

from 22世紀

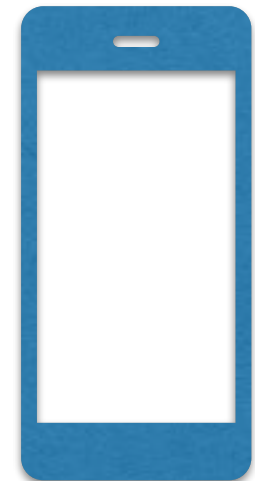
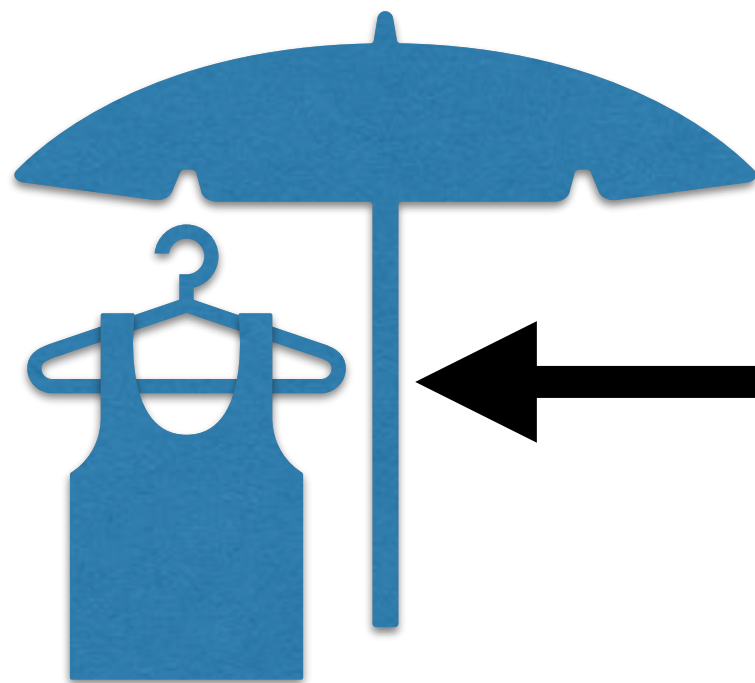
ひみつ道具を作ろう

～ with IchigoLatte JS ～

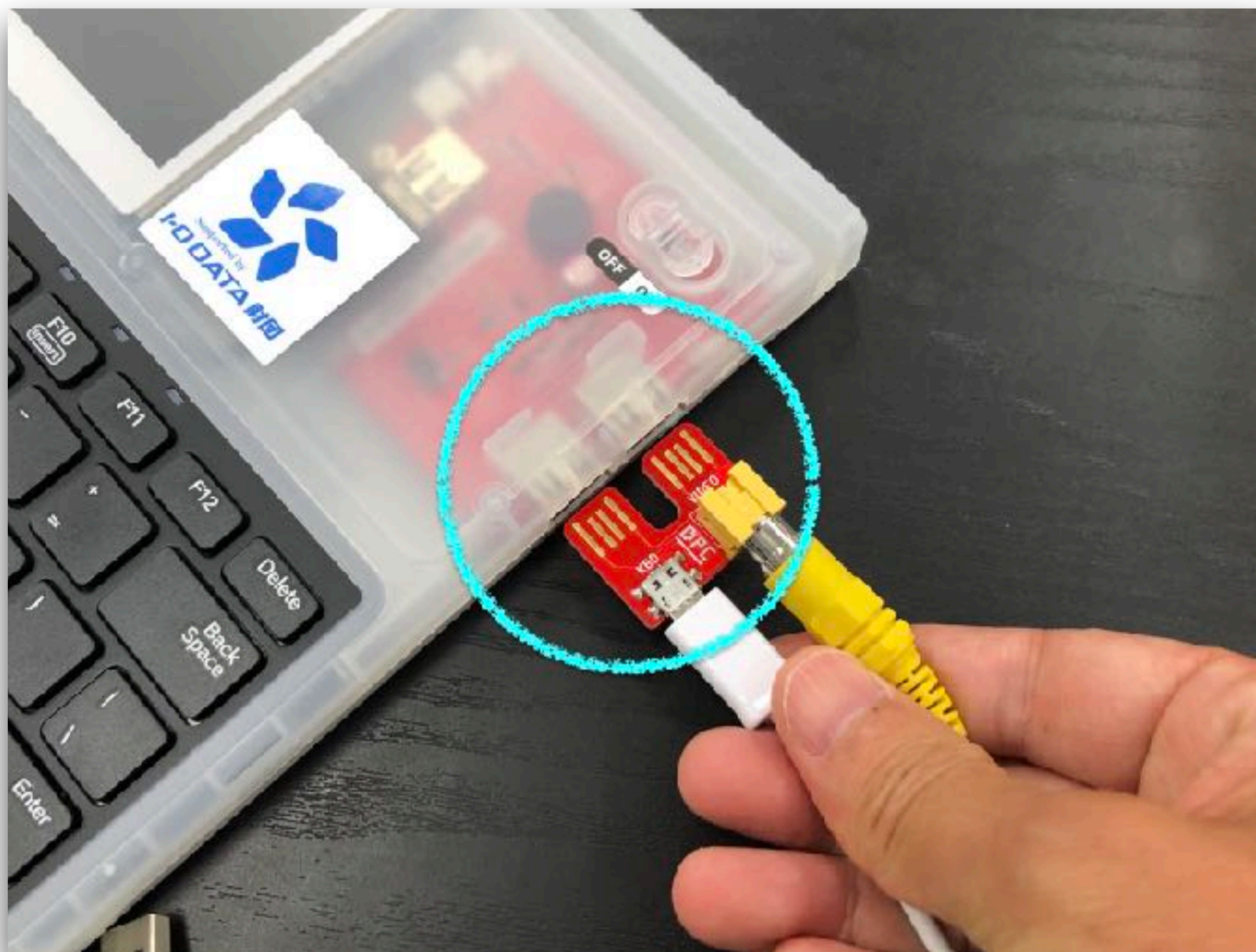


Programming Club Network

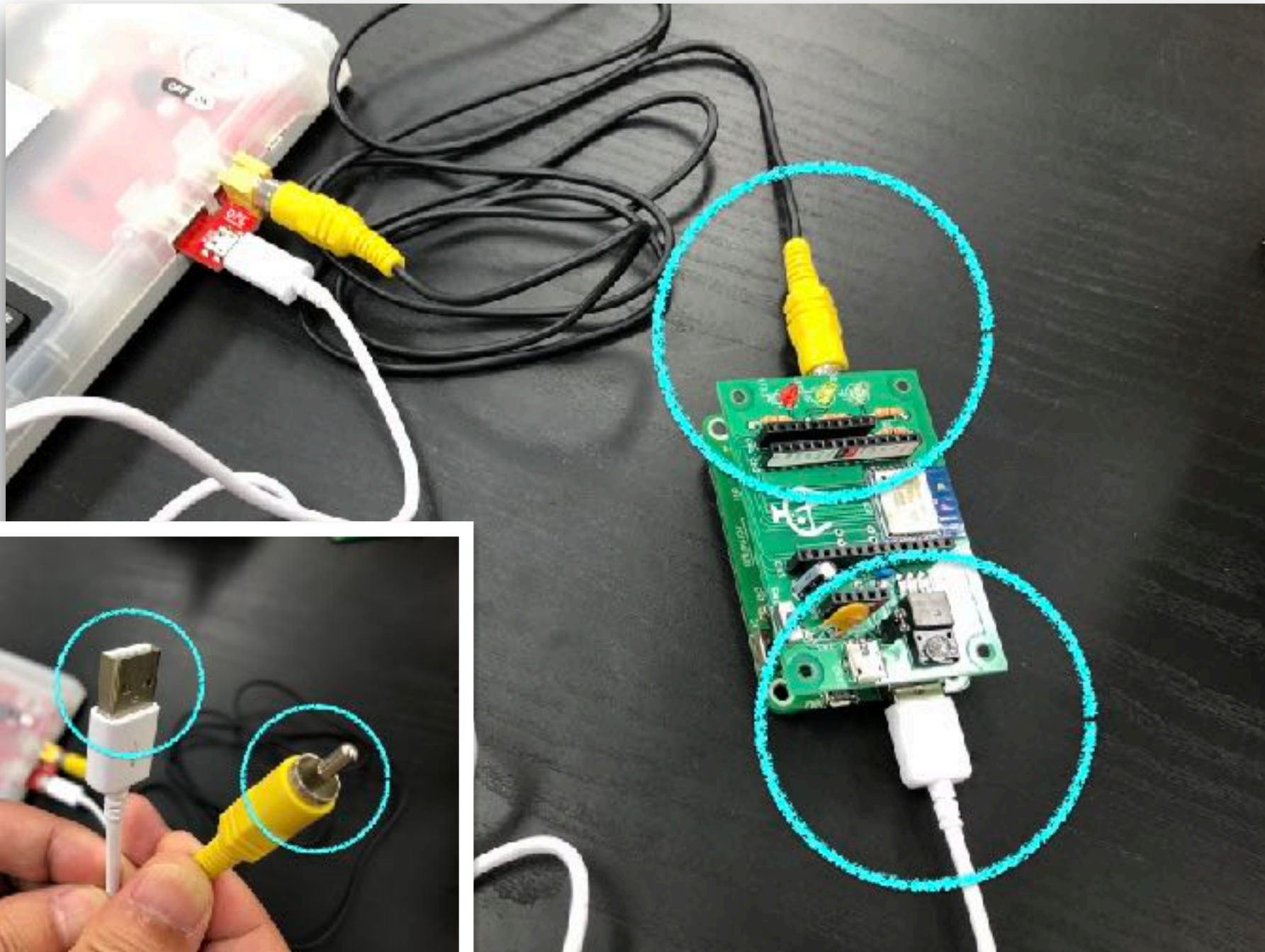
完成像



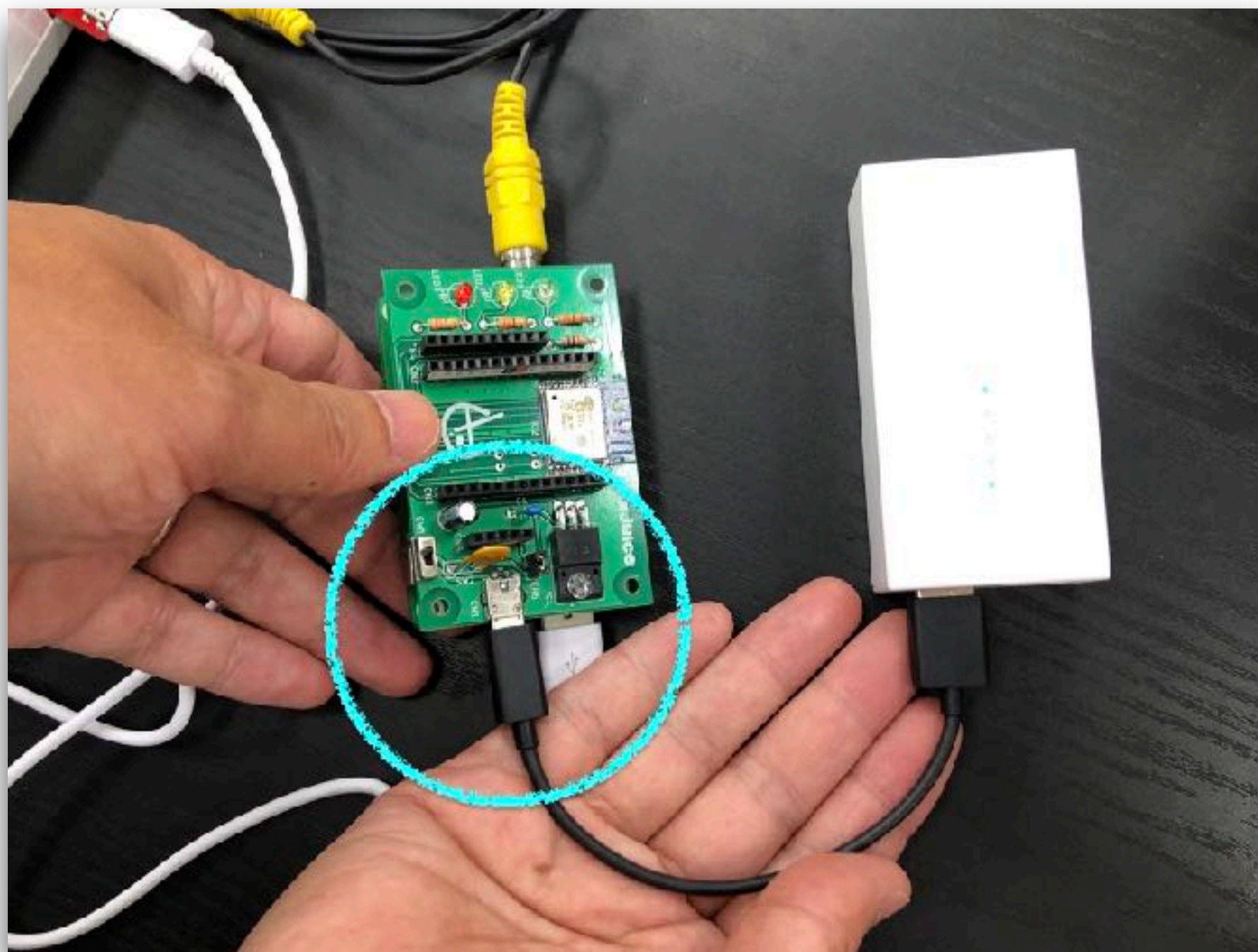
準備



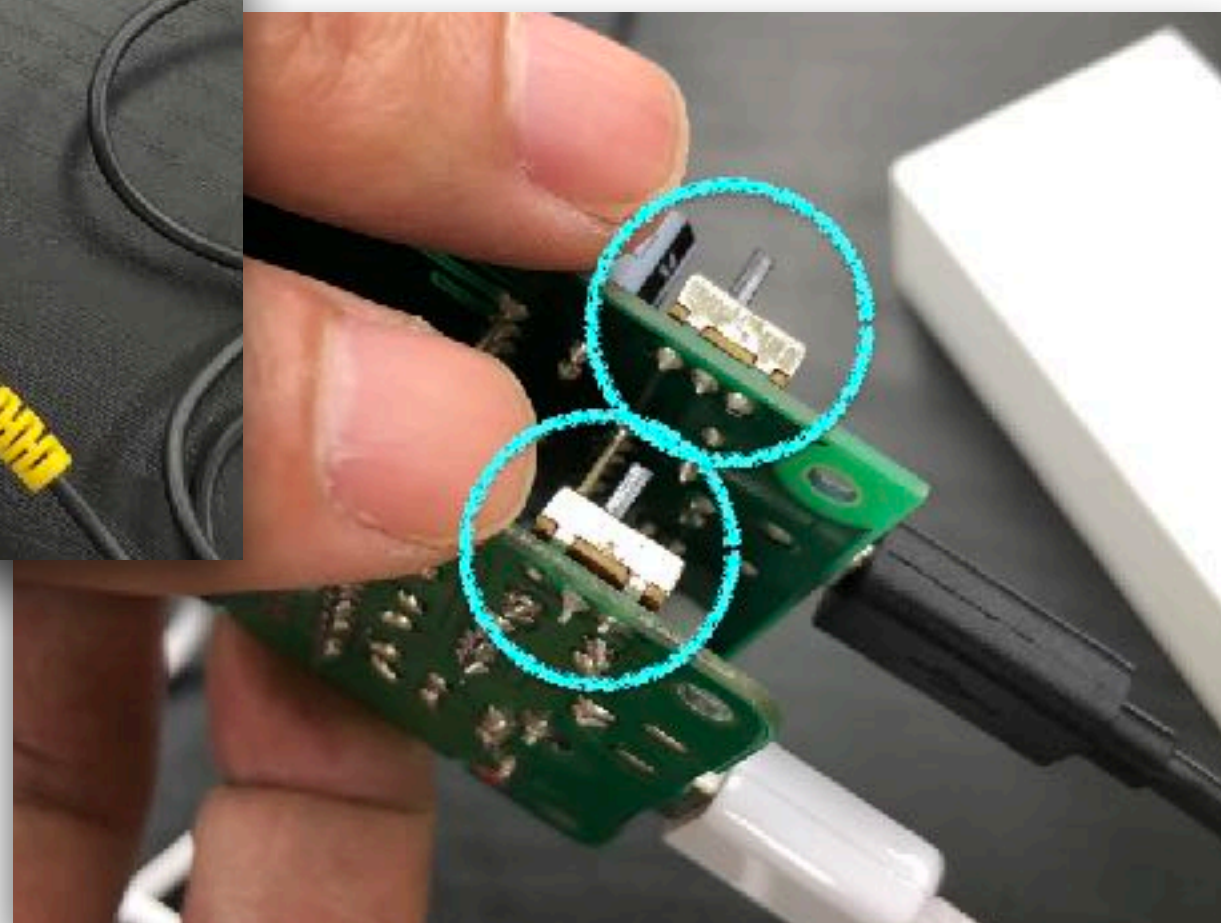
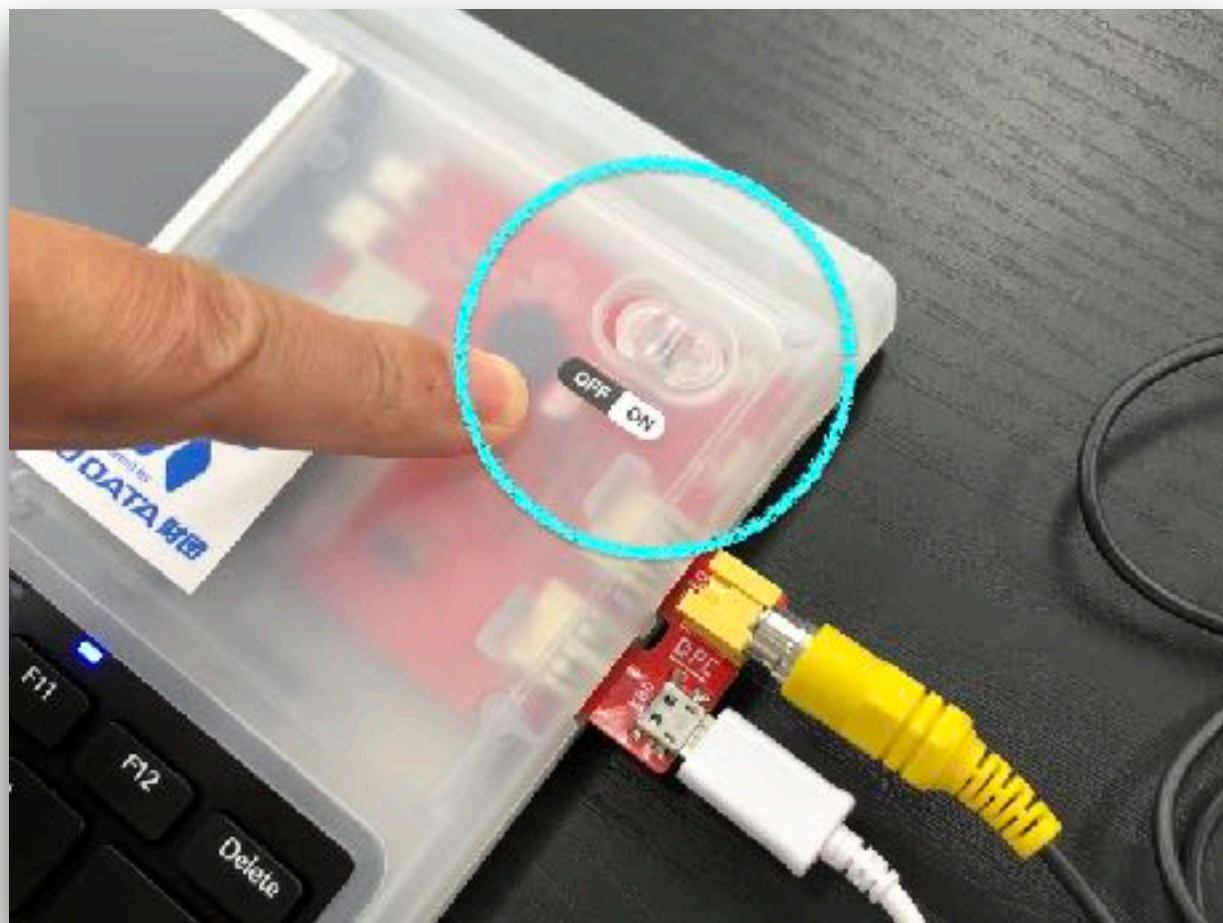
準備



準備



準備



準備物の動作確認

```
lash>help ↵
```

```
lash>ms ↵
```

JS直モードへ

```
ms>led(1);  
ms>led(0);  
ms>
```

ESCでJS直
モード終了

準備物の動作確認

```
lash>vi . ↵
```

メモ帳を起動

ESCでSave&Exit

```
lash>echo > . ↵
```

中身を空に

```
lash>vi . ↵
```

中身が空になったはず

Lチカ

```
lsh>vi . ↵
```

```
led(1);  
sleep(1000);  
led(0);
```

ESCで
Save&Exit

```
lsh>ms . ↵
```

無限Lチカ

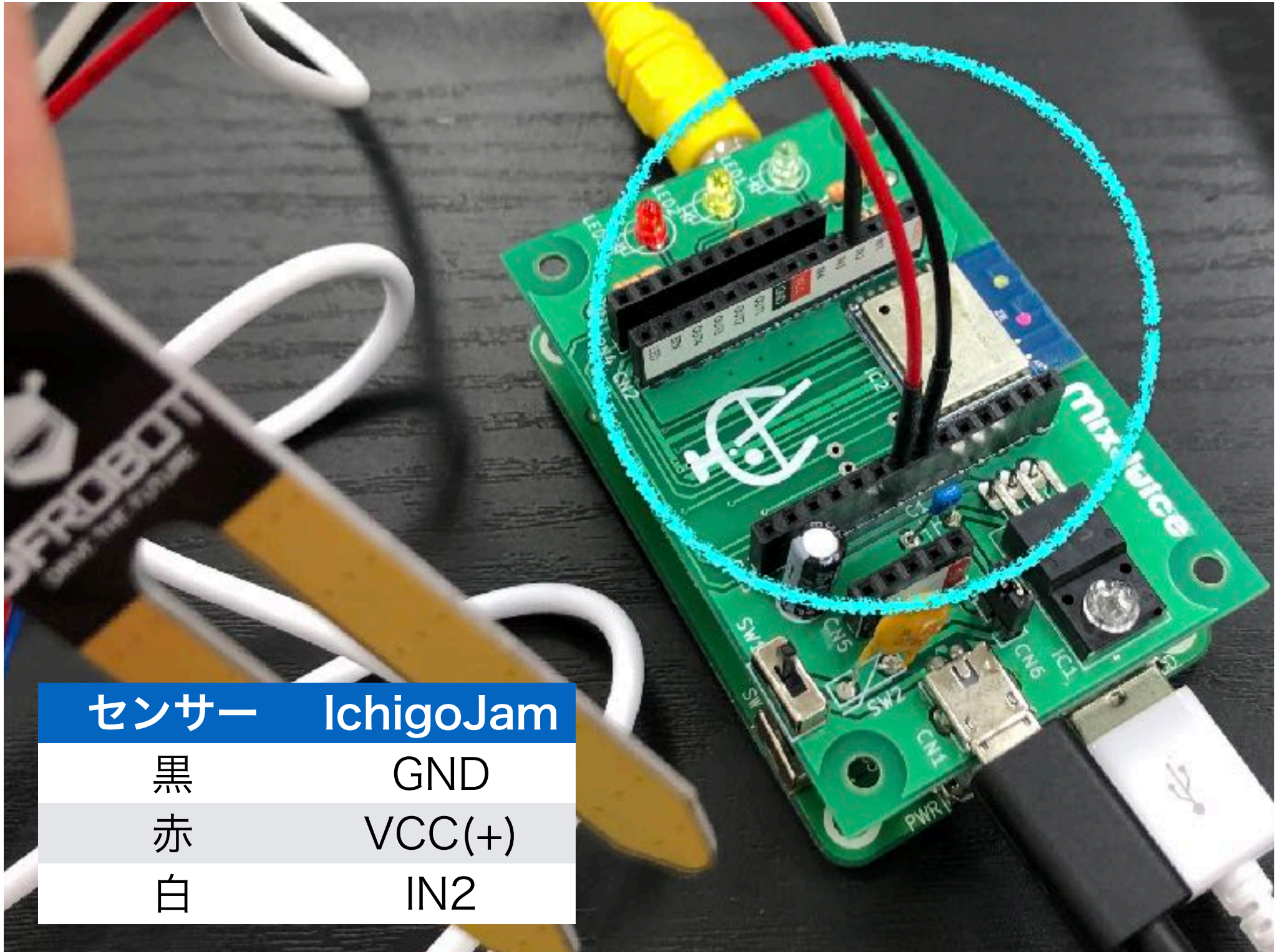
```
lsh>vi . ↵
```

```
while(1){  
    led(1);  
    sleep(1000);  
    led(0);  
    sleep(1000);  
}
```

ESCで終了

```
lsh>ms . ↵
```

雨を検知しよう



| センサー | IchigoJam |
|------|-----------|
| 黒 | GND |
| 赤 | VCC(+) |
| 白 | IN2 |

センサー動作確認

```
lash>vi . ↵
```

```
while(1){  
    var a=ana(2);  
    log(a, "\n");  
    sleep(333);  
}
```

```
lash>ms . ↵
```

湿ったらLEDを点ける

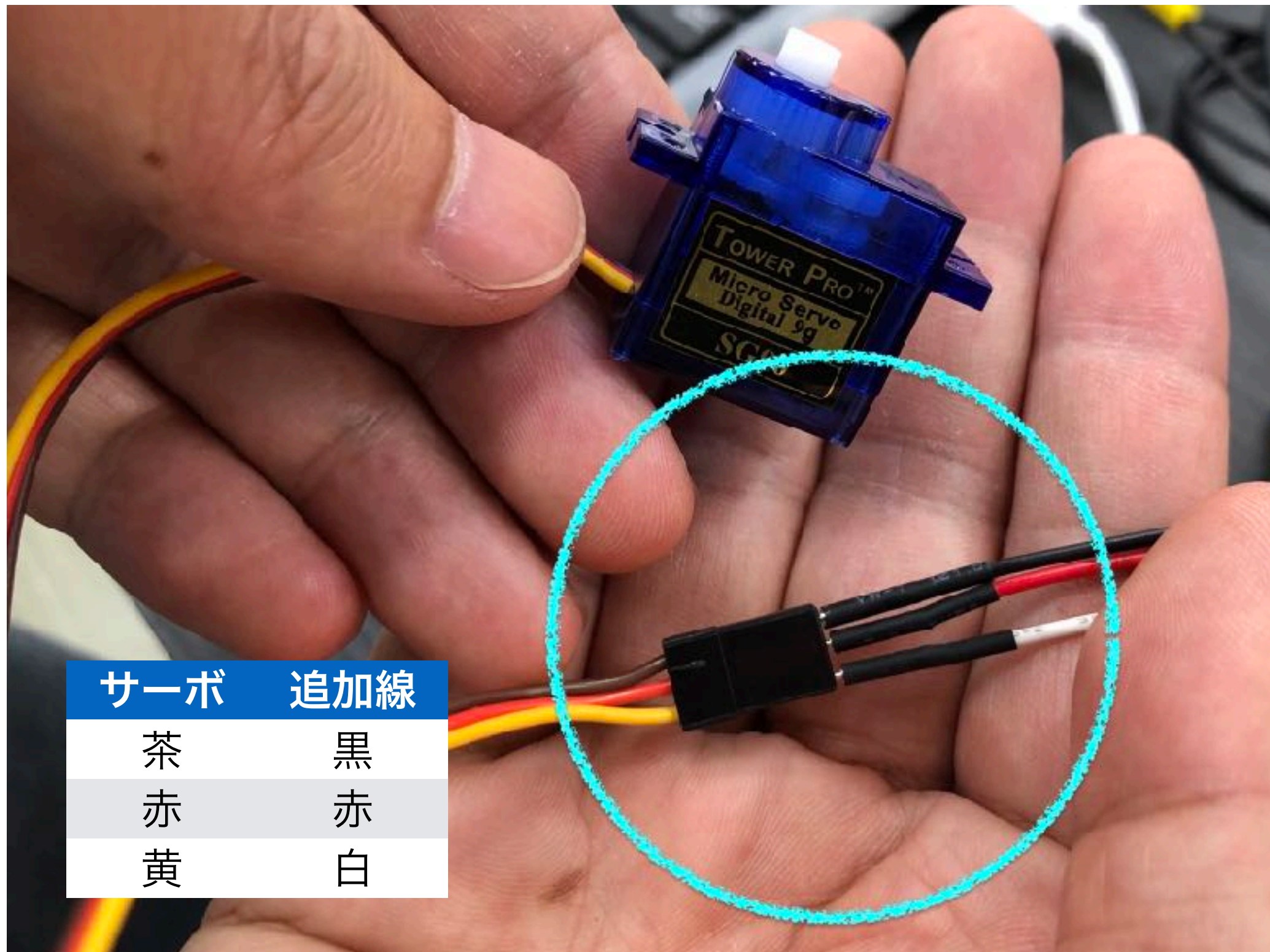
```
lash>vi . ↵
```

```
led(0);  
var a=ana(2);  
while( a<20 ){  
    log(a, "\n");  
    a=ana(2);  
}  
led(1);
```

動作中の値を見たい
からlogしておく

```
lash>ms . ↵
```

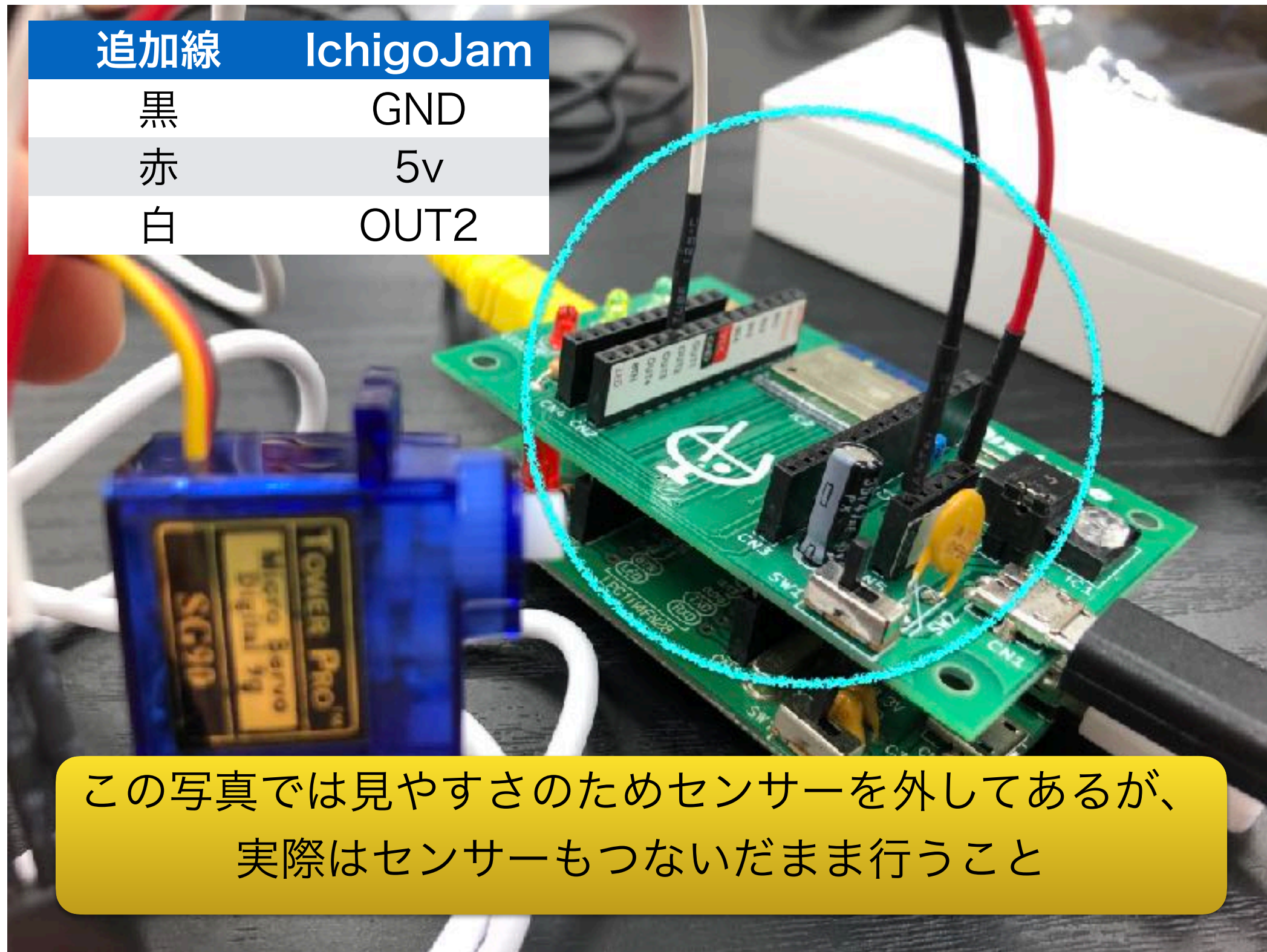
洗濯物を取りこもう



| サーボ | 追加線 |
|-----|-----|
| 茶 | 黒 |
| 赤 | 赤 |
| 黄 | 白 |

洗濯物を取りこもう

| 追加線 | IchigoJam |
|-----|-----------|
| 黒 | GND |
| 赤 | 5v |
| 白 | OUT2 |



サーボの動作確認

```
lash>ms ↵
```

```
ms>pwm(2, 1000);  
ms>pwm(2, 2000);  
ms>
```

サーボが1,000の向きになる

※1000～2000で向き指定可能

雨が降ったら洗濯物を取りこもう

```
lask>vi . ↵
```

```
pwm(2, 1000);  
var a=ana(2);  
while( a<20 ){  
    log(a, "\n");  
    a=ana(2);  
}  
pwm(2, 2000);
```

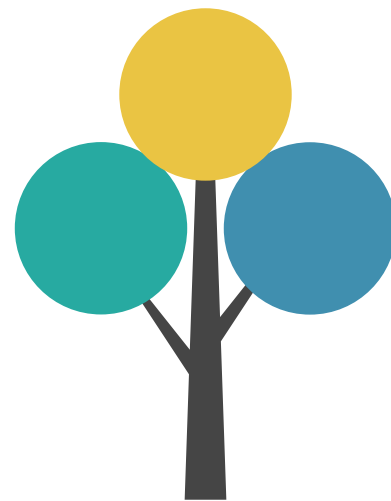
```
lask>ms . ↵
```


取り込んだことをメールしよう

```
pwm(2,1000);  
var a=ana(2);  
while( a<20 ){  
    log(a, "\n");  
    a=ana(2);  
}  
pwm(2,2000);  
uart("MJ GET shizentai.jp/  
yrm/mail0621.asp?  
a=xxx@bbb.com&b=I_did_it."  
);
```

この資料では改行されているように見えるが、
"MJ GET shizentai.jp/yrm/mail0621.asp?a=xxx@bbb.com&b=I_did_it."
のように 改行コード無し で入力すること。

おわり



Programming Club Network