

LED – Auf Kommando!

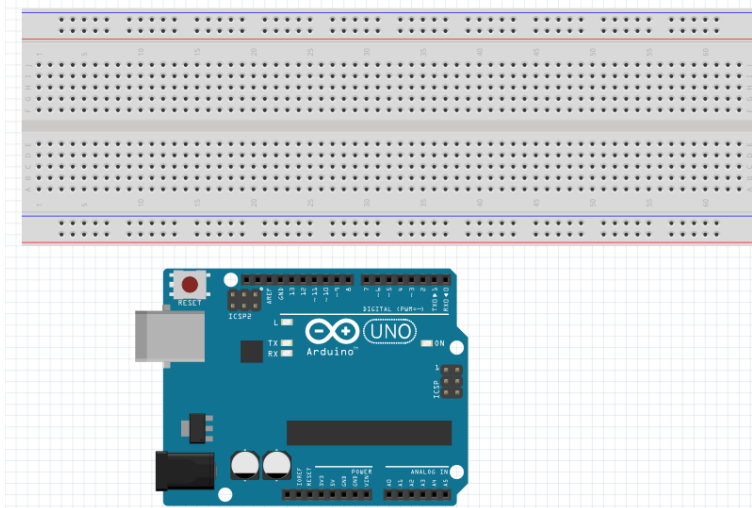
Der Arduino soll nun auf uns reagieren. Dafür schließen wir eine LED an, die wir durch das Drücken eines Buttons an- und ausschalten können.

Tipp: Benutze einen "oder" Übergang und prüfe auf die Bedingung "==1".

KOMPONENTEN

- Arduino
- Breadboard
- Jumper Kabel
- LED
- Widerstand
- Button

STECKPLAN



SKETCH

Start

