魔术光杯模块

1. 主要用途：

利用PMW调光原理，实现类似两组装满光的杯子之间相互倒来倒去的效果。

1. 元件接口作用：
2. 接口连接：
3. 函数说明：

LightCup(int ledPinA,int ledPinB, int buttonPinA,int buttonPinB): 构造函数，在定义对象时，初始化传感器接口。

void on(): 定义变量brightness，数值在0~255之间变化，两个光杯LED的亮度值分别等于brightness和255-brightness，从而实现一个变亮时另一个变暗的效果。

void off(): 两个LED的亮度值均为0.

1. 模块连通效果：

编译烧制完毕后，两个光杯LED的亮度值随时间发生变化，但是总和一定，从而实现的效果类似光从一边倒到另一边。