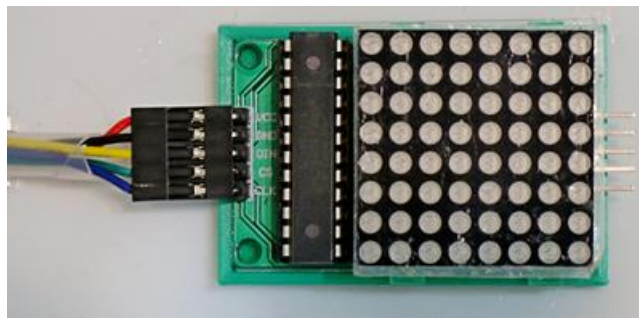


設LED 8x8陣列, 行 1 值 255

積木用途：以 10 進制數字設定 8x8 LED 矩陣模組中設定行的 8 顆 LED 亮或滅的狀態。

說明：

1. 「多功能數控學習平台」中的 8x8 LED 矩陣模組線路分成兩組，第一組黃、黑、紅線接在積木預設的 D12，第二組綠、藍線接在 I<sup>2</sup>C 插槽的 A4 與 A5。

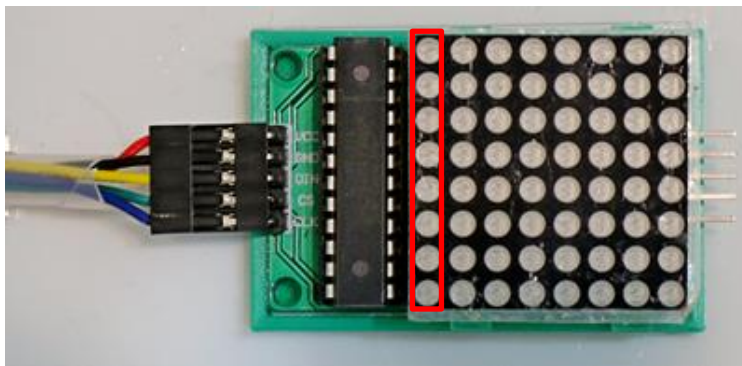


2. 此積木沒有設定 8x8 LED 矩陣模組連接的腳位，使用之前必須先執行底下這個積木進行初始化。

設LED 8x8陣列 ☒ ,DIN 12 CS A4 CLK A5

3. 8x8 LED 矩陣模組中 LED 的排列由左至右共 8 行，每行 8 顆燈。

行 1 2 3 4 5 6 7 8



4. 模組的每一顆 LED 由 1 個位元控制亮(1)或滅(0)，如果把第 1 行 LED 狀態設定成 11111111，代表該行 8 顆燈全亮，10101111 代表該行除第 2、4 顆燈熄滅以外其餘全亮。不過這個積木必須使用十進制數字來設定，所以必須將位元狀態轉換為十進制數字才可使用，轉換方法請參考底下表格。

燈號	狀態	十進制數字
	1	$2^7=128$
	1	$2^6=64$
	1	$2^5=32$
	1	$2^4=16$
	1	$2^3=8$
	1	$2^2=4$
	1	$2^1=2$
	1	$2^0=1$
合計		255

燈號	狀態	十進制數字
	1	$2^7=128$
	0	$2^6=64$
	1	$2^5=32$
	0	$2^4=16$
	1	
	1	$2^2=4$
	1	
	1	$2^0=1$
合計		245

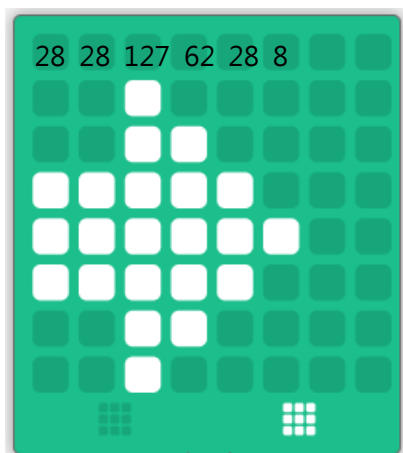
燈號	狀態	十進制數字
	1	
	1	
	1	
	1	
	0	$2^3=8$
	0	$2^2=4$
	0	$2^1=2$
	0	$2^0=1$
合計		15

### 程式範例：簡易動畫

說明：在 8x8 LED 矩陣模組設計一個簡單的圖樣，利用此積木製作讓圖案由左向右平移的動畫。

步驟：

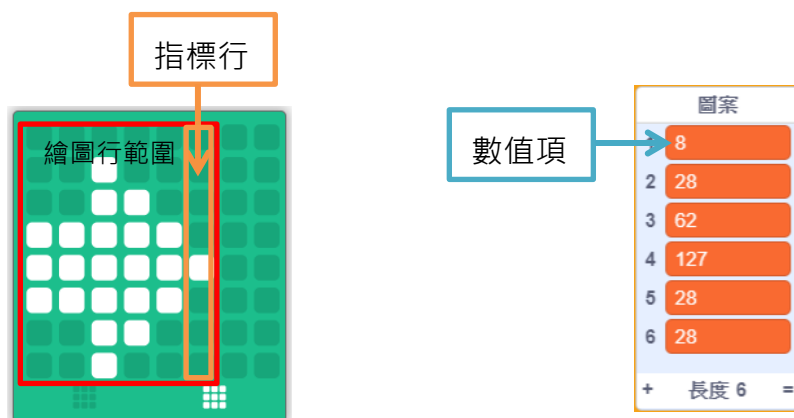
1. 設計圖案，並算出圖案每一行的十進制數值，由左至右分別是：28、28、127、62、28、8。



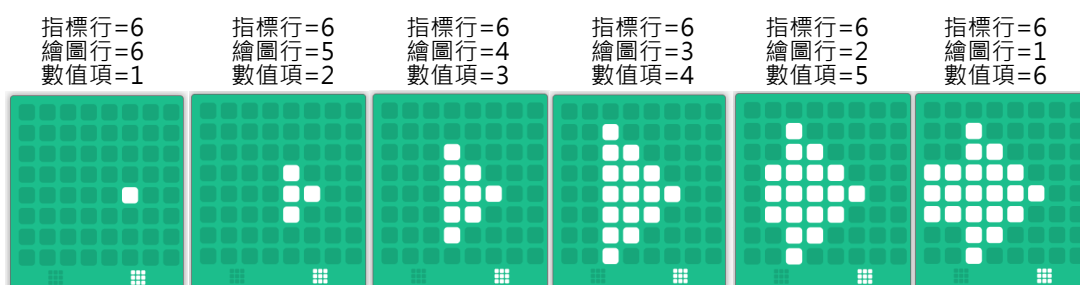
2. 建立一個清單來存放圖案的十進制數值，清單的第一項放置圖案最右邊行的數值，也就是箭頭的頂尖，第六項放置圖案最左邊行的數值。

圖案	
1	8
2	28
3	62
4	127
5	28
6	28
+ 長度 6 =	

3. 建立 3 個變數：指標行、繪圖行、數值項。
  - (1) 指標行用來保存圖案最右邊，也就是箭頭頂尖的位置。
  - (2) 繪圖行用來指示圖案每一行的位置，由指標行的位置開始，往左 6 行就是這個圖案的繪圖範圍。
  - (3) 數值項用來指示清單中的項目位置，用來提取每一行繪圖時的數值，預設值為 1，範圍 1-6。



4. 先把指標行設為 6，繪圖行與指標行相同，數值項設為 1，將數值「畫」在模組上，就可看到箭頭的頂尖，接著將繪圖行減 1，數值項加 1，「畫」出圖案第二行，如此重複 6 次，就可以畫出完整圖形。



底下程式可以完成繪圖的工作。



5. 接下來就開始做動畫了，動畫效果是圖案由模組左邊平移到右邊，所以變數指標行的預設值要改為 1，每畫完一個完整的圖案時就將指標行加 1，圖案就會往右偏移，不過要記得將原來圖案最左邊行清除，否則會留下一條長長的尾巴。



6. 可是這麼一來，圖案往右移就一去不回頭了，怎麼讓它重新回到模組左邊呢？這裡可以運用餘數運算來幫我們做出循環效果。首先，先決定圖案跑到何處要回頭？例如要讓箭頭完全移出模組時就回頭，這時的指標行等於 14，也就是指標行的變動範圍是 1~14，那麼任何數除以 14 的餘數範圍為 0~13，將餘數加 1 的範圍就是 1~14，所以只要在畫完一個圖案後，將指標行設定為(指標行除以 14 的餘數)再加 1 就大功告成了。

