>
```

++++

Article extrait de : <http://www.lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**
Adresse : http://www.lesporteslogiques.net/wiki/atelier/objet_connecte/lumiere?rev=1539991969
Article mis à jour: **2018/10/20 01:32**