CO ROBI PROGRAM?

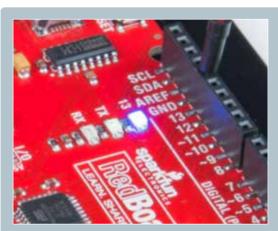
Włącza LED poprzez ustawienie stanu wysokiego (+5V) na cyfrowym wyjściu numer 13

2 Czeka 2 sekundy (2000 milisekund)

3 Wyłącza LED poprzez ustawienie stanu niskiego (0V) na wyjściu numer 13

4 Czeka 2 sekundy

5 Powtarza od początku.



ONBOARD LED PIN 13:

Być może zauważyłeś, że druga, mniejsza dioda LED miga jednocześnie z diodą LED w obwodzie płytki prototypowej.
Nazywa się to wbudowaną diodą LED i można ją znaleźć na prawie każdej płycie Arduino lub płycie kompatybilnej z Arduino. W większości przypadków ta dioda LED jest podłączona do cyfrowego wyjścia 13 (D13), tego samego styku używanego w tym obwodzie

WAŻNE!

KOD: Szkice dołączone do każdego obwodu przedstawiają nowe techniki i koncepcje programowania w miarę postępów w przewodniku. Sekcja KOD podkreśla nowe i wżne linie kodu ze szkicu i wyjaśnia je bardziej szczegółowo.

KOD

SETUP I LOOP

void setup(){} &
void loop(){}

Każdy program Arduino potrzebuje tych dwóch funkcji. Kod umieszczony pomiędzy nawiasami klamrowymi {} funkcji setup() jest uruchamiany raz. Kod znajdujący się pomiędzy nawiasami klamrowymi loop() {} jest wykonywany w kółko, dopóki RedBoard nie zostanie zresetowany lub wyłączony.

INPUT czy OUTPUT?

pinMode(13, OUTPUT);

Zanim będziesz mógł użyć jednego z pinów cyfrowych, musisz poinformować płytkę, czy jest to **WEJŚCIE**, czy **WYJŚCIE**. Używamy wbudowanej "funkcji" o nazwie **pinMode**(), aby pin 13 stał się wyjściem cyfrowym. Więcej o wejściach cyfrowych dowiesz się w Projekcie 2.