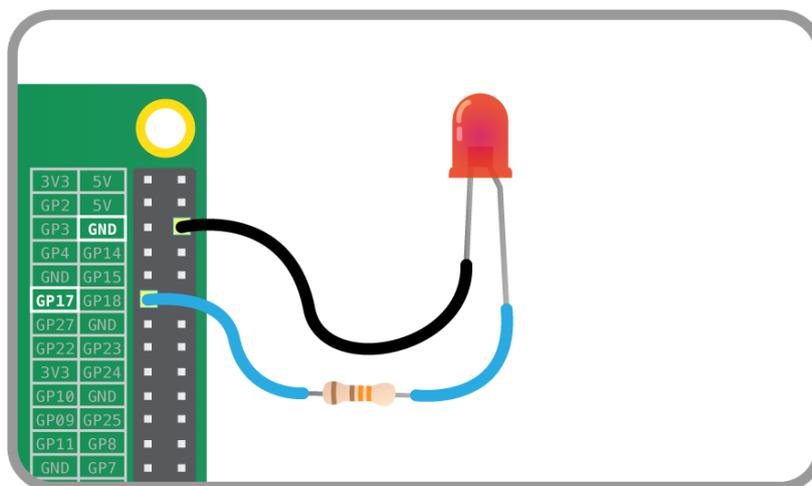


Pilotare un LED con Scratch



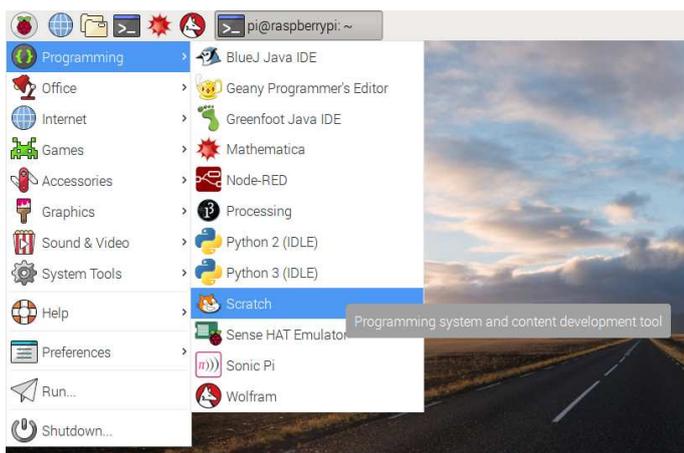
Collegamenti

Usando la breadboard, collega il catodo (il terminale più corto) a un pin GND (-) del Raspberry Pi, e l'anodo (il terminale più lungo) al pin GPIO 17, mettendo una resistenza nel mezzo.

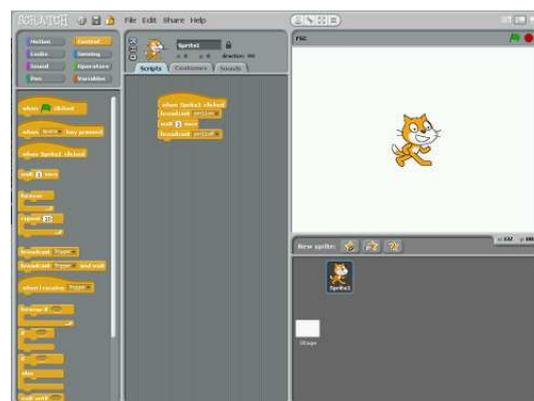


Trovare ed eseguire Scratch

- 1 Trova Scratch premendo sul **Menù**, quindi **Programming**.



- 2 Si aprirà la familiare interfaccia di Scratch.



Iniziamo a programmare

- 1 Fai click su Control nella parte in alto a sinistra del display. Sposta il blocco **when GreenFlag clicked** nell'area di programmazione:



- 3 Poiché i pin GPIO possono essere utilizzati in input (ingresso) o in output (uscita), dovrai specificare in quale modo utilizzarli per mezzo del blocco di broadcast **config17out**



- 2 Scratch utilizza i blocchi **broadcast** per comunicare con i pin GPIO; il primo broadcast di cui hai bisogno è **gpioserveron** il quale attiva le



- 4 A questo punto puoi controllare il tuo LED per mezzo di due blocchi broadcast: **gpio17high** per accendere il LED e **gpio17low** per spegnerlo. Utilizzando questi due *messaggi* e qualche pausa, potrai far lampeggiare il LED continuamente:



Qualche idea per usare un pulsante



Impostare il pin GPIO 2 come input, usando il blocco broadcast e selezionando config2in

Sensing

Spippola in giro per capire come leggere il valore del pulsante e integrarlo nel programma precedente.

