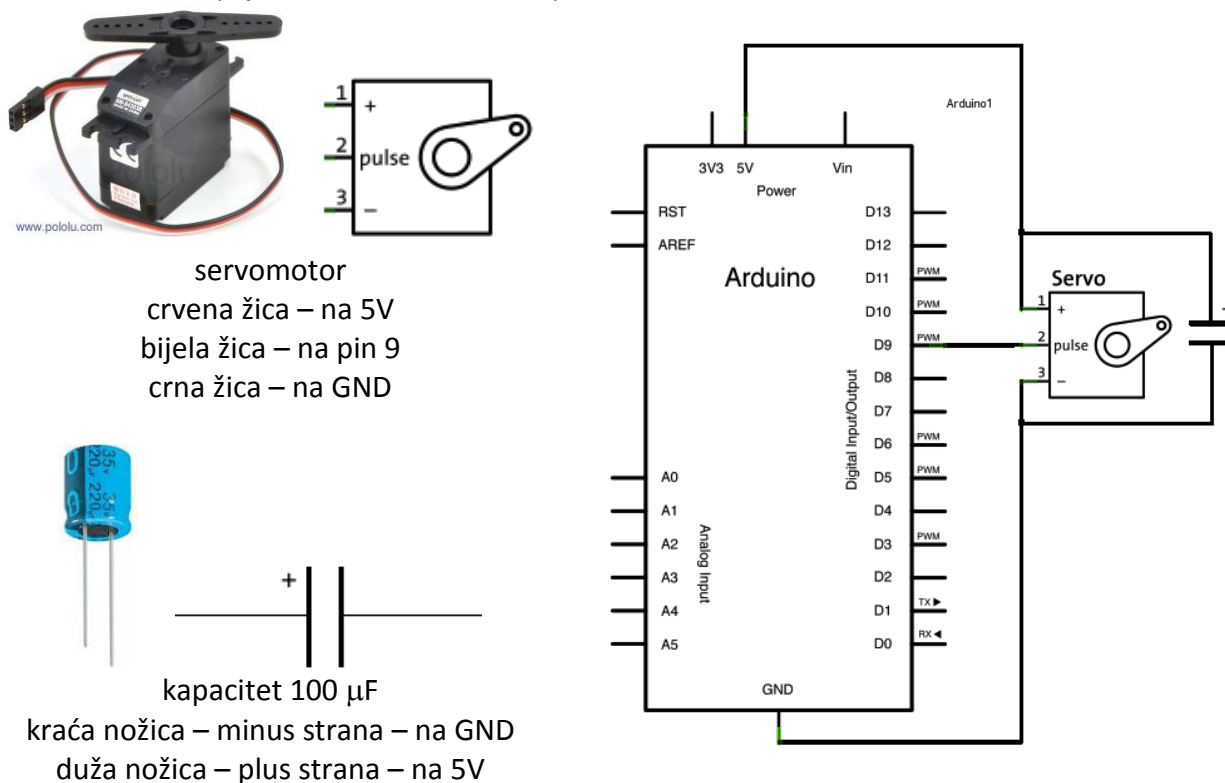


5. Servomotor

ZADATAK 1. Spoji servomotor na Arduino prema shemi.



ZADATAK 2. Prepiši program koji će kazaljku servomotora postaviti na točno zadani kut. Spremi program u svoj folder pod nazivom „05_servo_01.ino“.

Poveži naredbe sa značenjem:

```
#include <Servo.h>
```

```
Servo MojServo;
```

```
int kut;
```

```
void setup() {  
  MojServo.attach(9);  
}
```

```
void loop() {  
  kut = 90;  
  MojServo.write(kut);  
}
```

slanje servomotora na točno određeni kut

uključi Servo.h biblioteku – omogući Arduino korištenje naredbi koje su vezane uz servomotor

stvaranje objekta MojServo – svako kasnije pozivanja naziva MojServo direktno će biti razgovor sa servomotorom

zadajemo pin na koji je spojen servo motor

Koje kutove (položaje) servomotor može primiti? _____

ZADATAK 3. Promijeni program tako da kazaljka pokazuje kut 0 – početni položaj servo motora.

Poklapa li se taj položaj s položajem za koji si mislio da je početni položaj? DA NE

Što moraš učiniti kako bi kazaljka u početnom položaju bila okrenuta u smjeru u kojem želiš?

ZADATAK 4. Napiši program koji će naizmjenice pomicati kazaljku na 0°, pa na 90°.

ZADATAK 5. Napiši program koji će pomicati kazaljku od 179° prema 0°, svaku milisekundu za 1 stupanj. Spremi program u svoj folder pod imenom „05_servo_02.ino“.

ZADATAK 6. Napiši program koji će pomicati kazaljku od 179° prema 0°, svaku milisekundu za 1 stupanj. Kada dođe do 0° neka ide postepeno svake milisekunda za 1 stupanj ponovno do 179°.

NAUČENO

Programiranje	Elektronika
Library – korištenje, učitavanje itd. , ovdje „Servo.h“ Objekti - ovdje „Servo“	Servo motor Elektrolitski kondenzator