

Program Arduino

Skládá se z:

Funkce **Setup()** – spustí se jen jednou při startu programu

Funkce **Loop()** – spustí se po funkci **Setup()** a opakuje se do nekonečka

Základy

Proměnné

Pro uložení nějaké hodnoty (např. čísla), abychom tu hodnotu mohli použít.

typ **název** = **hodnota**;

Typy:

int – pro uložení čísla

float – pro uložení čísla s desetinnou čárkou

char* - pro uložení textu v uvozovkách

Funkce

Jsou to části programu, které už někdo vytvořil a můžeme je zavolat příkazem s jejich názvem.

výsledek **předmět**.**název**(**proměnná**, ...);

příklad: **teplota** = **zarizeni.ctiTeplotu**();

do proměnné **teplota** se uloží přečtená hodnota teploty z teploměru

IoT Teploměr

Dostupné „funkce“:

zarizeni.zapniSvetlo();

Zapne světýlko na destičce.

zarizeni.vypniSvetlo();

Vypne světýlko na destičce.

float zarizeni.ctiTeplotu();

Přečte teplotu z teploměru.

float zarizeni.ctiVlhkost();

Přečte vlhkost z vlhkoměru.

int zarizeni.ctiTlacitko();

Přečte stav tlačítka/spínače.

vytvorZpravu(**float teplota**, **float vlhkost**, **int spinac**, **char* vystup**);

Vytvoří zprávu pro poslání z hodnot **teploty**, **vlhkosti** a **spínače**. Výslednou zprávu uloží do proměnné na místě „**vystup**“.

zarizeni.posliZpravu(**char *naklad**);

Pošle zprávu internetem do aplikace na počítači. Očekává v závorkách jméno proměnné, které v sobě uchovává zprávu.