

## Workshop , Plattformen für mobile Systeme'

### Aufgabenblatt 11

#### Aufgabe 1:

Die beiden Sketche auf den Folien 9 und 11 in der Vorlesung 'Serielle Kommunikation' beschreiben, wie man auf die serielle Schnittstelle schreibt und von ihr liest. Testen Sie beide Sketche mit Hilfe eines Terminal-Programmes wie `screen`.

#### Aufgabe 3:

Schreiben Sie ein kleines C-Programm, das am Host eine Zahl `n` von der Konsole einliest und diese an den Arduino sendet. Dort soll die LED 13 dann `n` Sekunden leuchten.

**Tipps 1:** Der Sketch wird einfach, wenn Sie die Methode `parseInt` (<http://arduino.cc/en/Reference/StreamParseInt>) nutzen.

**Tipps 2:** In C kann man Zahlen wie folgt von der Konsole lesen:

```
#include <stdio.h>

int main (void) {
    int i;
    printf("Bitte geben Sie eine Zahl ein : ");
    scanf("%d",&i);
    printf("Die Zahl, die Sie eingegeben haben, war %d\n",i);
    return 0;
}
```

**Tipps 3:** In C kann man eine Zahl wie folgt in einen Text umwandeln:

```
int v = 23;
char str[15];
sprintf(str, "%d", v);
```