Лабораторная работа №2.

Тема: "Использование кнопки для управления светодиодом". Цифровые входы Arduino.

Цель работы: Освоить работу с цифровыми входами Arduino, изучить подключение кнопки и управление светодиодом на основе её состояния.

Теоретическая часть

- 1. **Цифровые входы Arduino** используются для чтения сигналов с кнопок, датчиков и других устройств.
- 2. Подтягивающие резисторы:
 - Внешний резистор (pull-down/pull-up): Физический резистор, подключенный к пину для предотвращения «плавающего» состояния.
 - **Внутренний резистор (INPUT_PULLUP):** Встроенный в Arduino подтягивающий резистор (20 кОм), активируемый программно.
- 3. **Функции Arduino:**
 - pinMode(pin, INPUT_PULLUP) активация внутреннего подтягивающего резистора.
 - о digitalRead(pin) чтение состояния пина (HIGH или LOW).

Задание:

- 1. Собрать схему с кнопкой и светодиодом в Proteus. Написать программу, включающую светодиод при нажатии кнопки и выключающую при отпускании. Провести симуляцию и проанализировать работу.
- 2. Используйте ту же схему, что и в задании 1. Напишите программу, которая: Каждый раз при нажатии на кнопку меняет состояние светодиода (вкл/выкл). Реализуйте это с помощью переменной-флага. Подсказка: Используйте функцию digitalRead() для проверки состояния кнопки и переменную для хранения текущего состояния светодиода.
- 3. Напишите программу, которая имитирует работу светофора: сначала горит красный. При нажатии кнопки, через 3 сек. загорается желтый, еще через 3 сек загорается зеленый. Через 10 сек опять загорается красный.

Оборудование (в Proteus)

Arduino Uno.

- **Кнопка (BUTTON)** категория *Switches & Relays*.
- Светодиод (LED-RED) и резистор 220 Ом.
- **Резистор 10 кОм** (для подтягивающего резистора, если не используется INPUT_PULLUP).

Пошаговая инструкция

1. Сборка схемы в Proteus

Вариант 1: С внешним подтягивающим резистором (pull-down)

- 1. Подключите компоненты:
 - о Кнопка:
 - Один контакт кнопки → +5V Arduino.
 - Второй контакт → Цифровой пин 2 Arduino и резистор 10 кОм
 → GND.
 - **о** Светодиод:
 - Пин 13 → резистор 220 Ом → анод светодиода.
 - Катод светодиода → GND.

Вариант 2: С внутренним подтягивающим резистором (INPUT_PULLUP)

- 1. Подключите кнопку:
 - \circ Один контакт кнопки → **Pin 2**.
 - \circ Второй контакт → **GND**.

2. Написание кода в Arduino IDE

Вариант 1 (c pull-down):

```
void setup() {
  pinMode(2, INPUT);  // Пин 2 — вход без подтягивающего резистора
  pinMode(13, OUTPUT);  // Пин 13 — выход для светодиода
}

void loop() {
  int buttonState = digitalRead(2);
  digitalWrite(13, buttonState); // Светодиод повторяет состояние кнопки
}
```

Вариант 2 (c INPUT_PULLUP):

```
void setup() {
   pinMode(2, INPUT_PULLUP); // Активация внутреннего подтягивающего резистора
   pinMode(13, OUTPUT);
}
```

```
void loop() {
  int buttonState = digitalRead(2);
  digitalWrite(13, !buttonState); // Инвертирование состояния (кнопка на GND)
```

3. Симуляция в Proteus

- 1. Загрузите код в Arduino (укажите путь к файлу .hex).
- 2. Запустите симуляцию.
- 3. Нажимайте кнопку в Proteus (удерживайте ЛКМ) светодиод должен загораться.

Требования к отчёту

- 1. Схема подключения (скриншот).
- 2. Исходный код с комментариями.
- 3. Скриншот симуляции.

Контрольные вопросы

- 1. Зачем нужен подтягивающий резистор?
- 2. Чем отличается INPUT от INPUT PULLUP?
- 3. Что произойдет, если подключить кнопку к пину без резистора?

Рекомендации

- Если светодиод не реагирует:
 - о Проверьте направление подключения кнопки и светодиода.
 - \circ Для INPUT_PULLUP убедитесь, что кнопка подключена к **GND**, а не к +5V.
- **Для сложных сценариев:** Добавьте delay(50) в цикл для устранения дребезга кнопки.

Отчет должен содержать (см. образец):

- номер и тему лабораторной работы;
- фамилию, номер группы студента и вариант задания;
- скриншоты окна Proteus и Arduino IDE с исходным кодом программ и комментариями;
- скриншоты с результатами выполнения симуляции;
- пояснения, если необходимо;
- выводы.

Отчеты в формате pdf отправлять на email: colledge20education23@gmail.com