

symbol

Platí pro všechny typy PICAXE

Syntaxe:

SYMBOL symbolname = value

Symbolname – textový řetězec začínající písmenem nebo podtržítkem

Value – konstanta, proměnná nebo matematická operace, která je nahrazena textovým řetězcem

Popis:

Přiřadí symbolu hodnotu nebo vytvoří přesměrování na proměnnou. Matematické operátory je možné použít jen na konstanty.

Symbole zpřehledňují strukturu programu a usnadňují jeho změnu.

Symbole nemají vliv na délku programu.

Symbole mohou ve jméně obsahovat číselné znaky, ale nesmějí jimi začínat. Samozřejmě nemohou být stejné jako vyhrazená slova – příkazy. Pro vstupy a výstupy nejde použít jméno pin0, ...

Související příkazy:

- let
- #define

Příklad:

Použití symbolu pro výstupní pin, vstupní pin a proměnnou.

```
symbol RED_LED = B.7      ; definice výstupního pinu
symbol PUSH_SW = pinC.1  ; definice vstupního pinu
symbol DELAY = b0        ; definice proměnné

let DELAY = 200          ; přiřad' do DELAY (b0) hodnotu 200

main:
high RED_LED            ; rozsvit' RED_LED (nastav B.7 = 1)
pause DELAY             ; čekej 0,2 s
low RED_LED             ; zhasni RED_LED (nastav B.7 = 0)
pause DELAY            ; čekej 0,2 s
goto main              ; zpět na „main“
```