





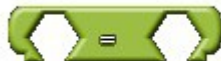








Descripción funciones básicas ArduBlock

Función ArduBlock	Función en Arduino	Descripción
	<pre>void loop() { } </pre>	<p>Este bucle se repita infinitamente mientras Arduino este alimentado.</p>
	<pre>while(/*condición*/) { } </pre>	<p>Mientras se cumpla la condición, solo se ejecutan las funciones que hay dentro del bucle.</p>
	<pre>if(/*condición*/) { } </pre>	<p>Si se cumple la condición, se ejecuta lo que hay dentro del bucle.</p>
	<pre>if(/*condición*/) { } else { } </pre>	<p>Si se cumple la condición, se ejecuta lo que hay dentro del bucle; si no se cumple se ejecuta lo que hay dentro del otro bucle.</p>

	<pre>int aux = 0;</pre>	<p>Este bloque sirve para declarar una nueva variable digital.</p>
	<pre>int aux = 0;</pre>	<p>Este bloque sirve para declarar una nueva variable analógica.</p>
	<pre>aux = 0;</pre>	<p>Con este bloque podemos dar valores de HIGH y LOW a la variable digital que deseemos.</p>
	<pre>aux = 0;</pre>	<p>Con este bloque podemos dar valores de entre 0 y 255 a la variable analógica que deseemos.</p>
	<pre>aux = 1 + 2;</pre>	<p>Suma dos valores.</p>
	<pre>aux = 2 - 1;</pre>	<p>Resta dos valores.</p>

	<code>aux>2</code>	Compara si el primer valor es mayor que el segundo.
	<code>aux<2</code>	Compara si el primer valor es menor que el segundo.
	<code>aux==3</code>	Comprueba si dos valores son iguales.
	<code>Aux=! 3</code>	Comprueba si dos valores son distintos.
		Hace referencia a un pin analógico concreto.
		Hace referencia a un pin digital concreto.

	<pre>Servo myservo; myservo.attach(1); myservo.write(1);</pre>	<p>Con este bloque seleccionamos el pin al que conectaremos un servo, y además darle un ángulo entre 0º y 180º.</p>
	<pre>delay(1000);</pre>	<p>Este bloque hace que el programa se detenga en un punto el tiempo en milisegundos que determinemos.</p>
	<pre>Serial.println ("mensaje");</pre>	<p>Con este bloque imprimimos por el monitor serial de Arduino el mensaje que escribamos.</p>