

Programování jednočipů Atmel AVR

Oblast: Digitální vstupy

Úloha č.13 Téma: And, Or

Programovací jazyk: Bascom

Cíl:

Naučit se rozhodovací funkce and a or.

Použitý HW:

simulátor

Nově použité direktivy a programové struktury:

And - je logická funkce, kdy musí platit obě podmínky zároveň

Or - je logická funkce, kdy může platit pouze jedna ze dvou podmínek

Zadání úlohy:

Napište úlohu tak, abychom provedli 4 testování proměnných. Máme 3 proměnné B, B1, B2. Nejprve testujeme proměnnou B, zda je v rozmezí 3 až 9 (využijeme AND). Dále testujeme Proměnné B a B1 zda alespoň jedna z nich splňuje podmínku. Podmínky jsou B je menší nebo rovno 4 a B1 je větší nebo rovno 6. Ve třetím testování musí být všechny hodnoty proměnných (B, B1, B2) větší než 1. V posledním testování zkoumáme, zda je proměnná B v intervalu 4 až 9 nebo proměnná B1 menší/rovna 4. V případě splnění podmínky tiskneme na terminál „Pravda“ a v případě nesplnění „Nepravda“.