

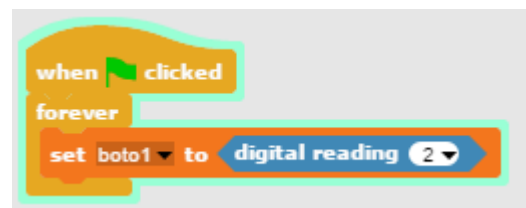
PRÀCTICA 4. BOTÓ D'ENTRADA

En aquesta pràctica utilitzarem un botó com a entrada digital. Amb aquest botó encendrem i apagarem un LED, així com també farem sonar un bronzidor.

Explicació programa

Primerament crearem la variable boto1. En aquesta variable hi guardarem la lectura digital de D2, que és on està connectat el botó.

Fem aquesta assignació i ho posem dins d'un bucle infinit, per tal que sempre es vagi fent aquesta comprovació:



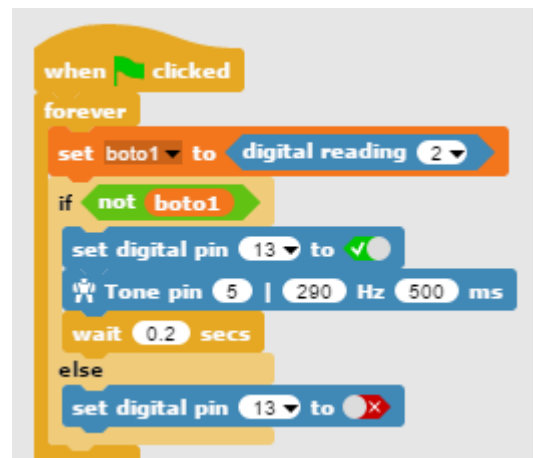
Veurem que si no cliquem al botó, el valor de boto1 és cert i quan cliquem sobre el botó, el seu valor és fals.

Botó sense clicar	boto1 <input checked="" type="checkbox"/> true
Botó clicat	boto1 <input type="checkbox"/> false

El programa que hi posarem serà el següent:

El programa ha de mirar constantment si el botó està premut o no.

Si el botó està clicat, encendrem el LED del pin 13 i farem sonar el bronzidor (que està al pin 5, amb una freqüència de 290 Hz i durant 500 ms). Si no està clicat, apagarem el LED.



Sabries...

1. Fer sonar un so més greu?
2. Fer encendre el LED vermell enloc del blau?
3. Fer que a més a més del que fa ara, quan es cliqui al botó D3 s'encengui el LED vermell i faci un altre so.