## TinkerCad EP 3 Sensor og analoge avlesinger

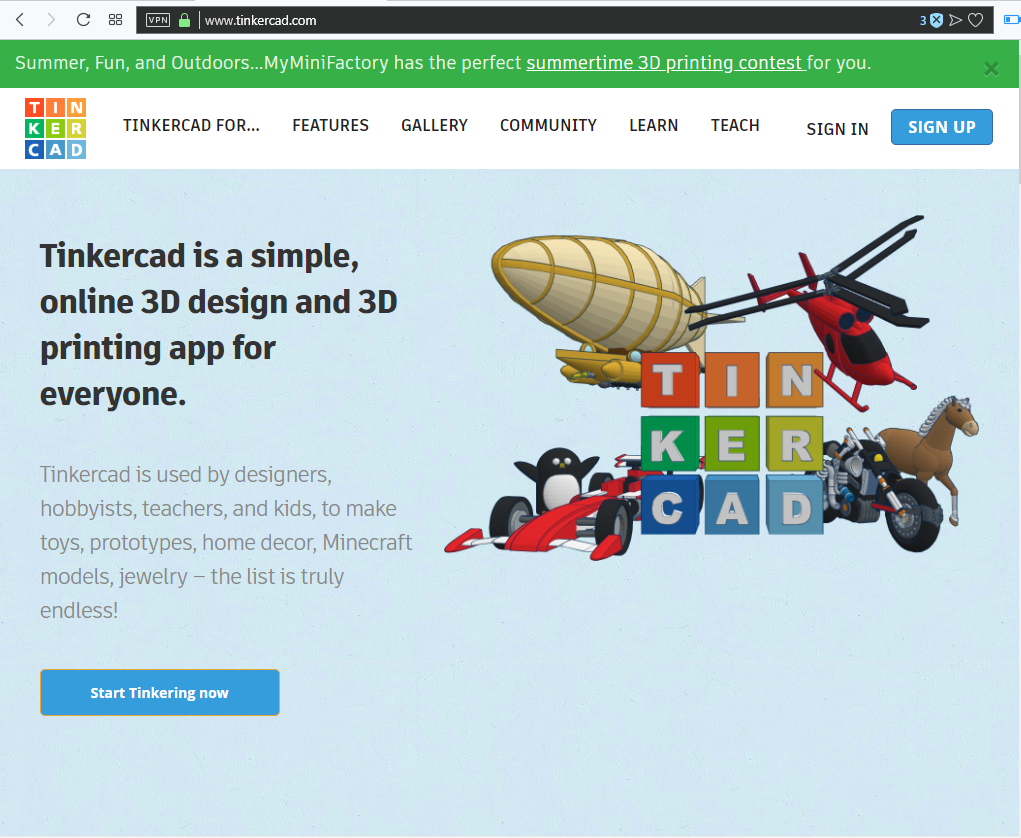
Nå skall vi bruke arduinone for og automatisk regulere en LED avhengig av hvor mørkt det er i omgivelsene. Da trenger vi en sensor for å måle omgivelsene også trenger vi lage en skecth som bruker grunnleggende syntaks, variabler, konstanter så da er det kjekt og vite litt om datatyper.

-Grunnleggende syntaks   
-Variabler og konstanter  
-Datatyper

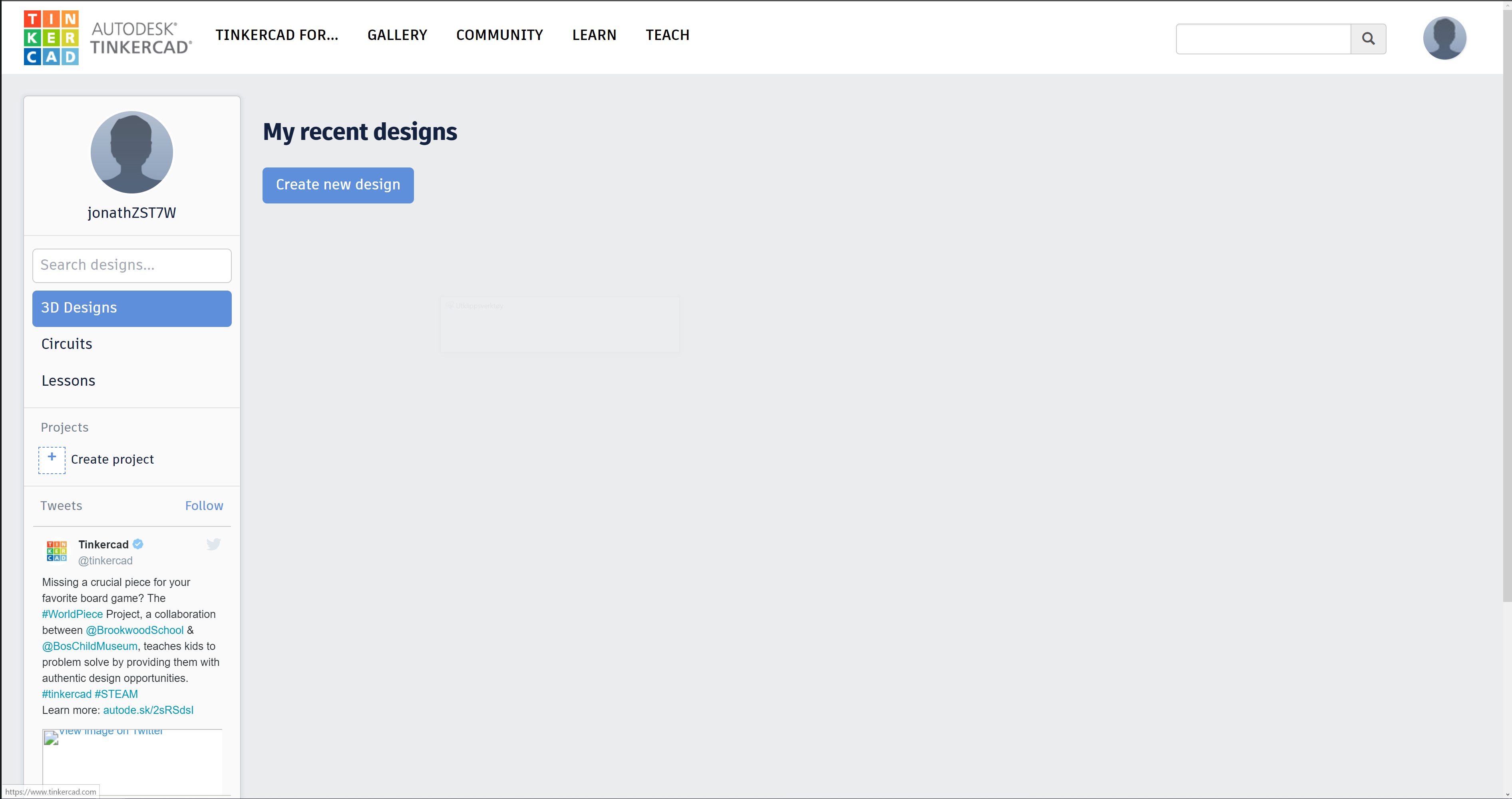
## Steg 1

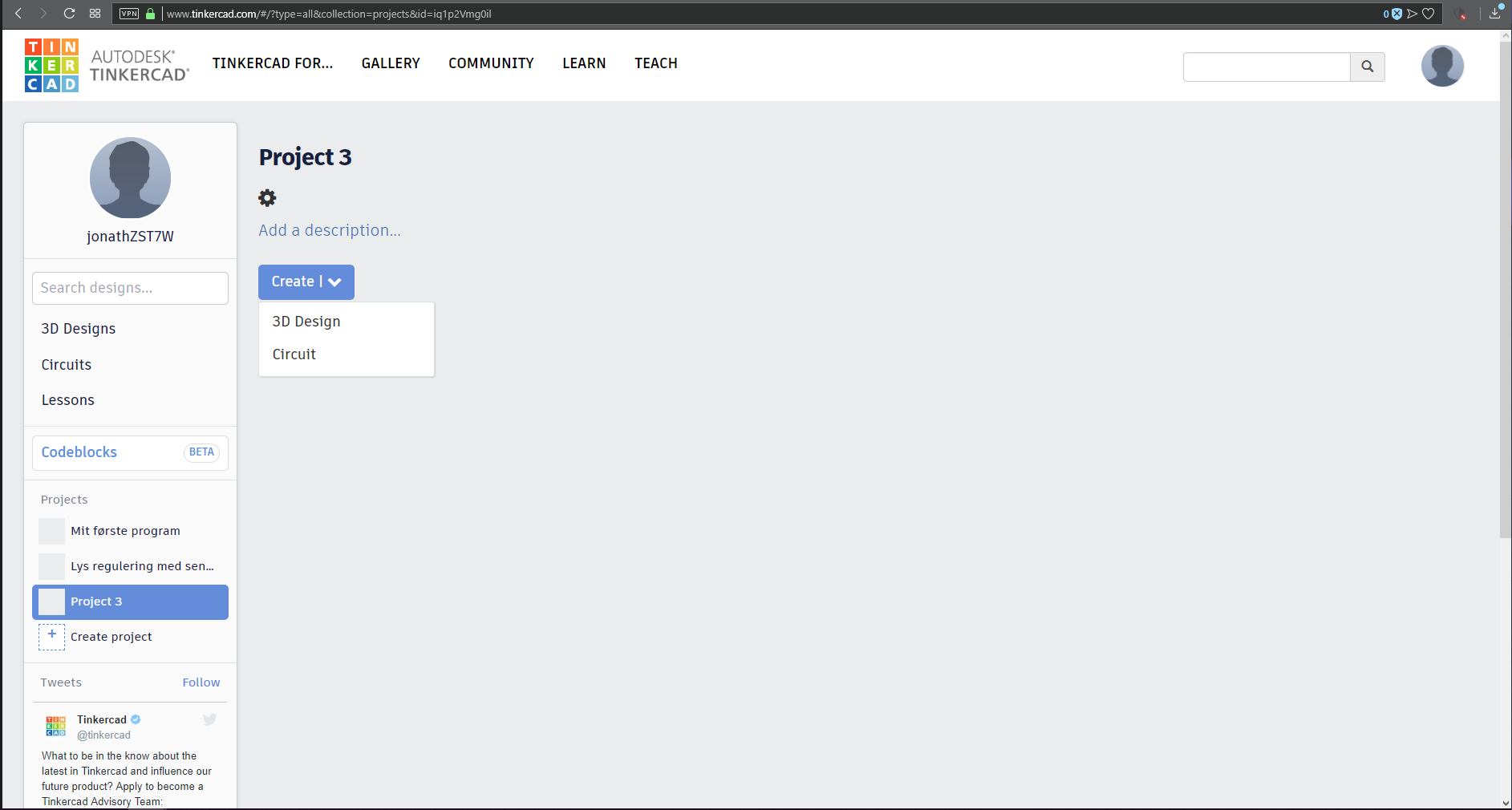
Starter med å gå til TinkerCad -Logg in – Create project – (gi det et navn) Lysregulering med sensor- create curuit.

Gå til <https://www.tinkercad.com> og logg inn.

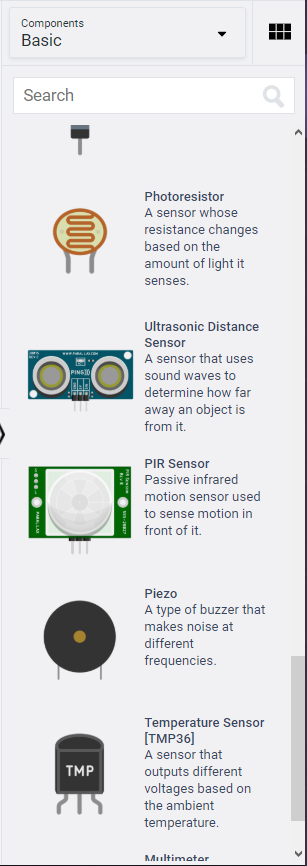


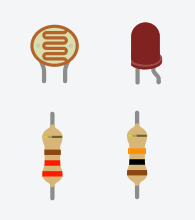
Velg crate project – klikk på tannhjulet og gi det et navn og gjerne en beskrivelse. Og velg cuircuit.





## Steg 2 – sette sammen komponentene

Vi trenger en Arduino, en LDR sensor (lys følsom motstand), to motstander og en LED. Kan også ta med et protobrett om man ønsker.

TIP: klikk på knappen ved siden av dropdown menyen for og få en mer detaljert beskrivelse av komponentene.

Dette er en krets som benytter seg av spenningsdeling og hvor spenningen endre seg over en variabel motstand. Dette kan vi bruke for å måle verdien av lyset i rommet rundt oss. Ved hjelp av en av de analoge portene på Arduinoen og noe smart kode kan vi følle med på lysnivået i rommet.

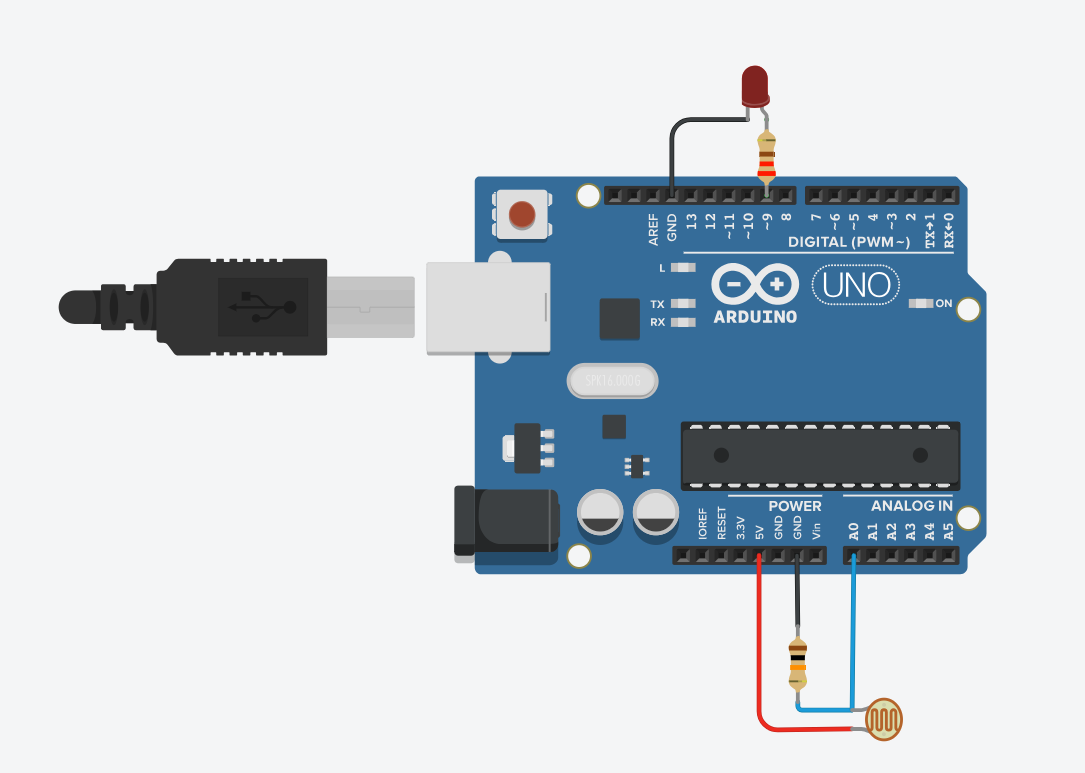
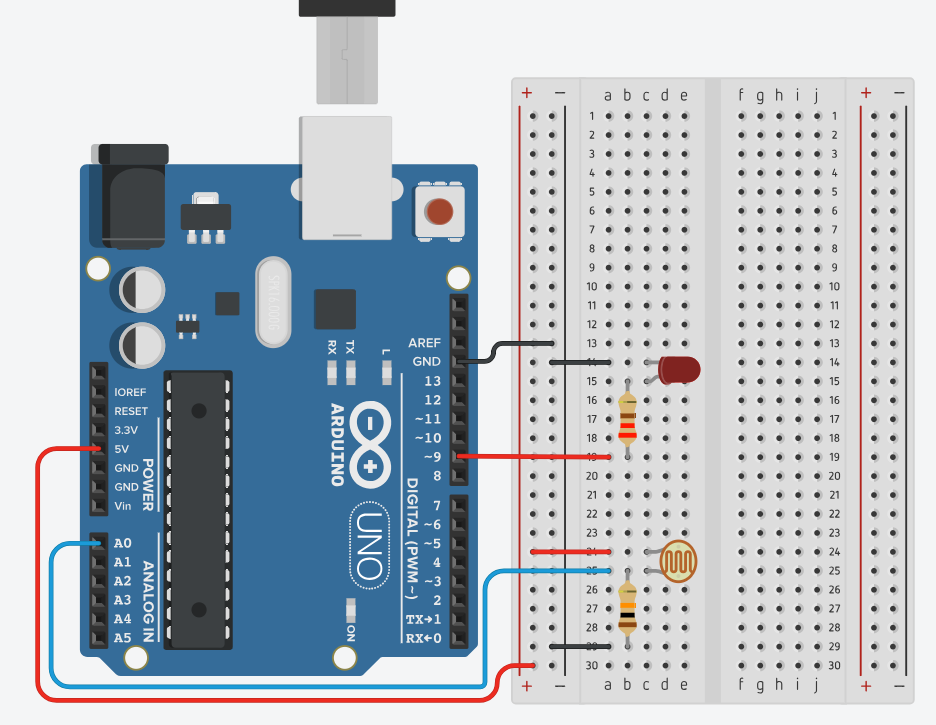


Beskrivelse som er generert med svært lav visshetTip: <https://www.youtube.com/watch?v=u9Riurh4y9U> hvordan en fotoresistor fungerer

Men først må vi se lit på hvordan vi setter opp  
kretsen slik at det vill fungere som vi ønsker.  
Til høyre så ser vi et kretsskjema. Og dette skjema   
illustrere hvordan sammenhengen mellom alle   
komponentene vi skal bruke. Vi ser at her så brukes   
det lit andre symboler til å illustrere de komponenten   
vi skal bruke. **R3** blir for oss photoresistoren, den er   
forment som en motstand men med en pil igjennom   
som indikerer at den er variabel. **LED1** er leden vår   
og den er illustrert som en diode men med to piler som   
forlater som indikerer lys.  
R2 og R1 er vanlige   
motstander og de forskjellige   
porten er illustrert med en Box og jord er en   
vertikal strek og ofte **GND** i tillegg.

Når det kommer til hvordan skjema ser ut og hvordan   
man kobler det opp i virkeligheten så trenger ikke det å   
være 1 til 1, somregel er det ikke likt og vi kan se på none   
eksempler nå med hvordan koble opp denne kretsen.

**GND**

Her har vi nå to oppsett som begge er like gyldig og stemmer med kretsskjemaet, men de ligner kanskje ikke så mye på kretsskjemaet med det første. Og de ser også ganske forskjellige ut selv om det er akkurat det samme.

## Steg 3 – hvordan skrive koden

For å dra nytte av kretsen vi har bygd så må vi skrive en kode som er lit annerledes en hva vi har gjort tidligere. Vi må ha kjennskap til datatyper og vite va vi skal bruke samtidig så må vi ha noen nye funksjoner.

Vi kan dele opp Arduino programmer i 3 hoved deler.

* Funksjoner
  + Digital og analog I\O
  + Matte
  + Kommunikasjon
  + Tid
* Variabler
  + Konstanter
  + Data typer
  + Scop og Qualifiers
* Strukturer
  + Sketch
  + Control strukturer
  + Aritmetisk, bolsk og comparison operatorer
  + Bit vis operatorer

En mer utfyllende liste finer du her: <https://www.arduino.cc/reference/en/>

Når man bruker variabler er det viktig å velge riktig data type son at man beholder dataen slik den skal være. Vi vil nå se på noen datatyper slik at vi vet va vi velger når vi skal skrive koden vår.

Int, String, Bool og float brukes ofte så vi kan se lit nærere på dem.

int er en forkortelse av integer som er en datatype for nummer.   
 int variabel = 13;

String bruks til ord, tegn og setninger og kan brukes f.eks son:  
 String setning1 = "Min setning";

bool brukes for å lagre bolkse verdier, ja nei san\usan osv.   
 bool running = false;

