

technocamps

Inspiring | Creative | Fun

Ysbrydoledig | Creadigol | Hwyl



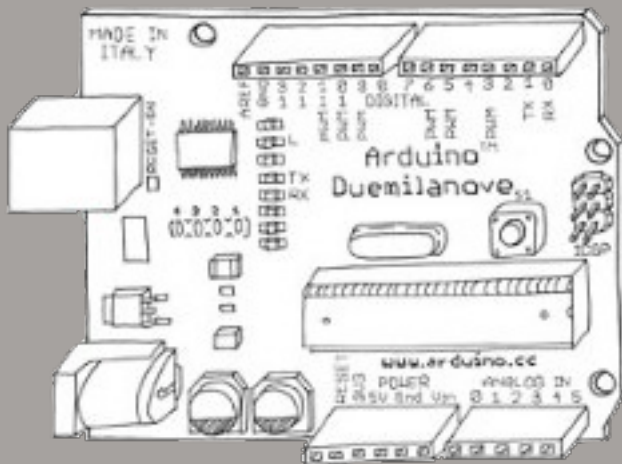
S4A – Scratch ar gyfer Arduino Awgrymiadau Defnyddiol



Mae S4A yn golygu Scratch ar gyfer Arduino, sef y feddalwedd y gellir ei lawrlwytho ar Mac, Linux neu Windows, sy'n edrych yn debyg i Scratch ond mae'n cynnwys rhai blociau ychwanegol sy'n eich galluogi i ryngweithio â'ch Arduino.

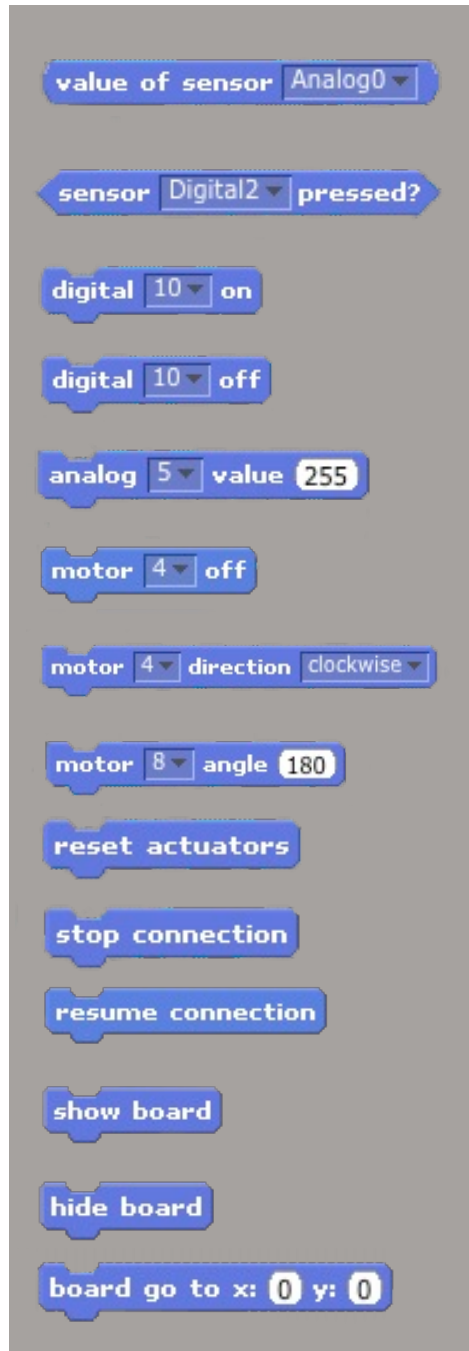
Mae S4A yn feddalwedd llusgo a gollwng, sy'n eich galluogi i ddysgu am bwysigrwydd rhai agweddau o raglennu heb yr anhawster o ymdrin â chamgymeriadau cystrawen neu ymadroddion cod. Mae hyn yn cynnwys dysgu am drefnu eich gorchmynion a phwysigrwydd cyfarwyddiadau clir a chryno i'r cyfrifiadur eu dehongli.

Beth yw Arduino?



Cyfrifiadur bach yw Arduino y gallwch ei ddefnyddio i dderbyn ac anfon negeseuon i gydrannau electronig eraill. Mae'n rheolydd micro yn debyg i'r mamfwrdd y tu mewn i'ch cyfrifiadur - gallwch gysylltu gwahanol gydrannau ac adeiladu eich cylchedau electronig o'r rhain. Gellir hefyd rhaglennu Arduinos trwy ddefnyddio iaith a elwir yn C. Mae'n iaith a ddefnyddir yn eang ledled y diwydiant, yn wir mae'n un o'r ieithoedd rhaglennu a ddefnyddir fwyaf aml. Er mwyn rhaglennu'r Arduino, byddwch angen lawrlwytho Arduino IDE (Amgylchedd Ddatblygu Integredig) ffynhonnell agored (am ddim) i'ch cyfrifiadur (Windows, Mac neu Linux).

Cod



Disgrifiad

Bydd hwn yn darllen y gwerth ar gyfer y synhwyrdd sydd wedi'i gysylltu â'r pin hwn. Gallwch ddefnyddio hwn o fewn datganiad "IF".

Gellir defnyddio hwn hefyd mewn datganiad "IF", gan nodi a yw'n "true" neu "false" pan fydd y switsh sydd wedi'i gysylltu â'r pin hwn yn cael ei bwyso.

Bydd y rhan hwn o'r cod yn newid y gydran sydd wedi'i chysylltu â'r pin hwn i "ON".

Bydd y rhan hwn o'r cod yn newid y gydran sydd wedi'i chysylltu â'r pin hwn i "OFF".

Bydd hwn yn gosod y cerrynt ar gyfer y gydran sydd wedi'i chysylltu â'r pin a nodwyd.

Bydd hwn yn diffodd y motor penodol.

Bydd hwn yn gosod cyfeiriad penodol i'r motor a ddewiswyd gennych: clocwedd neu wrthglocwedd.

Mae hwn yn gosod ar ba ongl y bydd y motor yn troi.

Bydd hwn yn ailosod y cychwynwyr.

Bydd hwn yn atal y cysylltiad â'r Arduino.

Bydd hwn yn aildechrau'r cysylltiad â'r Arduino.

Bydd hwn yn dangos y bwrdd.

Bydd hwn yn cuddio'r bwrdd.

Bydd hwn yn newid lleoliad cyfesuryn x y ar y bwrdd ar y sgrin ar y dde.

Peidiwch ag anghofio anfon
enghreifftiau o'ch prosiectau atom!

technocamps



www.technocamps.com

