
Ćwiczenie XX: Szablon

Instrukcja laboratorium

Mariusz Chilmon <mariusz.chilmon@ctm.gdynia.pl>



CTM



PGZ

2024-04-05

Blah, blah.

— XY

Cel ćwiczenia

Celem ćwiczenia jest zapoznanie się z:

- foo,
- bar.

Uruchomienie programu wyjściowego

1. Podłącz płytkę *LCD Keypad Shield* do *Arduino Uno*.
2. Pole `WZ`.

Zadanie podstawowe

Opis.

Wymagania funkcjonalne

1. Foo.
2. Bar.

Modyfikacja programu

Foo

Foo.

Bar

Bar.

Zadanie rozszerzone

Wymagania funkcjonalne

Modyfikacja programu

Szablony








Rysunek 1: Wyjściowy stan wyświetlacza



$$a = \frac{b}{c} \quad (1)$$

```
1 cout << "Hello, world!" << endl;
```

- >  Oprogramowanie układowe
- ▼  Porty (COM i LPT)
 -  Arduino Uno (COM12)
 -  Port komunikacyjny (COM1)
- >  Procesory

Rysunek 2: Tytuł

Algorithm 1 Tytuł

```
if  $a \neq b$  then  
    return A_B  
else if  $c = d$  then  
     $e \leftarrow f$   
    return C_D  
else  
    ...  
end if
```
