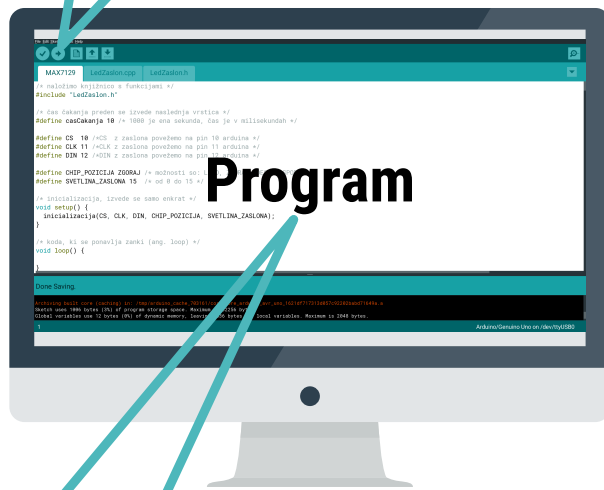


S pritiskom na ➡ se program shrani v Arduino in se začne izvajati



Program

```
/* naložimo knjižnico s funkcijami */
#include "LedZaslon.h"
```

```
/* čas čakanja preden se izvede naslednja vrstica */
#define casCakanja 100 /* 1000 je ena sekunda, čas je v milisekundah */
```

```
#define DIN 12 /*DIN z zaslona povežemo na pin 12 arduina */
#define CS 11 /*CS z zaslona povežemo na pin 11 arduina */
#define CLK 10 /*CLK z zaslona povežemo na pin 10 arduina */
```

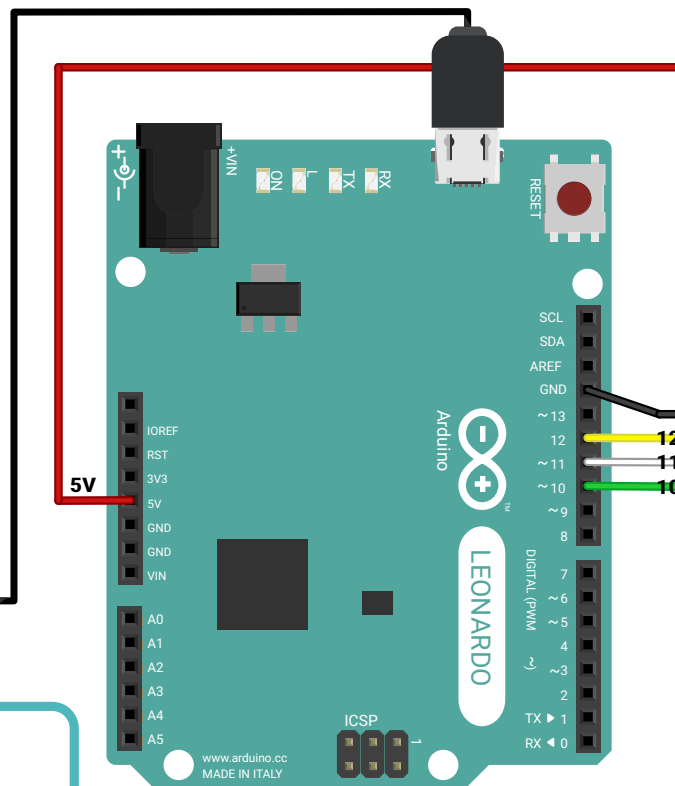
```
#define CHIP_POZICIJA LEVO /* možnosti so: LEVO, ZGORAJ, DESNO, SPODAJ */
#define SVETLINA_ZASLONA 0 /* od 0 do 15 */
```

```
/* inicializacija, izvede se samo enkrat */
void setup() {
    inicializacija(DIN, CS, CLK, CHIP_POZICIJA, SVETLINA_ZASLONA);
}
```

```
/* koda, ki se ponavlja zanki (ang. loop) */
```

```
void loop() {
    prizgiLucko(0,0);
    pavza(casCakanja);
    ugasniLucko(0,0);
    pavza(casCakanja);
}
```

Program se v loop zanki ponavlja dokler Arduino ne izklopimo



prizgiLucko(0,0)

prizgiLucko(0,7)

prizgiLucko(7,0)

prizgiLucko(7,7)

prizgiLucko(vrstica, stolpec)

Učenje programiranja z Arduinom

Arduino je majhen računalnik, ki sam ne zna delati ničesar. Sestavljen je iz pomnilnika, procesorja ter vhodov in izhodov.

Ker si težko predstavljamo računalnik brez zaslona in ker hočemo, da bo naš računalnik delal kot velik, mu bomo priklopili zaslon.

Naša naloga je, da napišemo program, katerega bo računalnik razumel in ubogal. Računalnik bo zaporedoma izvajal vse vrstice v loop zanki.

Kar bo lahko prikazal na zaslonu je odvisno le od naše domišljije.