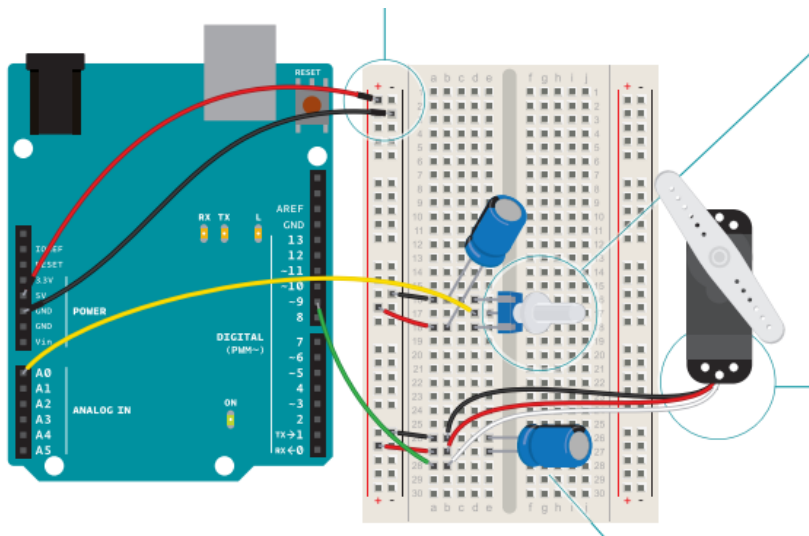


# FLASKEHALSEN PEGER PÅ

**BYG:** opstillingen på billedet. Brug et potentiometer (den man kan dreje på) og en servomotor



**KODE:**

```
//Tilføj biblioteket til Servomotoren
#include <Servo.h>

Servo myServo;

int const potPin = A0;

//Erklær to variabler til at gemme vinklen og værdien fra potentiometeret
int potVal;
int vinklen;

void setup() {
  myServo.attach(9);
  Serial.begin(9600);
}

void loop() {
  //Læs og udskriv værdien fra potentiometeret
  potVal = analogRead(potPin);
  Serial.print("Potentiometeret: ");
  Serial.print(potVal);

  //Skaler nummeret og udskriv værdien
  vinklen = map(potVal, 0, 1023, 0, 179);
  Serial.print(", Vinkel: ");
  Serial.println(vinklen);

  //Indstil Servomotoren efter vinklen
  myServo.write(vinklen);

  //Vent til Servomotoren har indstillet sig
  delay(15);
}
```

**KØR KODEN:**

Bevæger motoren sig når du drejer på potentiometeret?

**FLASKEHALSEN PEGER PÅ:**

Tag et stykke papir, og skriv nogle ting ned man fx skal gøre når der peges på denne tekst, Eller skriv Sten/Saks/Papir og se om du kan en anden som drejer på potentiometeret. (FX: se tegning)

