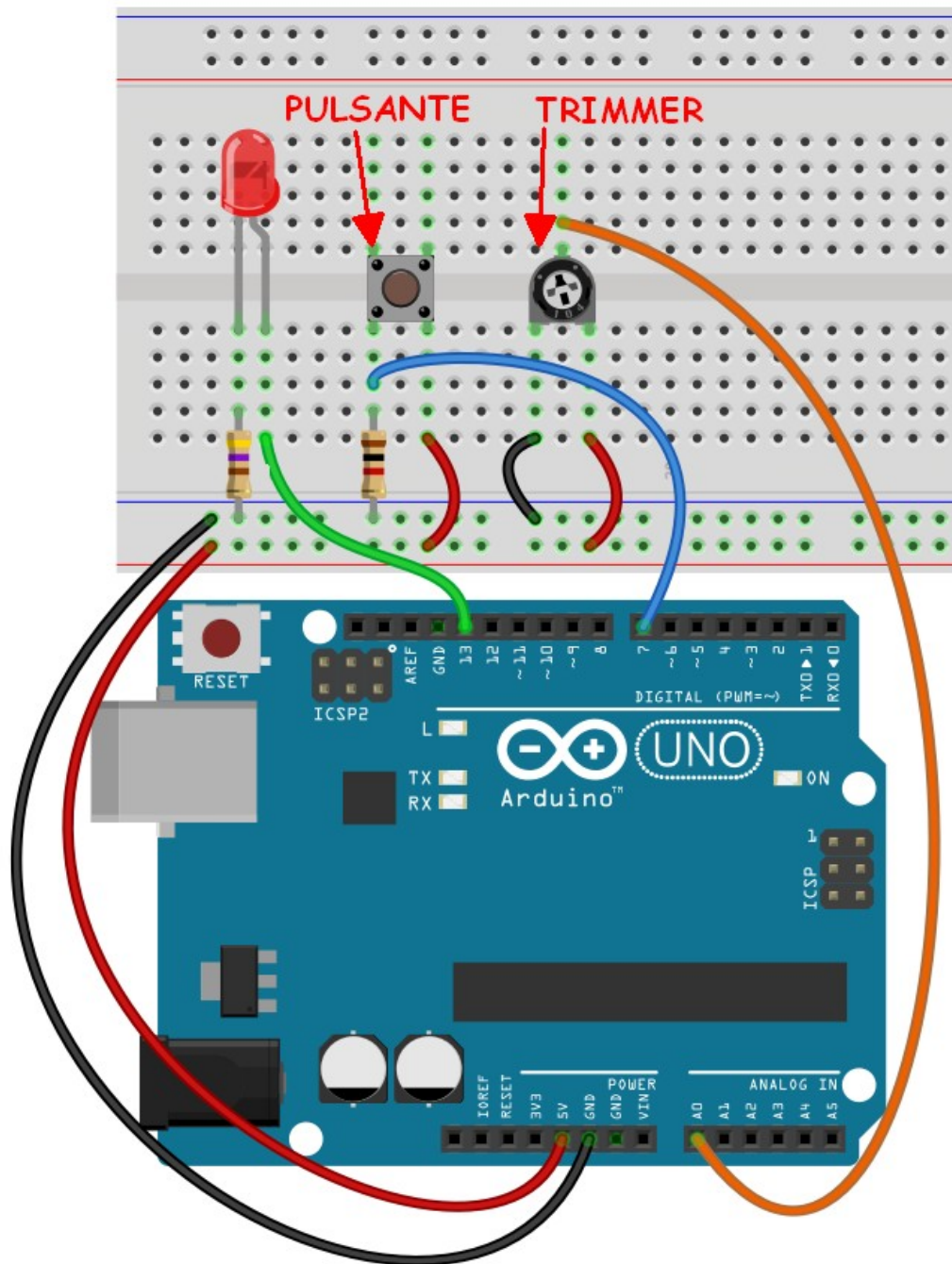


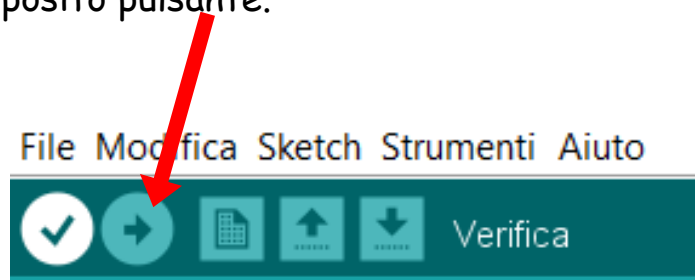
Realizziamo il circuito come nel disegno rispettando esattamente la posizione dei componenti ed il loro collegamento.



Scrivere con il software Arduino, il seguente programma facendo attenzione alle maiuscole, alle parentesi, alle virgole ed ai punti e virgola.

```
void setup() {  
    pinMode(13, OUTPUT);  
    pinMode(7, INPUT);  
}  
  
void loop() {  
    if(digitalRead(7)==1) {  
        digitalWrite(13, HIGH);  
        delay(500);  
        digitalWrite(13, LOW);  
        delay(500);  
    }  
    else {  
        digitalWrite(13, LOW);  
    }  
}
```

Dopo aver scritto il programma ricordiamoci di programmare la scheda Arduino con l'apposito pulsante.

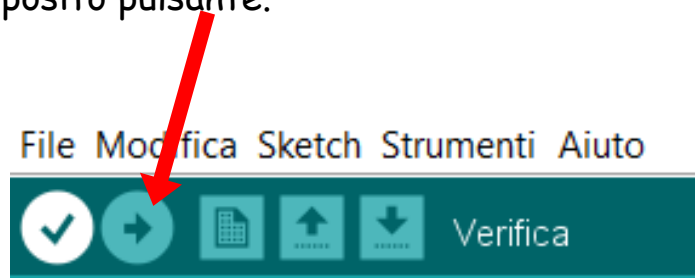


Osserviamo il risultato premiamo e rilasciamo il PULSANTE e cerchiamo di capire il funzionamento del programma scritto.

Scrivere con il software Arduino, il seguente programma facendo attenzione alle maiuscole, alle parentesi, alle virgole ed ai punti e virgola.

```
int tempo;  
  
void setup() {  
    pinMode(13, OUTPUT);  
}  
  
void loop() {  
    tempo=analogRead(A0);  
    digitalWrite(13, HIGH);  
    delay(tempo);  
    digitalWrite(13, LOW);  
    delay(tempo);  
}
```

Dopo aver scritto il programma ricordiamoci di programmare la scheda Arduino con l'apposito pulsante.



Osserviamo il risultato giriamo la manopola del componente chiamato TRIMMER e cerchiamo di capire il funzionamento del programma scritto.