



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。

```

1 #include <Wire.h>
2 #include <math.h>
3 void setup()
4 {
5     /*-----Auto Setup Block-----*/
6     /*-----User Setup Block-----*/
7     /*-----Others-----*/
8 }
9 void loop()
10 {
11 }

```

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>
2 #include <math.h>
3 #include <Servo.h>
4 Servo servos[1];
5 void setup()
6 {
7     /*-----Auto Setup Block-----*/
8     servos[0].attach(6);
9     /*-----User Setup Block-----*/
10    /*-----Others-----*/
11 }
12 void loop()
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)。

