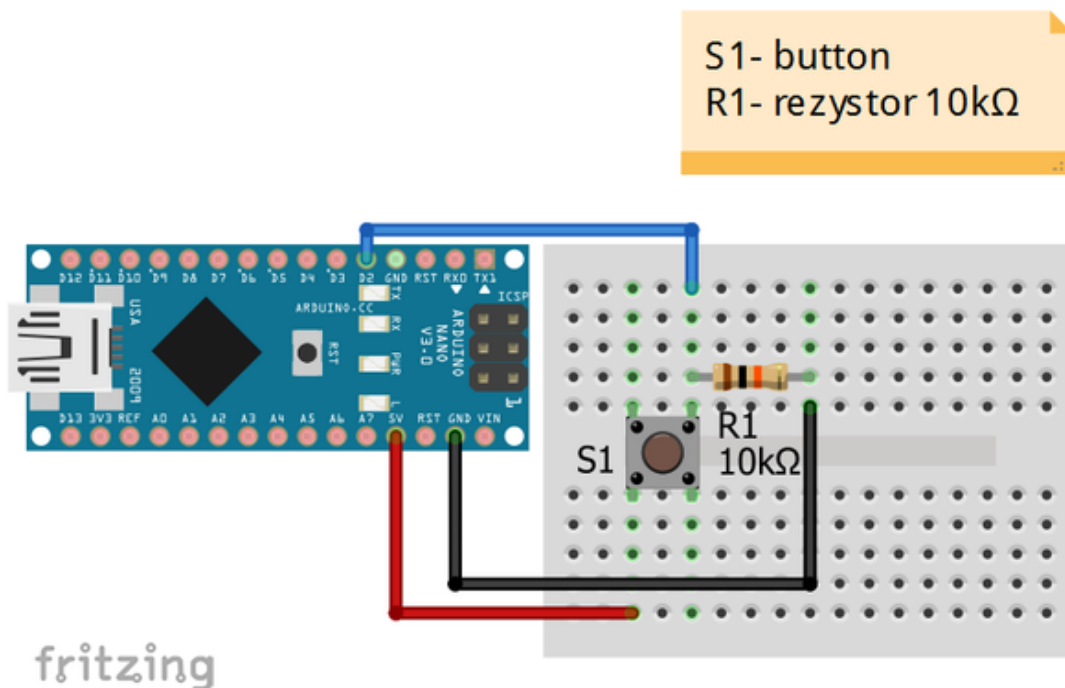


Nazwa implementacji: Button

Autor: Krzysztof Bytow

Opis implementacji: Stworzenie kodu wyświetlającego teks wskutek zmiany stanu na wejściu cyfrowym w środowisku S4A.

Schemat połączeń – sterowanie buttonem (małym przyciskiem):

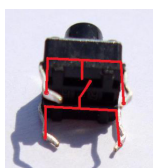


Uczeń/Uczennica po zestawieniu połączeń zgłasza nauczycielowi gotowość do sprawdzenia układu i wszystkich połączeń.



Rezystor 10kΩ

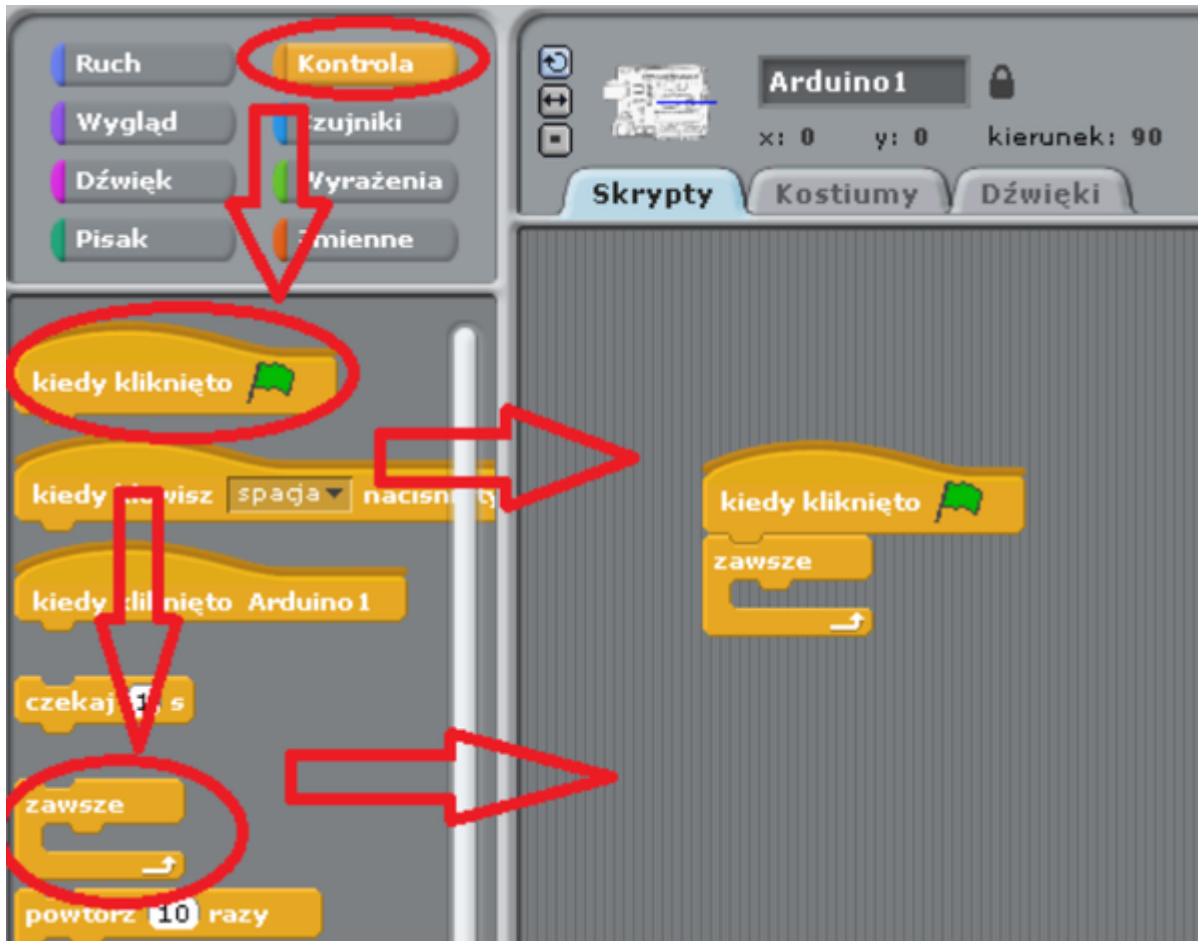
← oznaczenie kodem barwnym rezystora 10 kΩ



button →

Następnie możemy przystąpić do budowy programu. Wybieramy odpowiednio:

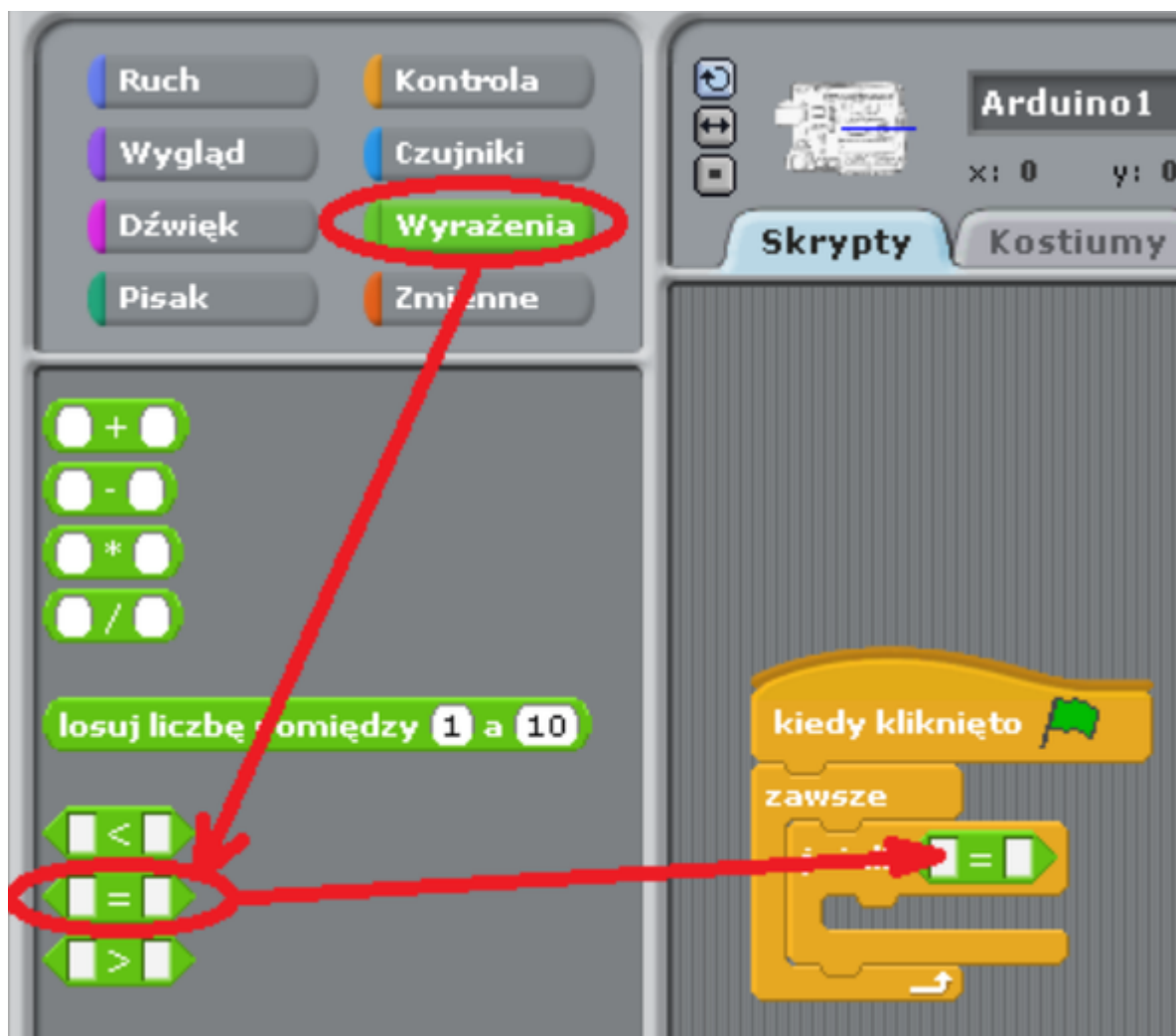
Kontrola – wybieramy „kiedy kliknięto” i „zawsze”



Kontrola → wybieramy „jeżeli”



Wyrażenia → wybieramy „znak równości”

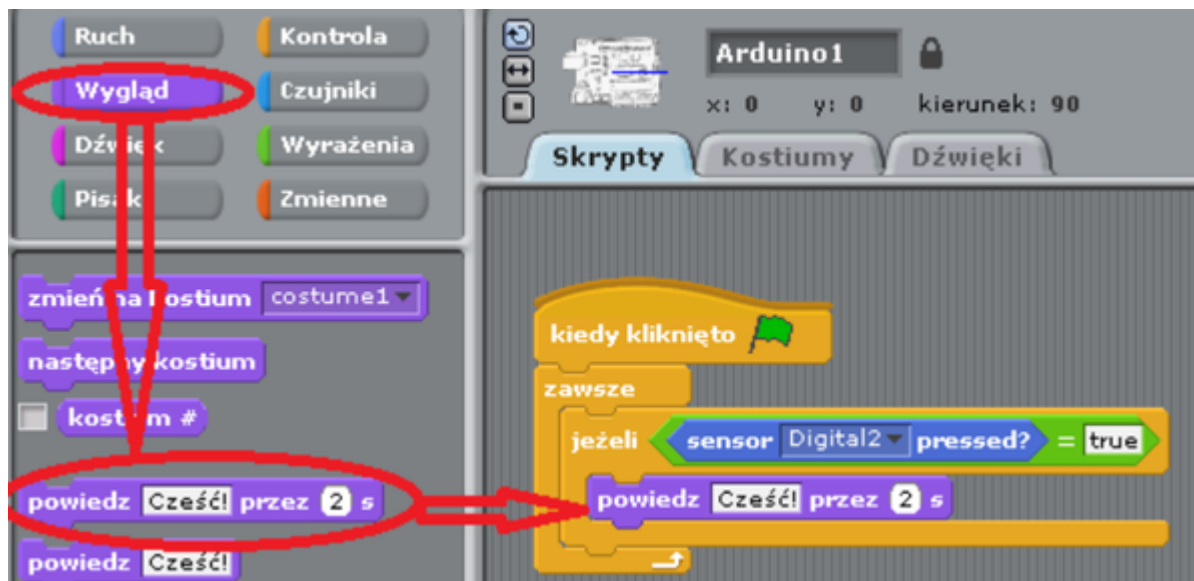


Ruch → wybieramy „sensor Digital 2 pressed?”; Po przeciwnej stronie wpisać należy true (prawda) (w polu rozwijanym podany jest port Arduino do którego podłączony jest button).

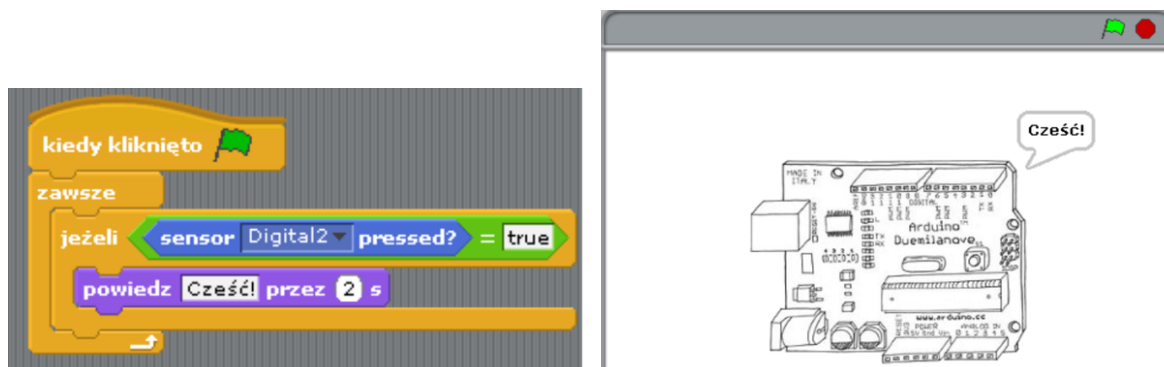


3

Wygląd → wybieramy „powiedz Cześć! Przez 2s”



Widok ostatecznego kodu:



Pozostaje już tylko uruchomienie programu zieloną flagą (prawy górny róg programu).