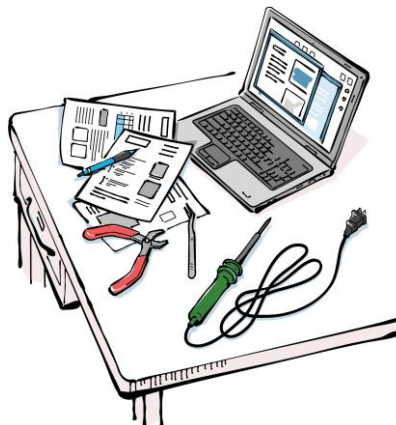


「みんなの Arduino 入門」 訂正と補足情報



株式会社リックテレコム／書籍出版 2 部

(最終情報更新日：2014 年 2 月 10 日)

1. 訂正について

- ・ P10 下から 3 行目
「ルネサス社が開発した」 → 「ルネサス製のマイコンモジュールを搭載した」
- ・ P40 図 2.7 上段から 3 つ目のボックス
「digitalWrite(led,HIGH);」 → 「digitalWrite(led,LOW);」
- ・ P175 早見表内 一番下の「シリアルモニタ画面」内のスケッチ利用まとめ
一番上段「`Srial.begin(sp);`」 → 「`Serial.begin(sp);`」
- ・ P179 索引 左段 上から 9 行目
「`\n`」 → 「`¥n`」
- ・ P179 索引 右段 上から 9 行目
「`pulseIn`」 → 「`pulseIn`」

2. 補足説明について

- ・ P87 13 行目 「`float vt=(float)analogRead(A0)/1023.0*5.0;`」について
ここでの「1023.0」や「5.0」の表記は、整数の「1023」や「5」と記載することもできます。右辺の先頭に「(float)」を付けているので、全体が実数として取り扱われます。ただ、ここでは、全体の式を見て、ひとめで実数式として分かりやすくしたものです。
- ・ P92-P93 チャタリングの処理について
簡単なチャタリング処理として、タクトスイッチが押されたかどうかを判定するだけだと、以下のよう
に処理することもできます。

```
while(digitalRead(Din)==LOW); delay(300);
```

この場合、Din（デジタル入力ポート番号）に接続されたタクトスイッチが押されるまで、待機するスケッチとなります。

3. 応用展開について

Arduino そのものは、マイコンボードということでは、さまざまなプログラミングが可能です。以下のようなプログラミングに挑戦してみても如何でしょうか。

1) Arduino だけでできること

- ① さまざまな計算処理（配列・マトリックス計算など）
- ② 再起呼び出しによる級数計算処理
- ③ いろいろな文字列処理など

2) 5章までの教材キットでできること

- ① 可変抵抗器とタクトスイッチ、それにスピーカを使って、自由に時刻設定できるタイマー
- ② 可変抵抗器とスピーカを使って、いろいろな音階を出力
- ③ LED とスピーカを使って、任意の文字列からモールス信号を出力
- ④ 傾斜センサとスピーカを使って、犬や猫が餌場などに来たらブザーで知らせる装置

<今後も追加していきます>

