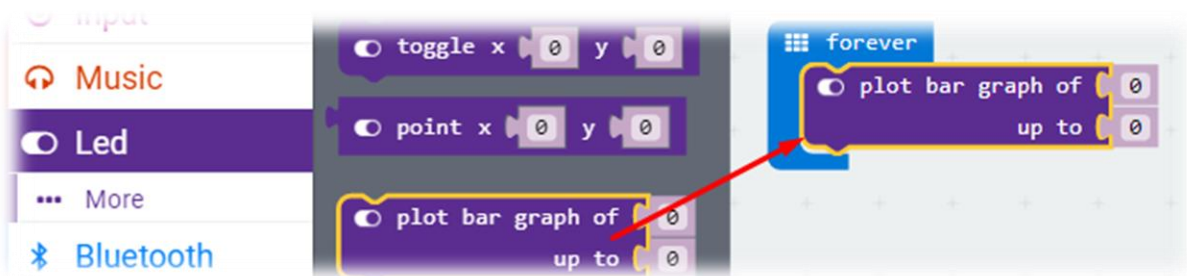


Akcelometar (mg)



1. KORAK

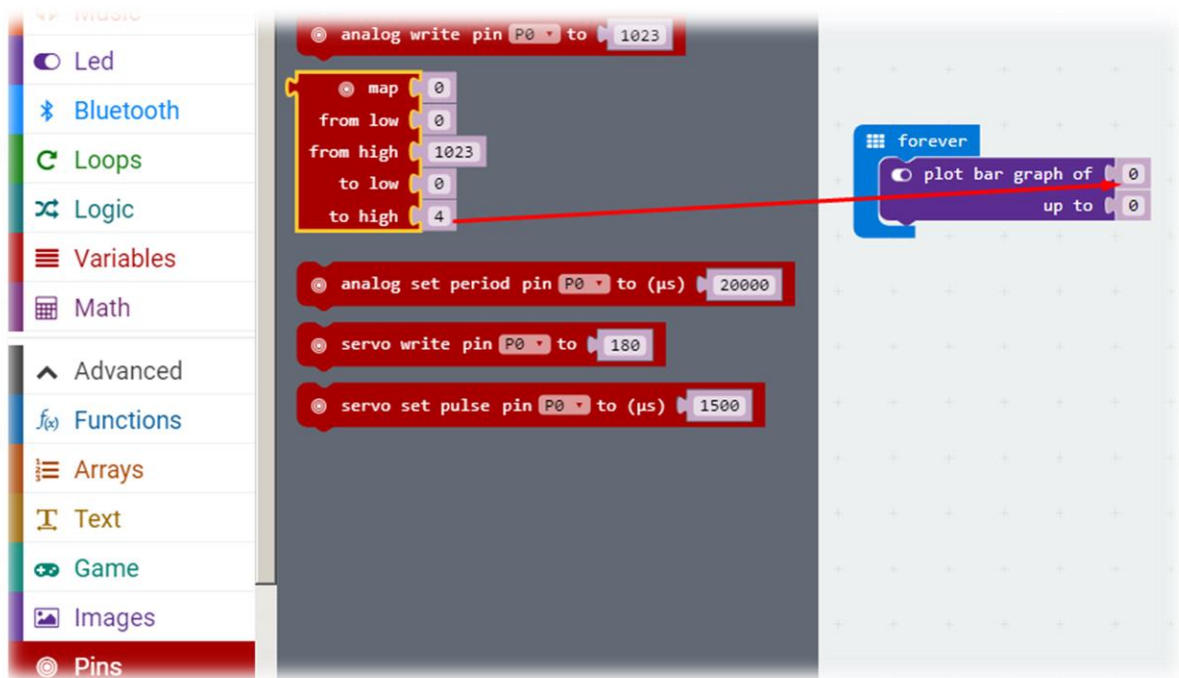
Iz grupe naredbi **Led** odabiremo blok **plot bar graph of 0 up to 0**, kojeg spajamo sa **Forever** petljom.



Na simulatoru pali se ledica u sredini, donji red predstavlja maksimalnu vrijednost ledica koje će se upaliti. npr. ako postavimo i gore i dolje broj 25, tada će biti upaljene sve ledice, ako gornji broj smanjimo za malo manje od pola npr. 12, upaliti će se gotovo pola ledica...

2. KORAK

Otvaramo posljednji blok **Advanced** i zatim grupu naredbi **Pins**, u njoj uzimamo blok **map 0 from low 0 from high 0 to low 0 to high 0** i postavljamo na gornje mjesto u bloku **plot bar graph of 0** umjesto znamenke **0**.

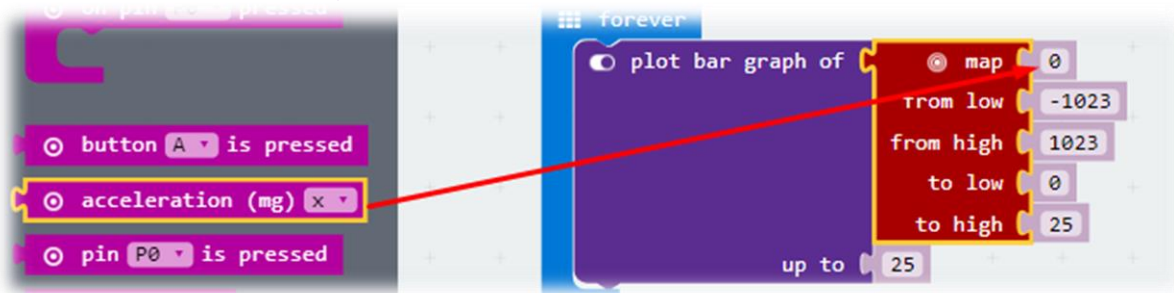


Mapiranje služi za preraspodjelu postojećeg raspona varijable. U prvi red postavljamo varijablu, u drugom i trećem redu određujemo maksimalnu i minimalnu vrijednost

varijable. Zadnja 2 reda pretvaraju minimalnu i maksimalnu vrijednost u željeni raspon. npr. ako postavimo from low to high da nam bude broj od 0 do 100, a to low to high od 0 do 4 – tada će svaka vrijednost postavljene varijable koja je manja 25 biti broj jedan, manja od 50 dva itd. Odnosno broj 100 dijeli se na 4 jednaka dijela.

3. KORAK

Na mjesto **map 0** postavljamo blok **acceleration (mg) x** koji se nalazi u grupi naredbi **Input**. **From low** unosimo broj -1023 **from high** 1023, **to low** 0, a za **to high** 25. Koristit ćemo 25 ledica pa će **up to** biti broj 25.



Mapiranje $(1023 + 1023) : 25 = 81$

4. KORAK

Prebacujemo i provjeravamo napravljeni program.

