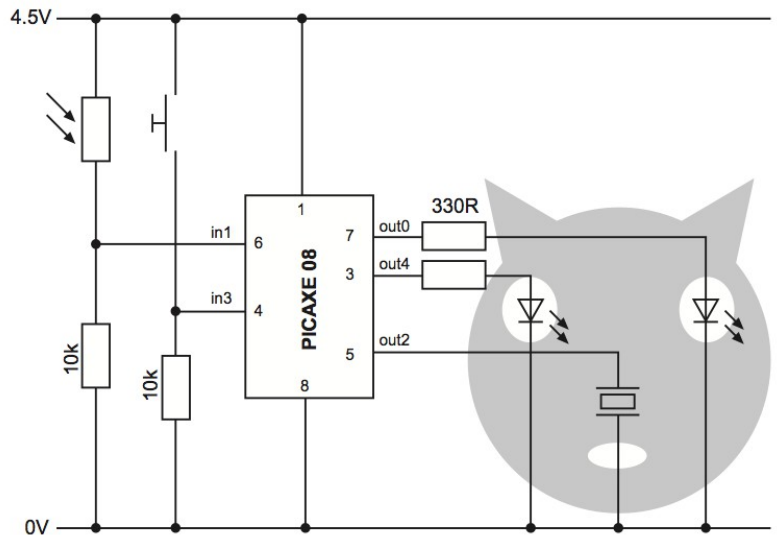
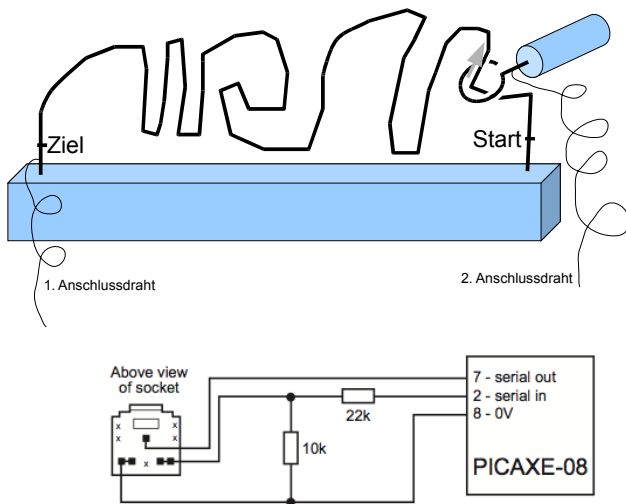
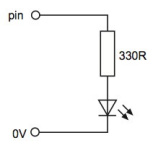
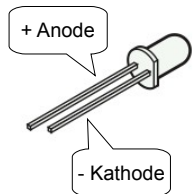


Spickzettel zu “Der heiße Draht – Physical Computing im DMB”

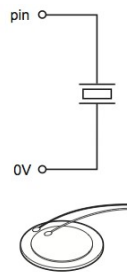


LEDs - Leuchtdioden



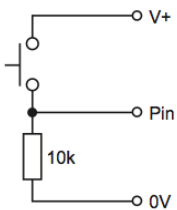
high 0 rechte LED an
low 0 rechte LED aus
high 4 linke LED an
low 4 linke LED aus

Piezo-Elemente



sound 2, (65, 100) Ton an Pin 2, Tonhöhe 65, Dauer 100
tune 0, 1, (Noten) Tune-Assistent
play 0, 3 “Happy Birthday” spielen, beide LEDs
 0 – Happy Birthday
 1 – Jingle Bells
 2 – Silent Night
 3 – Rudolph Rentier

Taster



```
do
  if pin3 is on then
    high 4
  else
    high 0
  endif
loop
```

Wiederhole: Wenn Taster gedrückt, dann linke LED, sonst rechte LED leuchten

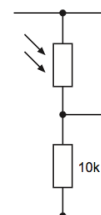
```
start:
  if pin3 is on then links
    high 0
    goto start
```

Wie oben, aber mit Sprungzielen “start” und “links” anstatt do..loop und if..endif

```
links:
  high 4
  goto start
```

LEDs blinken:
 0 – LEDs aus
 1 – rechte LED blinkt
 2 – linke LED blinkt
 3 – beide LEDs blinken

LDR - Fotowiderstand



readadc 1, b1 Lies Wert von Pin 1 in Variable
debug b1 Sende Variablenwert an Computer

Sonstiges

symbol zaehler = b0

symbol punkte = w2

zaehler = 0

zaehler = zaehler + 1

pause 200

wait 1

time

do .. loop until pin3 is on

if zaehler = 0 then .. endif

for zeit = 20 to 0 step -1 .. next zeit

Name “zaehler” für kleinen Speicherplatz, Zahlen 0..255

Name “punkte” für großen Speicherplatz, Zahlen 0..65535

Zahl “0” in Speicherplatz namens “zaehler” ablegen

Wert in Speicherplatz “zaehler” um “1” erhöhen

200ms = 0,2s warten

1s warten

Zeit seit Start des Programms in Sekunden

Führe solange aus, bis Taster an Pin3 gedrückt wird

Wenn Speicherplatz “zaehler” 0 enthält, führe Code bis endif aus

Setze Speicherplatz “zeit” auf 20 und führe dann für jede der Zahlen bis 0 den Code aus

<http://www.picaxe.com/Getting-Started/>
<https://github.com/tinkerthon>