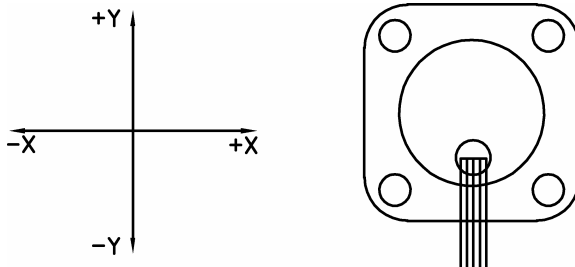


## Orientation d'un joystick TRY10

Le TRY10 possède un repère (trou près de la sortie de fils) qui permet de l'orienter convenablement dans un boîtier par rapport aux axes X et Y.

SENS DE DÉPLACEMENT (vue de dessus)



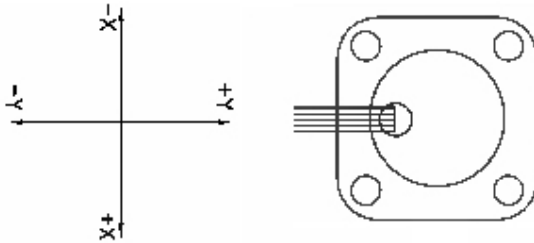
Cette représentation est valable pour une application de type automate programmable, dans laquelle les coordonnées (ou les tensions de sortie du joystick) croissent pour un déplacement vers Y+ ou X+.

Elle ne l'est plus si le joystick est relié à un PC à travers une carte d'interface type USB-KIT (voir notre site [www.andig.fr](http://www.andig.fr)).

En effet, si les coordonnées Windows croissent bien de la gauche vers la droite, elles croissent du **haut vers le bas de l'écran**.

Ainsi, si le manche est « poussé » vers l'avant, comme pour « accélérer », Windows détectera le mouvement comme étant « vers le bas », comme pour « ralentir »

La solution est de tourner le joystick de 90° vers la droite, de cette manière :



Ensuite, il suffit de câbler le fil X du joystick à l'entrée Y de la carte « USB-KIT » et le fil Y du joystick à l'entrée X de la carte, ce qui devient donc :

