

積木用途: 讓 NKNUBLOCK 程式對應到 Arduino 程式架構,不過即使不用這 3 個積木也可以完成 Arduino 程式轉譯。

說明:

1. Arduino 程式一定要有兩個函數: setup()與 loop()。setup()會在 Arduino Nano 啟動時執行一次,通常作為初始化設定、定義各個腳位;而需要重複執行的程式碼 就放在 loop()裡面。在 setup()之前則是引入函數庫(Library)與定義全域變數的地方。

```
#include <Wire.h>
#include <math.h>
#include <math.h>

#include <math.h>

#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h>
#include <math.h
#include <
```

2. NKNUBLOCK 積木幾乎都是一組 Arduino 指令集,而非單一指令。放在「重複無限次」裡面的積木在轉譯成 Arduino 程式時,會將積木內的指令集打散,放到適合的區段中。

```
1 #include <Wire.h>
                                          #include <math.h>
                                         #include <Servo.h>
                                       57 Servo servos[1];
                                          void setup()
                                       6 - {
                                       7
                                             /*----Auto Setup Block---
                                             servos[0].attach(6);
伺服馬達 腳位 6 ▼ 角度為
                       90
                                       9
                                             /*----User Setup Block----
                                             /*----*/
                                      10
                                      11
                                         void loop()
                                      12
                                      13
14
                                             servos[0].write(90); /*''*/
                                      15
```

3. 沒有放在「重複無限次」中的積木,打散後的指令預設放在 setup()區段中,屬於變 數宣告與引入函數庫的部分則會放置在程式開頭(setup()之前)。

