

Arduino – Les variables

Type	Signé	Byte	Bit	Valeurs
boolean		1	8	true / false
char	signé	1	8	-128 / +127
char	non signé	1	8	0 / +255
byte		1	8	0 / 255
int	signé	2	16	-32768 / +32767
short		2	16	-32768 / +32767
int	non signé	2	16	0 / +65535
word		2	16	0 / +65535
long	signé	4	32	-2147483648 / +2147483647
long	non signé	4	32	0 / +4294967295
float	signé	4	32	-3,4028235E+38 / +3,4028235E+38
double	signé	4	32	-3,4028235E+38 / +3,4028235E+38
string		1 et +		Tous les caractères
array		1 et +		Plusieurs variables dans un tableau

Structure d'une variable :

- il ne peut y avoir que des minuscules, majuscules et des chiffres (*abcABC012*)
- le nom de variable doit commencer par une lettre
- les espaces sont interdits. on peut utiliser le caractère « **underscore** » `_`.
- pas le droit d'utiliser des accents et des caractères spéciaux (*é, è, ç, @, #, &, etc ...*)

exemples de variable : nombreDeVies, prenom, nom, numero_de_telephone, numeroDeTelephone.

Exemples :

```
boolean x = true ;    // affecte « true » ou « false » à la variable x.
char x = 'A' ;        // affecte le caractère « A » à la variable x.
char x = 65 ;         // affecte la valeur ASCII « 65 » équivalente à « A » à la variable x.
byte x = 128 ;        // affecte la valeur 128 (0 / +255) à la variable x.
int x = -10 ;         // affecte la valeur « -10 » à la variable x (signé : -32768 / +32767).
unsigned int x = 45678 ; // affecte la valeur « 45678 » à la variable x (non signé : 0 / +65535).
int x = 1.09 ;        // affecte le chiffre « 1 » à la variable x (Les chiffres après la virgule sont ignorés).
word (A) ;           // affecte la valeur ASCII du/des caractère(s) entre « A ».
float x = 1.09 ;      // affecte la valeur « 1,09 » à la variable x.
```