

Programmieren von Mikrocontrollersystemen

Dr. Stefan Enderle

3. Anweisungen

Anweisung

- Ein Programm besteht aus einer Folge von Anweisungen (oder „Befehlen“)
- Jede Anweisung wird mit einem Semikolon (;) abgeschlossen

- Beispiel:

```
board.ledOn (0) ;  
board.ledOn (1) ;
```

Aufgabe: LED an-/ausschalten

Die LED 1 soll angeschaltet und nach einigen Sekunden wieder ausgeschaltet werden.

Lösung: LED an-/ausschalten

```
#include "qfixMiniBoard.h"
```

```
MiniBoard board;
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    board.ledOn(1);
```

```
    board.sleep(3);
```

```
    board.ledOff(1);
```

```
}
```

Aufgabe: Motor an-/ausschalten

Der Motor 0 soll maximal angeschaltet und nach einigen Sekunden wieder ausgeschaltet werden.

Lösung: Motor an-/ausschalten

```
#include "qfixMiniBoard.h"
```

```
MiniBoard board;
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    board.motor(0,255);
```

```
    board.sleep(3);
```

```
    board.motor(0,0);
```

```
}
```

Kommentare

```
#include "qfixMiniBoard.h"

MiniBoard board;

int main()
{
    board.motor(0,255); // Motor 0 maximal an
    board.sleep(3); // 3 Sekunden warten
    board.motor(0,0); // Motor 0 aus
}
```

Aufgabe: Externe LED an-/ausschalten

Eine Power LED soll angeschaltet und nach einigen Sekunden wieder ausgeschaltet werden.

Lösung: Externe LED an-/ausschalten

```
#include "qfixMiniBoard.h"
```

```
MiniBoard board;
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    board.powerOn(0);
```

```
    board.sleep(3);
```

```
    board.powerOff(0);
```

```
}
```