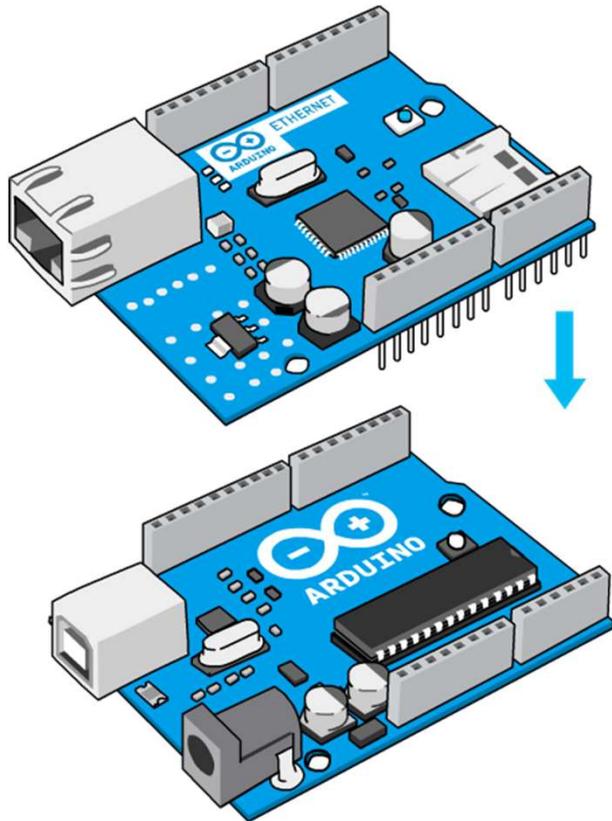
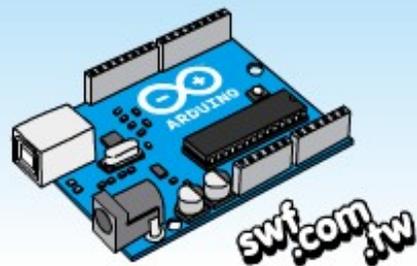


# 第四章 開關電路與LED跑馬燈

- 認識開關
- 讀取數位輸入值
- if條件式
- 撰寫迴圈程式
- 認識陣列
- 認識埠口與位移操作



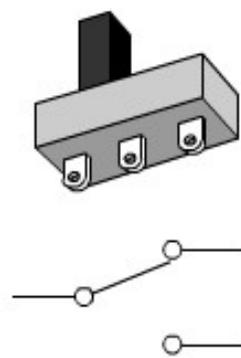


# 認識開關

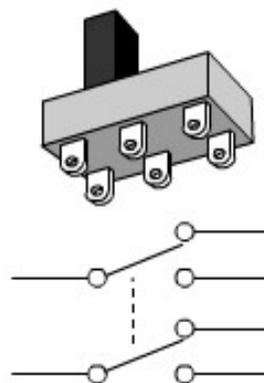
開關的外觀與電路符號



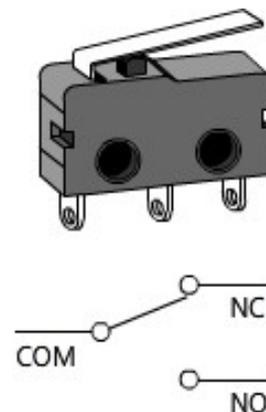
SPST  
單刀單擲



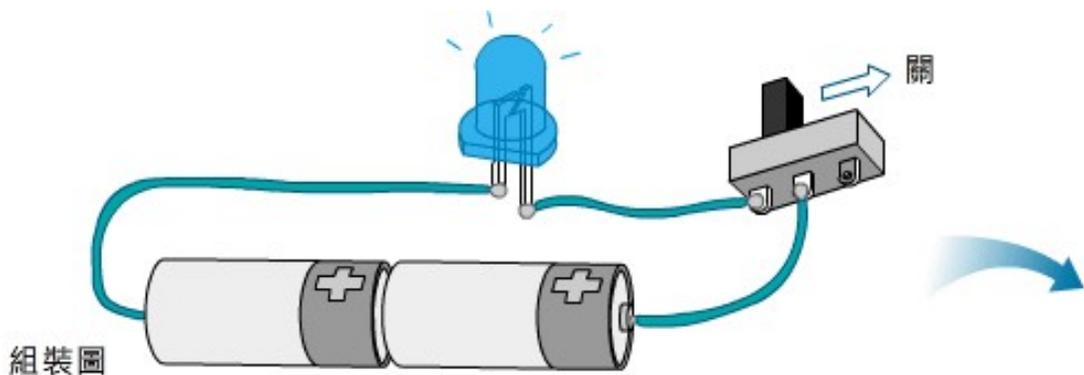
SPDT  
單刀雙擲



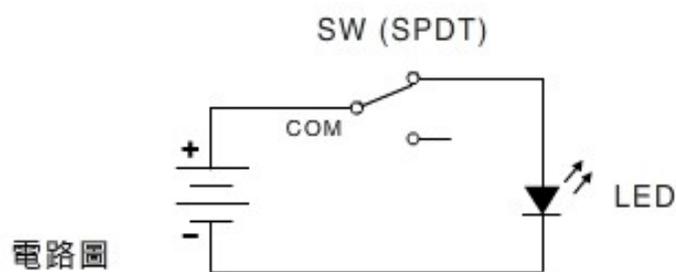
DPDT  
雙刀雙擲



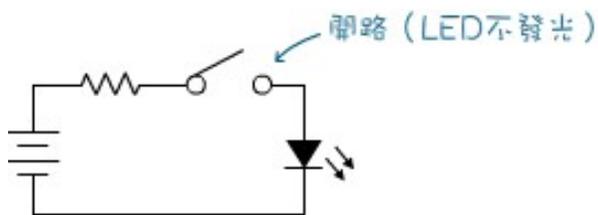
SPDT  
單刀雙擲



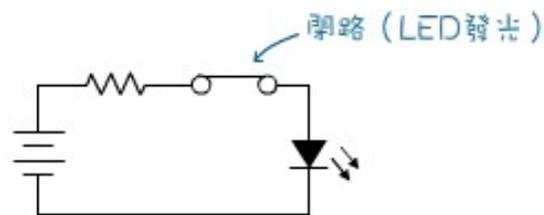
組裝圖



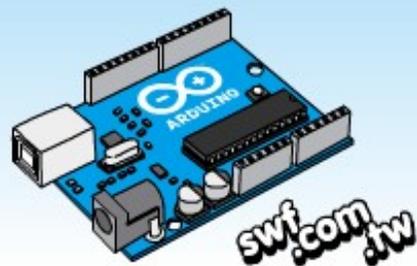
電路圖



開路 (LED不發光)



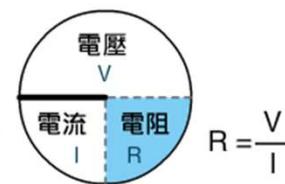
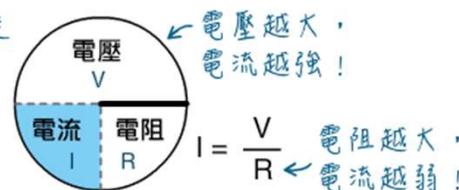
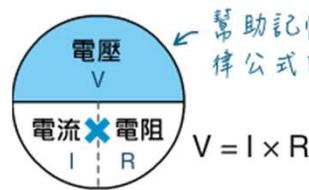
閉路 (LED發光)



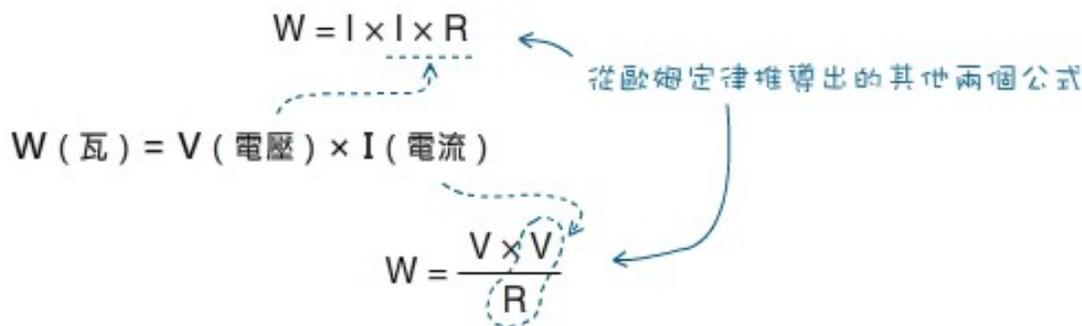
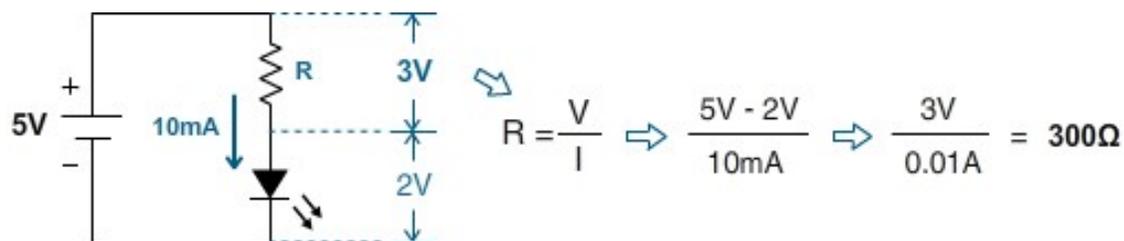
# 歐姆定律

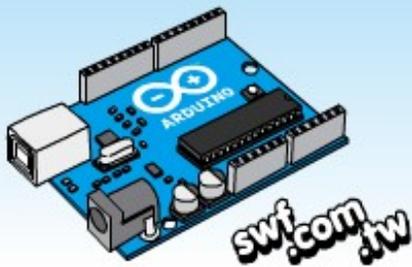
電路中的電壓、電流和電阻之間的關係，可以用歐姆定理表示：**電流和電壓成正比，和電阻成反比。**

歐姆定律公式 → 電壓 = 電阻 × 電流



透過歐姆定律，可求出電路所需的限流電阻值，以及消耗功率。



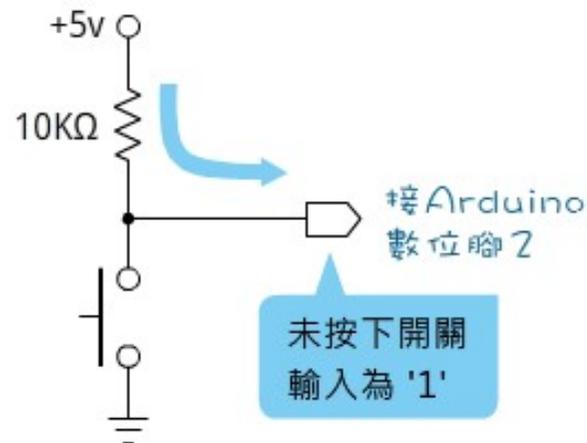


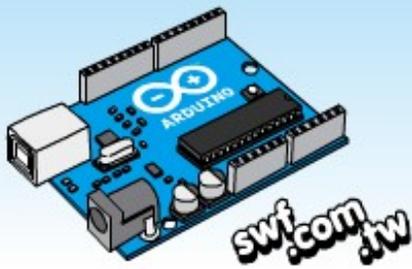
# 讀取數位輸入值

- 讀取數位輸入值的語法：

```
boolean 變數名稱 = digitalRead(接腳編號);
```

- 電路的接法：



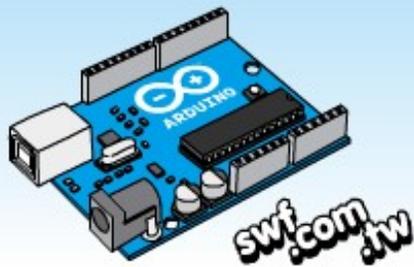


# 比較運算子

比較運算子	說明
==	如果兩者相等則成立
!=	如果不相等則成立
<	如果左邊小於右邊則成立
>	如果左邊大於右邊則成立
<=	如果左邊小於或等於右邊則成立
>=	如果左邊大於或等於右邊則成立

條件式當中的且、或和反相測試：

名稱	運算符號	運算式	說明
且 (AND)	&&	A && B	只有A和B兩個值都成立時，整個條件才算成立。
或 (OR)		A    B	只要A或B任何一方成立，整個條件就算成立。
反相 (NOT)	!	!A	把成立的變為不成立；不成立的變為成立。



# 指定運算子

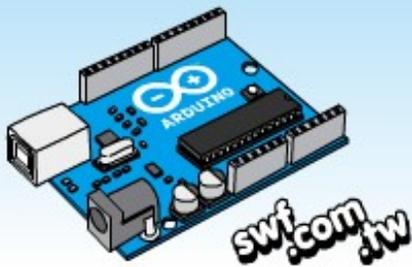
運算子	意義	說明
++	遞增	變數加1
--	遞減	變數減1
+=	指定增加	
-=	指定減少	
*=	指定相乘	
/=	指定相除	

以下三種敘述，意義相同：

```
a = a+1;
```

```
a ++;
```

```
a += 1;
```

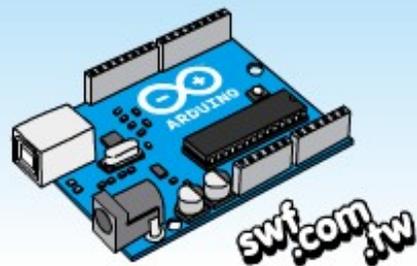


# 數學運算子

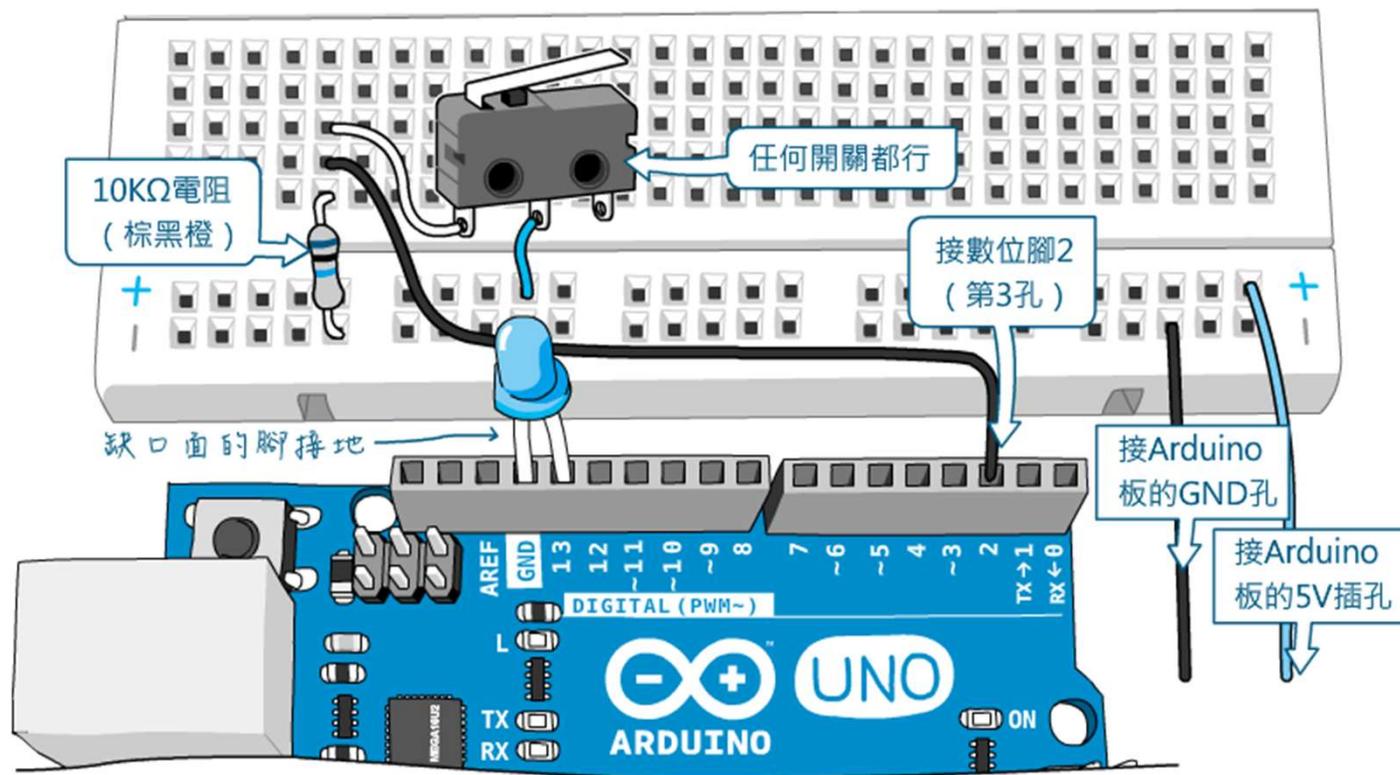
運算子	意義	說明
+	加	
-	減	
*	相乘	
/	相除	得到商值
%	餘數	得到餘數

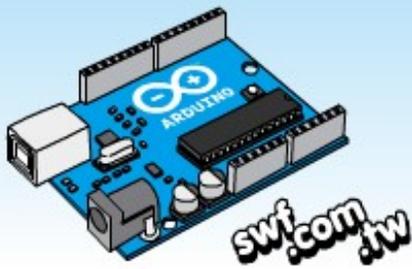
$7 / 5$  >>>> 得到 1，取整數

$7 \% 5$  >>>> 得到 2



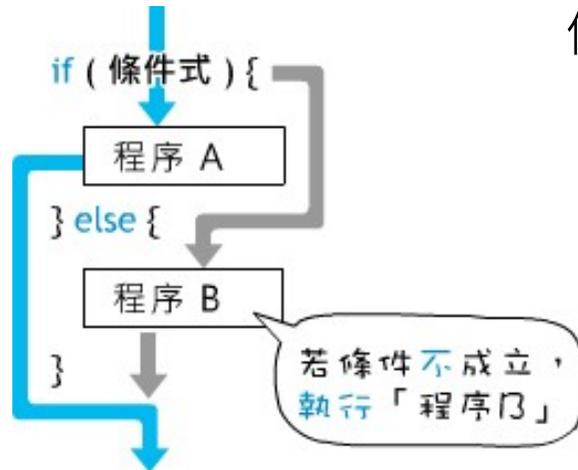
# 開關實驗麵包板電路





# 條件判斷式敘述

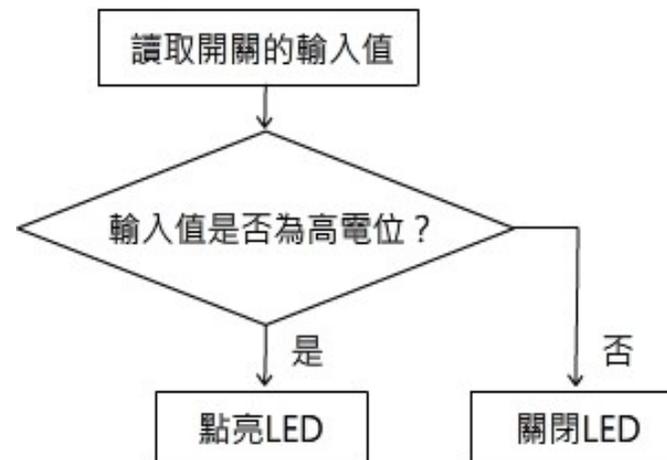
依據開關的狀態，點亮或關閉LED。

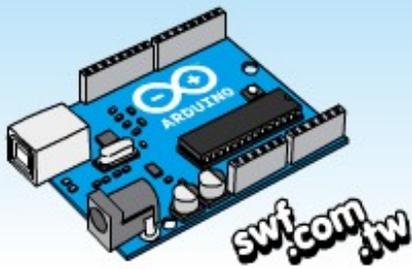


```
const byte LED = 13;  
const byte SW = 2;
```

```
void setup() {  
  pinMode(LED, OUTPUT);  
  pinMode(SW, INPUT);  
}
```

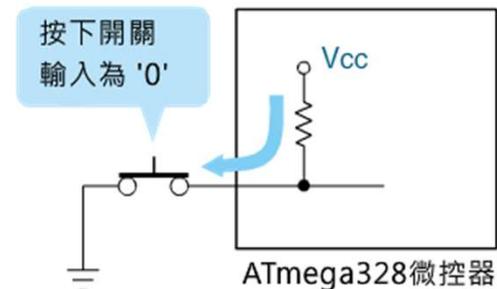
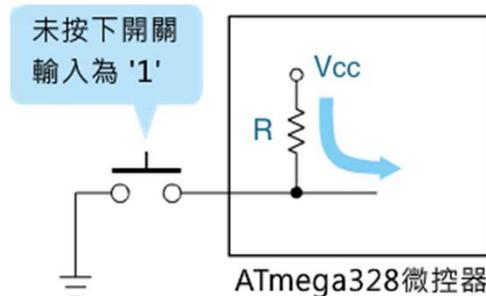
```
void loop(){  
  boolean val = digitalRead(2);  
  
  if (val){  
    digitalWrite(LED, HIGH);  
  } else {  
    digitalWrite(LED, LOW);  
  }  
}
```

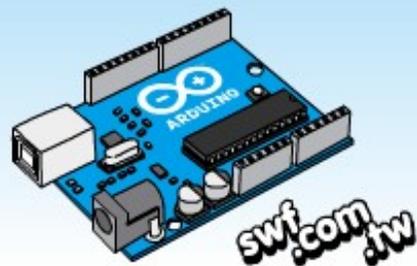




# 啟用上拉電阻

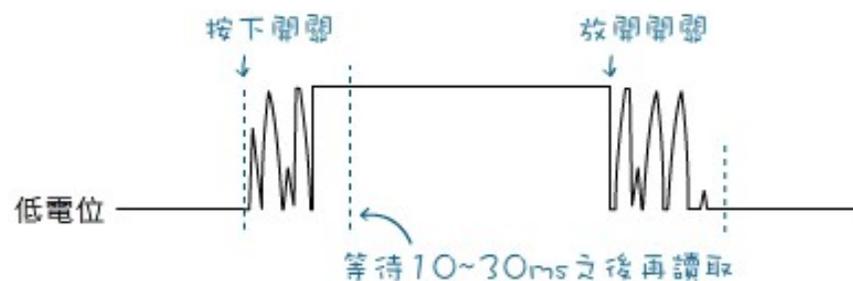
ATmega328微控器的數位接腳有內建上拉電阻，可透過底下的敘述啟用，啟用內建的上拉電阻後，開關電路就能省略外接電阻。



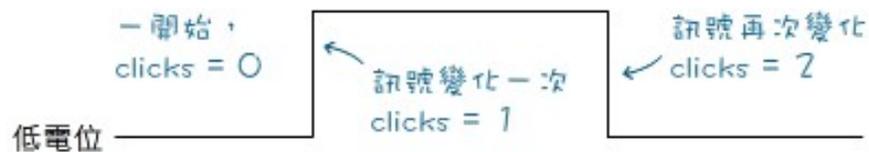
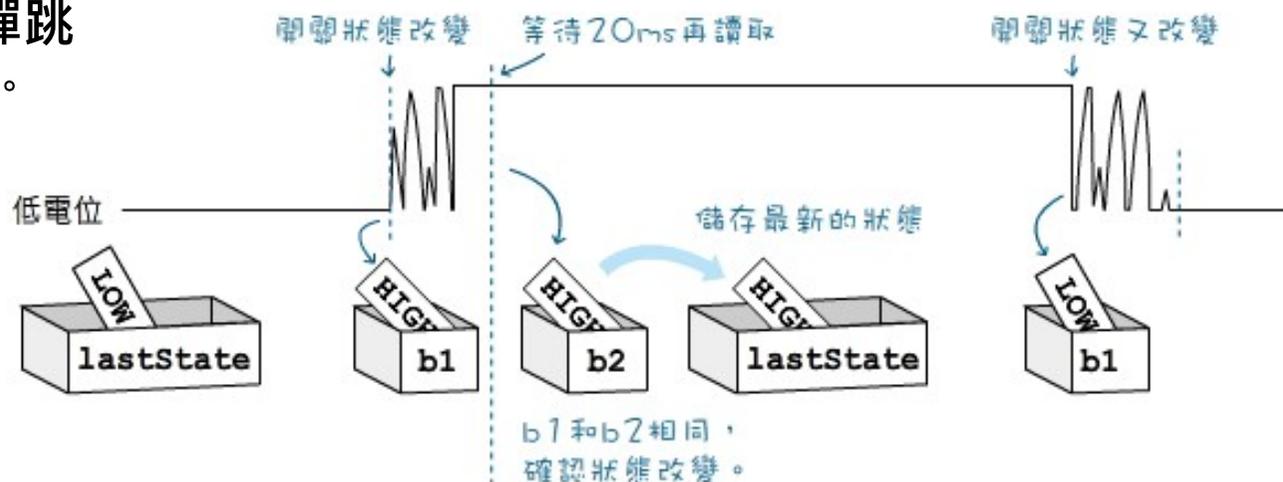


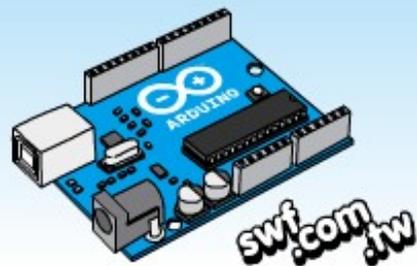
# 消除開關的彈跳訊號

機械式開關在切換的過程中，電子信號並非立即從0變成1（或從1變成0），而會經過短暫的，忽高忽低變化的彈跳現象。



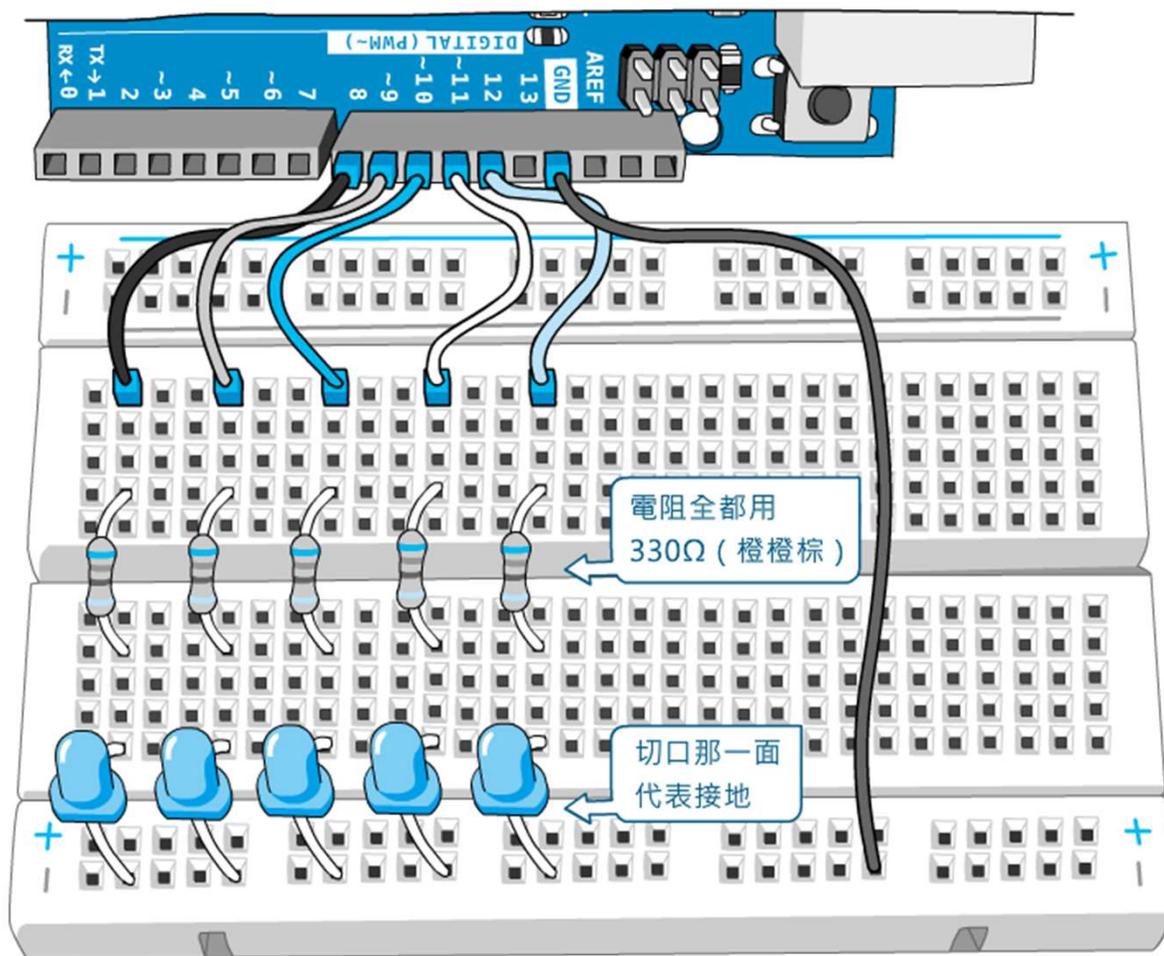
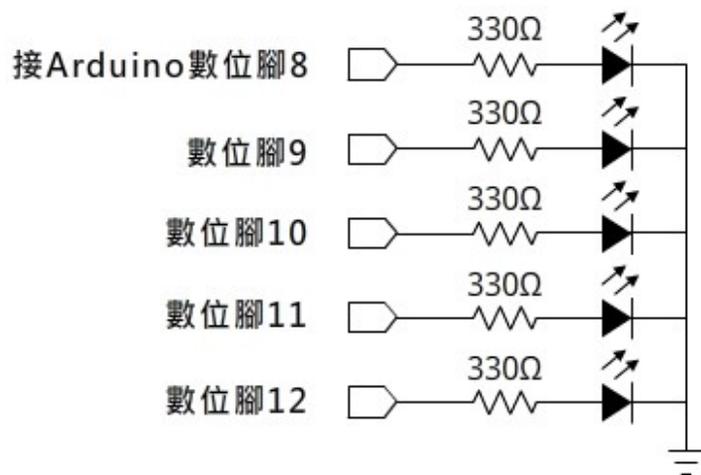
為了避免上述狀況，程式（或者硬體）需要加入所謂的**消除彈跳**（**de-bouncing**）處理機制。

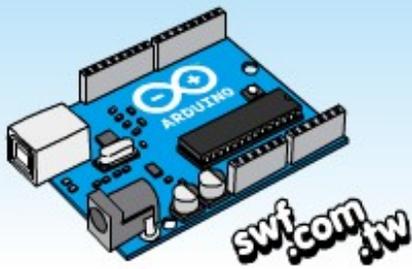




# LED跑馬燈電路

輪流點亮一個LED





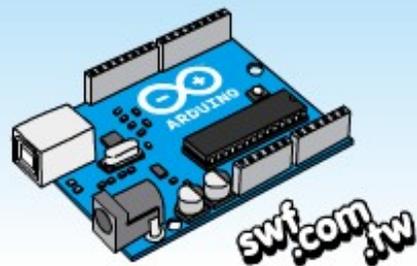
# LED跑馬燈程式一

- 輪流點亮一個LED的程式碼

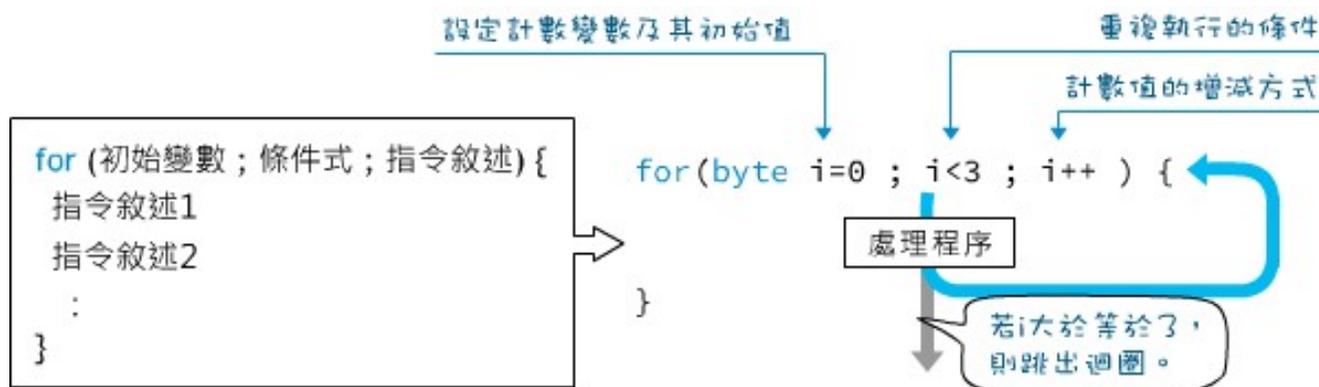
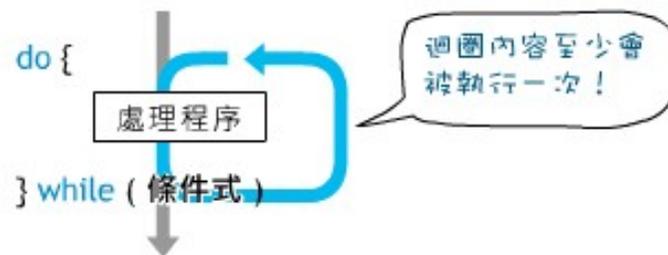
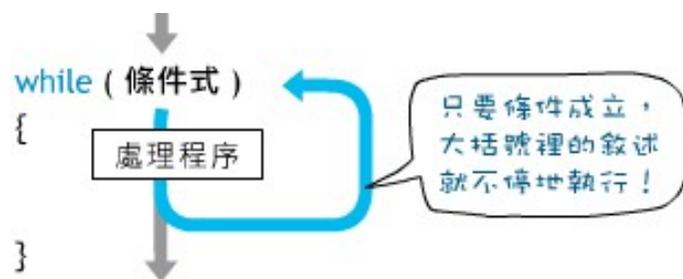
點亮第一個LED

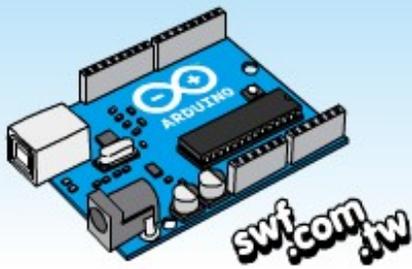
```
void loop() {  
  digitalWrite(LED1, HIGH);  
  digitalWrite(LED2, LOW);  
  digitalWrite(LED3, LOW);  
  delay(100);  
  digitalWrite(LED1, LOW);  
  digitalWrite(LED2, HIGH);  
  digitalWrite(LED3, LOW);  
  delay(100);  
  digitalWrite(LED1, LOW);  
  digitalWrite(LED2, LOW);  
  digitalWrite(LED3, HIGH);  
  delay(100);  
}
```





# 迴圈控制指令





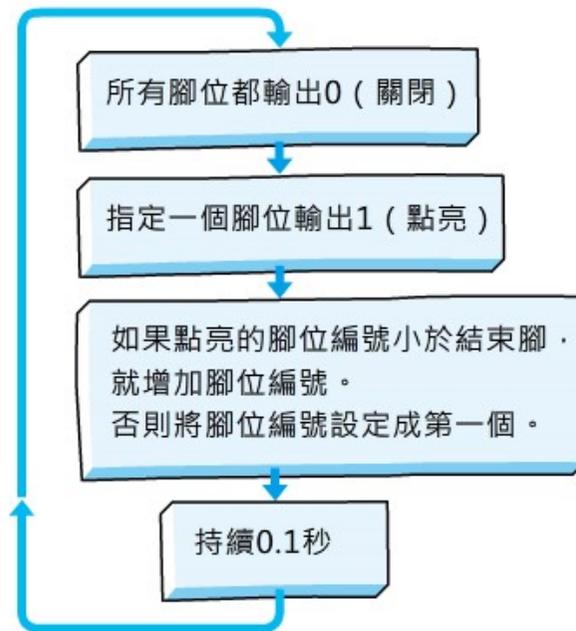
# 使用for迴圈的跑馬燈程式

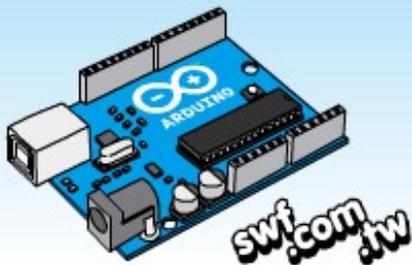
```
void setup() {  
    for (byte i = startPin; i <= endPin; i++) {  
        pinMode(i, OUTPUT);  
    }  
}
```

起始腳位                      結束腳位  
↓                                      ↓

```
void loop() {  
    for (byte i=startPin; i<=endPin; i++) {  
        digitalWrite(i, LOW);  
    }  
    digitalWrite(lightPin, HIGH);  
    if (lightPin < endPin) {  
        lightPin ++;  
    } else {  
        lightPin = startPin;  
    }  
    delay(100);  
}
```

## 主程式迴圈



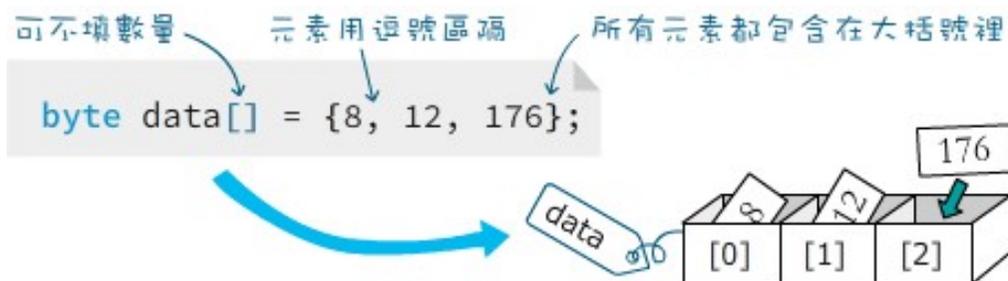


# 陣列變數

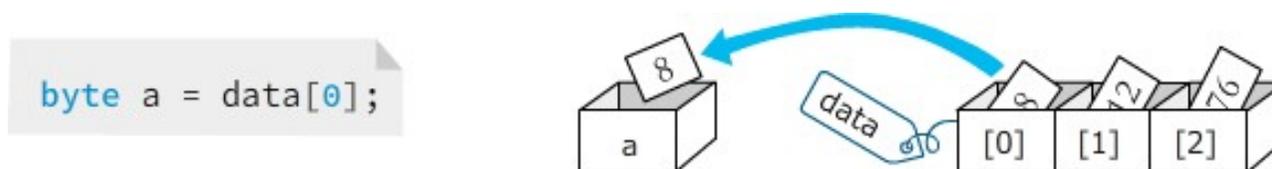
陣列 ( array ) 變數可以存放很多不同值，就像具有不同分隔空間的盒子一樣。

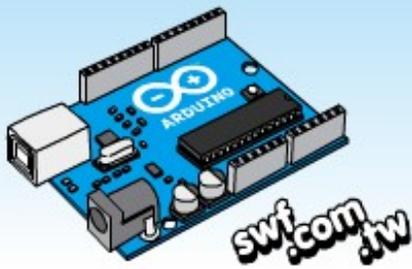


宣告陣列的同時可一併設定其值



讀取陣列元素





# 使用陣列的跑馬燈程式

```
const byte LEDs[] = {8,9,10,11,12};  
const byte total = sizeof(LEDs);  
byte index = 0;
```

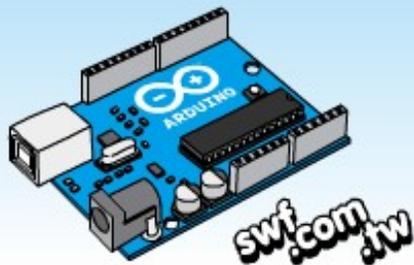
```
void setup() {  
  for (byte i=0; i<total; i++) {  
    pinMode(LEDs[i], OUTPUT);  
  }  
}
```

↖ i值將是0~4，依序讀取出8, 9, 10, 11和12元素值。

```
void loop() {  
  for (byte i=0; i<total; i++) {  
    digitalWrite(LEDs[i], LOW);  
  }
```

```
  digitalWrite(LEDs[index], HIGH);  
  if (index < total) {  
    index ++;  
  } else {  
    index = 0;  
  }  
  delay(100);  
}
```

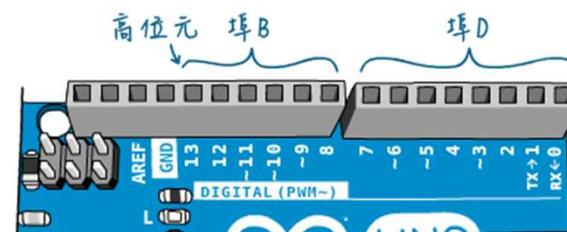
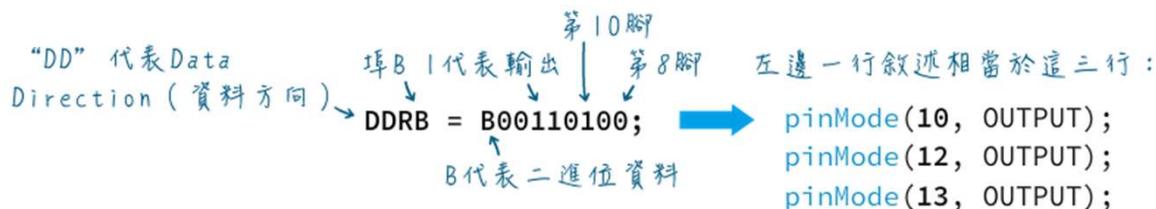
↖ 在指定腳位輸出「高電位」



# 埠口操作與位移指令

ATMega328處理器，具有D, B 兩個數位輸出/輸入埠，以及一個類比埠C。

埠口指令可用一行敘述，將多個腳位設定成輸出或輸入。



位移 ( shift ) 運算子可以將資料裡的所有位元向右或向左移動，空缺的部分補上0。

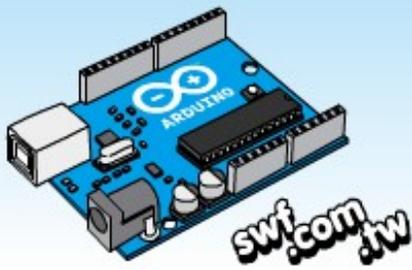
位移運算	位移結果 ( 二進位 )	結果 ( 十進位 )
1	00000001	1
1 << 1	00000010	2
1 << 2	00000100	4
12 >> 0	00001100	12
12 >> 1	00000110	6
12 >> 2	00000011	3
12 >> 3	00000001	1

相當於乘 2

相當於乘 4

相當於除 2

相當於除 4

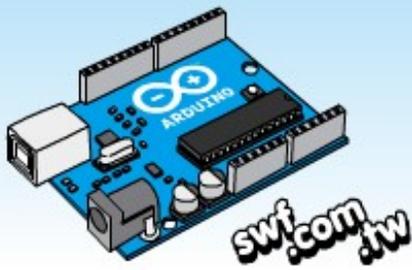


# 使用埠口與位移製作跑馬燈

```
byte data = B00001;
byte shift = 0;
byte max = 5;

void setup(){
  DDRB = B011111; // 8~12腳設成輸出。
}

void loop() {
  PORTB = data << shift; ← 資料往左移之後，輸出到埠口。
  shift ++;
  if (shift == max) { ← 如果位移等於最大值，就重設為0。
    shift = 0;
  }
  delay(100);
}
```



- 一分鐘回饋:
- <https://goo.gl/forms/0C6jWOW5MTX9paos1>

