1. 认识Skids硬件

LED

管脚号: 17-红色; 21-黄色; 22-绿色; 26-蓝色

按键

管脚号: S1-36; S2-39; S3-34; S4-35

LCD

2. 按键控制LED亮灭

呼吸灯

```
      创建PIN对象 [led_red] 引脚号 [ 17] 推挽輸出 * 上拉电阻 *

      创建PIN对象 [led_yel] 引脚号 [ 22] 推挽輸出 * 上拉电阻 *

      创建PIN对象 [led_grn] 引脚号 [ 26] 推挽輸出 * 上拉电阻 *

      创建PIN对象 [led_blu] 引脚号 [ 26] 推挽輸出 * 上拉电阻 *

      [led_red] 设置引脚电平 [ 0]

      [led_grn] 设置引脚电平 [ 0]

      [led_grn] 设置引脚电平 [ 0]

      [led_blu] 设置引脚电平 [ 0]

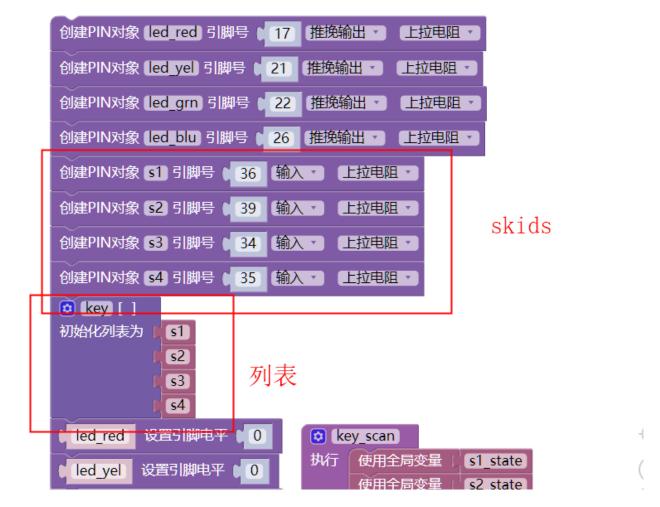
      [led_blu] 设置引脚电平 [ 0]

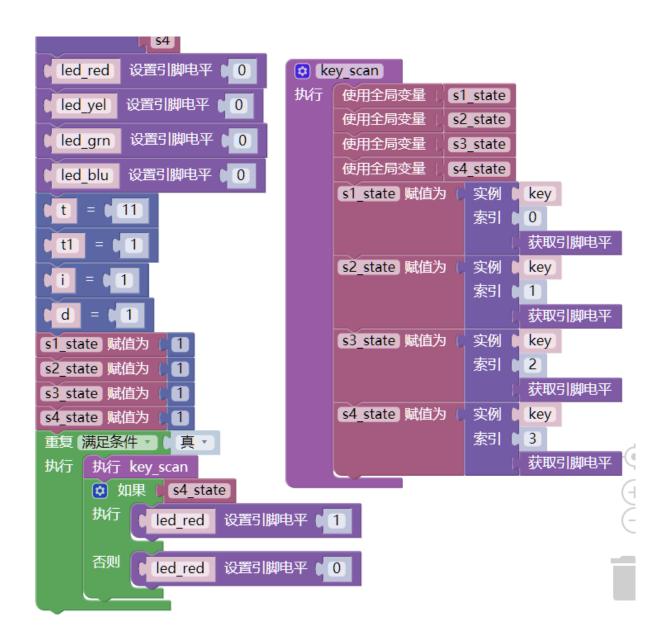
      [led_blu] 设置引脚电平 [ 0]

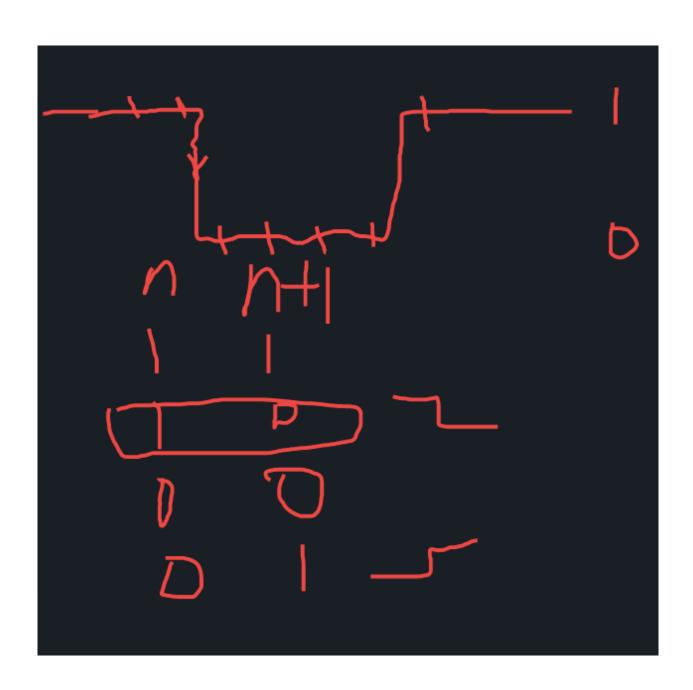
      [led_blu] 设置引脚电平 [ 0]
```

```
重复 満足条件・ 真・
执行
    重复
    执行
                设置引脚电平 00
         led_red
                设置引脚电平
                         0
         led_yel
                设置引脚电平 11
         led_grn
         led_blu
                设置引脚电平
        延时 (室秒 🕶 🖟 t1)
         led_red
                设置引脚电平 📗 1
         led yel
                设置引脚电平 1 1
         led_grn
                设置引脚电平 00
         led_blu
                设置引脚电平 0
        延时 (毫秒・
                   t - 7 (t1)
        (i) (#E12) (1)
        🧔 如果 🛚
                        20
        执行 跳出 循环
            d = *
        ( t1 += 2 )
       (t1
    🔯 如果
             t1 = *
    执行 (d
             = ( 0
    否则如果
             t1 = v
       C d
```

按键检测







```
创建PIN对象 s3 引脚号 34 輸入 上拉电阻 *
创建PIN对象 s4 引脚号 35 輸入 上拉电阻 *
🔯 [key [ ]
初始化列表为
          s1
          s2
                          key_scan
          s3
                          执行 使用全局变量
                                         s1_state
          s4
                                         s2_state
led red 设置引脚电平 0
                               使用全局变量
                                        s3_state
                               使用全局变量 s4_state
led_yel
        设置引脚电平 ( 0
                               使用全局变量 s4 state last
led_grn 设置引脚电平(0
                                            实例 key
                              s1 state 赋值为
led blu 设置引脚电平 00
                                                 0
                                                 获取引脚电平
 t = ( 11
                                            实例 key
                              s2_state 赋值为
t1 = t 1
                                                 1
                                                 获取引脚电平
                                               key
                              s3 state 赋值为
d
                                                 2
                                            索引
s1 state 赋值为
                                                 获取引脚电平
s2 state 赋值为
                              key state current 赋值为
                                                       key
s3_state 赋值为
                                                       3
s4_state 赋值为 1
                                                       获取引脚电平
s4_state_last 赋值为 (1
                               🔯 如果
                                         s4_state_last = 1 1 且 1
                                                                   key state current = 10
重复 満足条件・ 真・
执行 执行 key_scan
                                     s4_state = (1)
             s4_state = • 0
                              s4_state_last 赋值为 key_state_current
              66 s4 falling
         s4 state = (0)
```

3. 点亮LCD

画图

海龟-画国旗

逻辑思维:如何把图片拆解,并使用现有工具完成绘图

screen-用直线画图标

石头剪刀布游戏

文本+海龟方式实现

进一步用图标方式实现

找图标->尺寸不合适则修改图标尺寸->图标格式转换

白色背景

截图让图标有背景

记录像素位置等

4. 使用LCD+按键设计游戏-推箱子, 俄罗斯方块