

Arduinoオブジェクト

Arduino

- Arduinoを制御するためのオブジェクトです。
- これらのオブジェクトを使うプログラムでは、先頭に次の1行を記述してください。

```
システム "arduino" を使う。
```

- **作る** : Arduinoオブジェクトを作ります。
 - (例 `a1` という名前のArduinoオブジェクトを作ります。

```
a1 Arduino を作る。
```

- **ひらけごま** : ポートを開きます。
 - (例 `COM1` というポートを指定して開きます。

```
a1 "COM1" をひらけごま。
```

- (例) ダイアログでポートを選択しながら開きます。

```
a1 システム ! シリアルポート選択 ) ひらけごま。
```

- **とじるごま** : ポートを閉じます。
 - (例) 開いているポートを閉じます。

```
a1 とじるごま。
```

- **待つ** : 指定した秒数だけ実行を止めます。
 - (例) 1秒間、実行を止めます。

```
a1 1 を待つ。
```

- **デジタル出力** : デジタル出力用のオブジェクトを作ります。
 - (例) 13番ポートにデジタル出力をするためのオブジェクトを作ります。

```
led1 a1 13 デジタル出力。
```

- **デジタル入力** : デジタル入力用のオブジェクトを作ります。
 - (例) 3番ポートからデジタル入力をするためのオブジェクトを作ります。

```
sw1 a1 3 デジタル入力。
```

- **アナログ出力** : アナログ出力用のオブジェクトを作ります。
 - (例) 9番ポートにアナログ出力をするためのオブジェクトを作ります。

```
led2 a1 9 アナログ出力。
```

- **アナログ入力** : アナログ入力用のオブジェクトを作ります。
 - (例) 0番ポートからアナログ入力をするためのオブジェクトを作ります。

```
cds1[a1]0アナログ入力。
```

デジタル出力

- デジタル出力を行うオブジェクトです。
- 出力する値は、0と1の数値を指定できます。
- **書く** : ポートにデータを出力します。
 - (例) ポートに1を出力します。

```
led1[1]書く。
```

- **待つ** : 指定した秒数だけ実行を止めます。
 - (例) 1秒間、実行を止めます。

```
led1[1]待つ。
```

デジタル入力

- デジタル入力を行うオブジェクトです。
- 入力される値は0か1の数値です。
- **読む** : ポートからデータを入力します。
 - (例) ポートからデータを入力します。

```
入力[sw1]読む。
```

- **待つ** : 指定した秒数だけ実行を止めます。
 - (例) 1秒間、実行を止めます。

```
sw1[1]待つ。
```

アナログ出力

- アナログ出力を行うオブジェクトです。
- 出力する値は、0から255の数値を指定できます。
- **書く** : ポートにデータを出力します。
 - (例) ポートに255を出力します。

```
led2[255]書く。
```

- **待つ** : 指定した秒数だけ実行を止めます。
 - (例) 1秒間、実行を止めます。

```
led2[1]待つ。
```

アナログ入力

- アナログ入力を行うオブジェクトです。
- 入力される値は0から255の数値です。
- **読む**: ポートからデータを入力します。
 - (例) ポートからデータを入力します。

入力 `cds1` を読む。

- **待つ**: 指定した秒数だけ実行を止めます。
 - (例) 1秒間、実行を止めます。

`cds1` を待つ。

From:

<https://dolittle.eplang.jp/> - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:

https://dolittle.eplang.jp/ref_arduino



Last update: **2018/02/09 11:13**