

Variabili[range di valori]

Eventi

Funzioni

spiegazione,
condizione o frequenza dell'evento

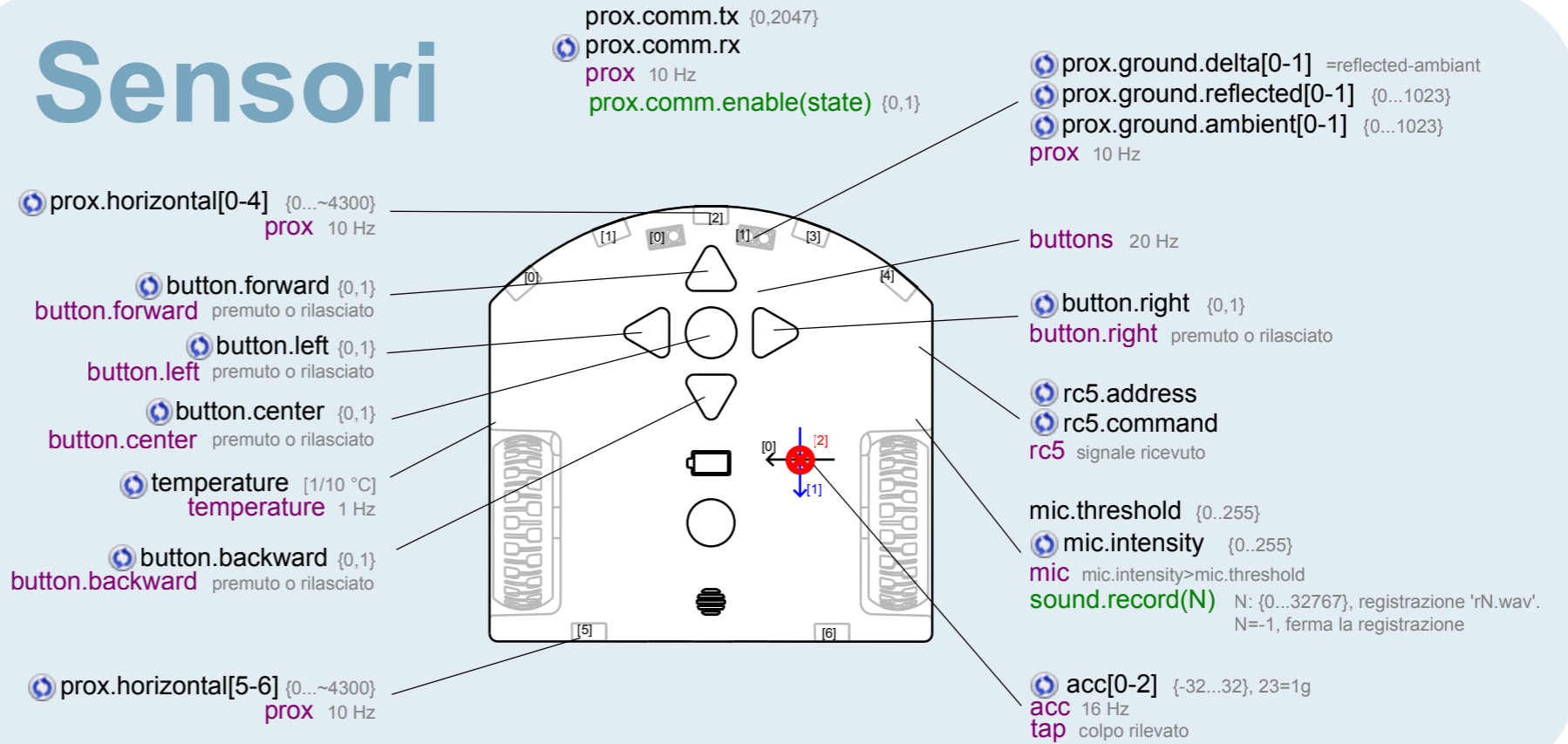
{range}

[unità]

🔄 **variabile aggiornata automaticamente**

timer.period[0-1] [ms]
 timer0 eseguito ogni timer.period[0] ms
 timer1 ogni timer.period[1] ms

Sensori



leds.prox.h(led0, led1, led2, led3, led4, led5, led6, led7) {0...32}

leds.buttons(led0, led1, led2, led3) {0...32}

leds.circle(led0, led1, led2, led3, led4, led5, led6, led7) {0...32}

leds.bottom.left(red, green, blue) {0...32}

leds.temperature(red, blue) {0...32}

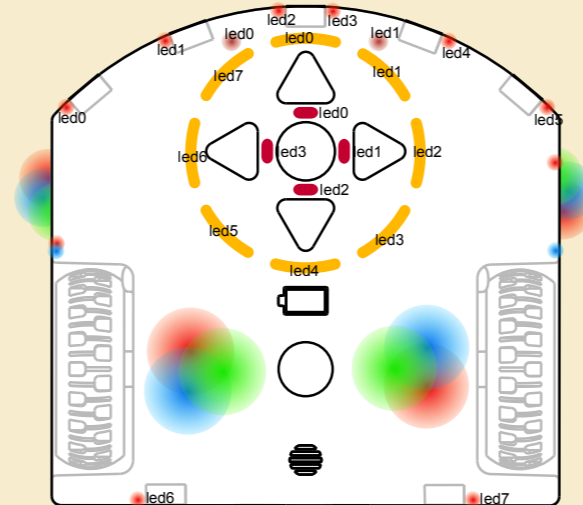
motor.left.target velocità desiderata {-500...500}, 500 = ~20 cm/s

🔄 motor.left.speed velocità effettiva

🔄 motor.left.pwm potenza inviata al motore
motor 100 Hz

leds.top(red, green, blue) {0...32}

leds.prox.h(led0, led1, led2, led3, led4, led5, led6, led7) {0...32}



leds.prox.v(led0, led1) {0...32}

leds.rc(led) {0...32}

leds.bottom.right(red, green, blue) {0...32}

leds.sound(led) {0...32}

motor.right.target velocità desiderata {-500...500}, 500 = ~20 cm/s

🔄 motor.right.speed velocità effettiva

🔄 motor.right.pwm potenza inviata al motore

motor 100 Hz

sound.finished un suono ha finito di essere riprodotto

sound.system(N) N: {0...7}, riproduce suono sistema N. N=-1, smette di riprodurre

sound.freq(Hz,ds) [Hz],[1/60 s]

sound.wave(wave[142]) cambiare onda primaria, wave[i] : {-128...127}

sound.play(N) N: {0...32767}, riproduce 'pN.wav'. N=-1, smette di riprodurre

sound.replay(N) N: {0...32767}, riproduce 'rN.wav'. N=-1, smette di riprodurre

Attuatori