# RGB-lysdiode

Skrevet av: Morten Minde Neergaard & Martin Ertsås

Kurs: Arduino

Tema: Elektronikk, Tekstbasert Fag: Programmering, Teknologi

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

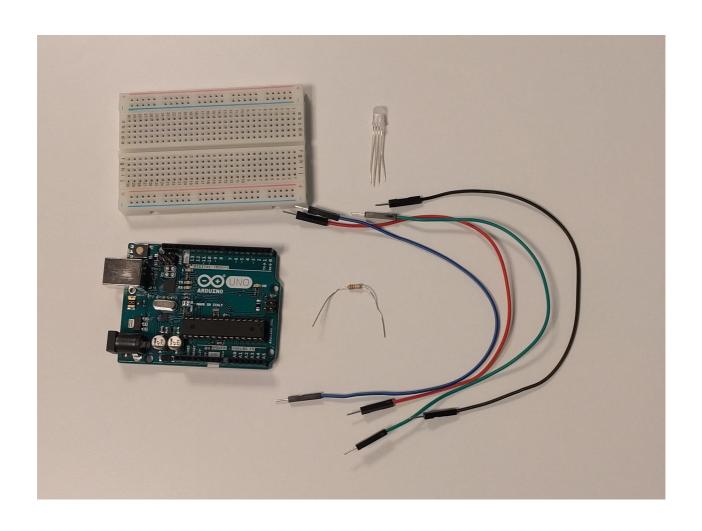
## Introduksjon

1 RGB-lysdiode

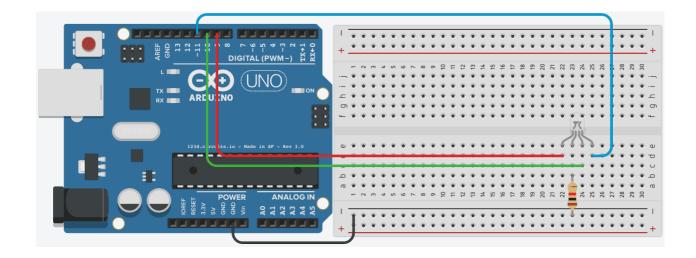
I denne oppgaven skal vi se på å få en RGB-lysdiode til å lyse.

## Steg 1: Finn frem utstyr

V	Til denne oppgaven trenger du
	1 Arduino Uno
	1 breadboard
	1 motstand 1k Ohm (Fargekode: brun-svart-rød-gull)
	4 ledninger



Steg 2: Oppkobling



Steg 3: Programmering

```
void clear() {
  auto led = 9;
 while (led <= 11) {
    digitalWrite(led, LOW);
    ++led;
 }
}
void setup() {
  auto led = 9;
 while (led <= 11) {
    pinMode(led, OUTPUT);
    ++led;
  }
  clear();
}
void loop() {
  auto led = 9;
 while (led <= 11) {
    clear();
    digitalWrite(led, HIGH);
    delay(1000);
    ++led;
  }
  digitalWrite(9, HIGH);
  digitalWrite(10, HIGH);
  digitalWrite(11, HIGH);
  delay(1000);
}
```

#### while-løkker

I denne kodesnutten ser du at vi bruker while. Dette er en løkke, og brukes for å kjøre samme kode gjentatte ganger.

while fungerer ved at koden repeteres så lenge uttrykket i parenteser er sant. Du kan tenke på det som en gjentagende if -test.

Som vi ser av koden starter led med verdien 9. Siden 9 er mindre en 11 er uttrykket sant, og vi kjører koden inne i løkka. På slutten av løkka skriver vi ++led, som øker verdien av led til 10.

- Deretter sjekker vi igjen om led <= 11. Siden 10 er mindre enn 11 går vi inn i løkka igjen, og kjører koden igjen. På slutten av løkka økes led på nytt, denne gangen til 11.
- Når vi så tester led <= 11 er led lik 11, som gjør at vi kjører koden enda en gang. På slutten av løkka øker vi nå led til 12.
- Når vi til slutt sjekker om led <= 11 er ikke lenger uttrykket sant, siden 12 er større enn 11. Derfor går vi ikke lenger inn i løkka, men fortsetter videre i funksjonen vi er i.

### for-løkker

I eksempelet over skriver vi veldig mange linjer kode for å lage en løkke. Først initialiserer vi en variabel, så har vi en test som sjekker om vi skal kjøre koden i løkka, så endrer vi en variabel for å holde styr på når løkka skal avslutte.

Dette er noe som gjøres veldig ofte, så for å skape mindre kode, og kode som er enklere å lese, har vi for -løkker. while -løkkene vi har skrevet ovenfor kan enkelt skrives om til for -løkker slik:

```
auto led = 9;
while (led <= 11) {
    .
    .
    kode
    .
    .
    ++led;
}</pre>
```

```
for (auto led = 9; led <= 11; ++led) {
    .
    .
    kode
    .
    .
}</pre>
```

### Utfordring

Klarer du å skrive om det første programmet i denne oppgaven til å bruke for 
løkker istedenfor while -løkker?

### Nøstede løkker

Løkker kan brukes inni hverandre.

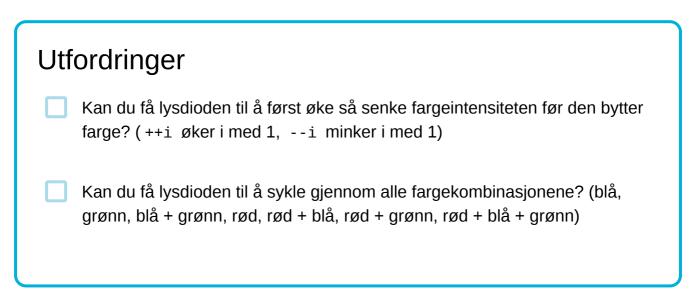
```
void loop() {
   for (auto led = 9; led <= 11; ++led) {
     clear();
     for (auto verdi = 0; verdi < 256; ++verdi) {
        analogWrite(led, verdi);
        delay(5);
     }
   }
}</pre>
```

Denne koden vil:

- Slå av alle fargene
- Gradvis øke lysintensitet på pinne 9 fra 0 til 255
- Slå av alle fargene
- O Gradvis øke lysintensitet på pinne 10 fra 0 til 255

0	Slå av alle fargene
$\bigcirc$	Gradvis øke lysintensitet på pinne 11 fra 0 til 255

Skriv inn koden og se selv hva den gjør.



Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)