

Ο απλούστερος τρόπος εισαγωγής πληροφορίας στο Arduino board είναι μέσω της κατάστασης ενός διακόπτη, όπου:

(ΑΝΟΙΚΤΟΣ / ΚΛΕΙΣΤΟΣ) -> (0 / 1) ή το αντίστροφο.

Λαμβάνοντας υπ' όψη ότι, γενικά, οι ψηφιακές είσοδοι δεν πρέπει να μένουν ποτέ ασύνδετες προς κάποιο ηλεκτρικό δυναμικό (floating), επιβάλλεται η χρήση κάποιος αντίστασης προκειμένου να «δεθεί» η είσοδος προς τα 5V/3,3V (PULL-UP) ή προς τη γείωση 0V (PULL-DOWN).

Περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό θα βρείτε:

στο βιβλίο του κ. Πουλάκη (σελ.: 21):

<http://users.sch.gr/manpoul/docs/arduino/ProgrammingArduino.pdf>

ή με περισσότερες λεπτομέρειες στο βιβλίο: Arduino για αρχάριους (σελ.: 23 – 25):

<https://eclass.sch.gr/modules/document/file.php/S213217/ARDUINO%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%AC%CF%81%CE%B9%CE%BF%CF%85%CF%82.pdf>

ή στην αναλυτική παρουσίαση **Διαιρέτης τάσης και Arduino** :https://4sek-g-athin.att.sch.gr/images/Hlektronikoi/ROBOTICS/Voltage_Divider_Arduino.pptx

Ιδιαίτερως λεπτομερής αναφορά γίνεται σ' αυτό το κείμενο (στα αγγλικά) όπου υπάρχουν και αρκετοί σχετικοί κώδικες για διακόπτες τύπου Push - Button.

Λάβετε υπόψη σας ότι αντιστρόφως ανάλογα με το πλήθος των εντολών που περιέχει η συνάρτηση loop(), αυτή μπορεί να εκτελείται πολλές φορές το δευτερόλεπτο (ειδικά αν δεν περιέχει την εντολή delay()). Ετσι κατά το ελάχιστο χρονικό διάστημα που διαρκεί η διαδικασία της αποκατάστασης της επαφής ή της διακοπής της επαφής όπου από φυσική άποψη η επαφή διακόπτεται και αποκαθίσταται πολλές φορές μέχρι να λάβει την τελική κατάσταση ([αναπήδηση/bounce του διακόπτη](#)), η συνάρτηση loop() «διαβάζει» πολλές φορές την κατάσταση του διακόπτη.

Υπάρχει η δυνατότητα debounce με τη βοήθεια του hardware ή του software, αλλά δεν θα ασχοληθούμε εδώ.