

kbin

Platí pro PICAXE 14M2, 18M2+, 20M2, 20X2, 28X1, 28X2, 40X1, 40X2

Syntaxe:

KBIN variable

KBIN [timeout], variable

KBIN [timeout, address], variable

KBIN #variable

KBIN [timeout], #variable

KBIN [timeout, address], #variable

Variable – do níž se uloží číslo stisknuté klávesy

Timeout – proměnná nebo konstanta, určující dobu čekání v milisekundách

Address – adresa, na níž program odskočí v případě překročení časového limitu.

Popis:

PICAXE tímto příkazem čte kód klávesy z přímo k němu připojené klávesnice PS2.

Po dobu čekání jsou pozastaveny všechny procesy. Hodnota klávesy se uloží do proměnné. Příkaz je podobný staršímu příkazu keyin, na rozdíl od něj ale umožňuje parametrem timeout omezit dobu čekání na stisk klávesy.

Poznámka:

Klávesnice neposílá ASCII kódy, interní kódy se musí převést na ASCII pomocí převodní tabulky. Při stisku některých kláves jsou odeslány dva byty - první \$E0 je ignorován (ztracen) a druhý uložen do proměnné. Proto není možné spolehlivě detekovat klávesy PAUSE, PRINT SCREEN a problémy mohou také nastat při použití NUM LOCK.

Pro zjednodušení práce s klávesnicí, byl u PICAXE řady M2 přidán parametr #variable, kdy to proměnné je uložen rovnou ASCII kód a pro nepodporované znaky „?“ (např. CTRL).

Pro zápis kódů se používá hexadecimálního tvaru \$xx.

Po dobu vykonávání příkazu je automaticky nastavena taktovací frekvence na 4 MHz.

Související příkazy:

- kbled
- keyin
- keyled

Příklad:

LED připojená na pin B.1 se rozsvítí při stisku klávesy s kódem \$25 a zhasne při stisku klávesy s kódem \$45 na klávesnici PS2.

```
main:
kbin [1000,main],b1      ; čekej na stisk klávesy na PS2 klávesnici,
                          ; příkaz se opakuje každou sekundu
if b1 = $45 then        ; pokud je stisknuta klávesa $45, zhasne LED
low B.1
end if
if b1= $25 then         ; pokud je stisknuta klávesa $25, rozsvítí se LED
high B.1
end if
goto main               ; zpět na „main“
```