

IE132_2k15

Una librería es un conjunto de funciones que permite al usarla hacer más sencilla la experiencia para aquel usuario que quiere seguir probando cosas nuevas como tanto para el usuario interesado en el mundo de arduino. Los estudiantes del salón IE-132 han creado esta librería para, como se ha mencionado anteriormente, facilitar el uso de funciones ya predefinidas con programación, en este caso orientada a objetos basado en C++ incluyendo funciones y palabras reservadas de arduino, o sea inclusión de la librería <arduino.h>.

¿Cómo utilizar la librería IE132_2k15?

Primero que todo se debe importa la cabecera de la librería, luego haciendo una llamada como se hace en C++, ejemplo: < IE132_2k15.h>, las extensiones “.h” son cabeceras que contienen parte del código para realizar una función en conjunto con el cuerpo de la librería forman en si todas la funciones ya predefinidas, para usar la librería se debe tomar en cuenta las palabras reservadas que no son más que inclusión de una función directa de la librería:

- Parpadeo()

Para poder usarlas primero se debe instanciar un objeto del tipo que se necesite, en este caso solo se tiene del tipo led que contiene funciones que se puede realizar con este mismo como lo es un parpadeo.

Tipos de objetos que hay en la librería, por el momento:

- Led:
Los parámetros que incluiría podrían ser:
Ejemplo de instanciación del objeto: `led miVariable(PIN, SALIDA, SEGUNDOS);` (usar esta forma) o bien `led miVariable (PIN, SEGUNDOS);`
 - Para definir el led como una salida solo coloque 0, por defecto será 0 para no tomar la molestia en pasar este parámetro.
- lcd:
Los parámetros aún no han sido definidos...

Ejemplo de cómo iría el código en el IDE de arduino:

```
#include <IE132_2k15.h>

    led miVariable(13, 0, 500);

void setup() {
}

void loop() {
    miVariable.parpadeo();
}
```