

- g) Schreiben Sie eine Eingabemethode, die den aktuellen Zustand des User Buttons B1 einliest und zurückgibt, damit wissen Sie, welche Werte B1 im Ruhezustand und im gedrückten Zustand liefert.

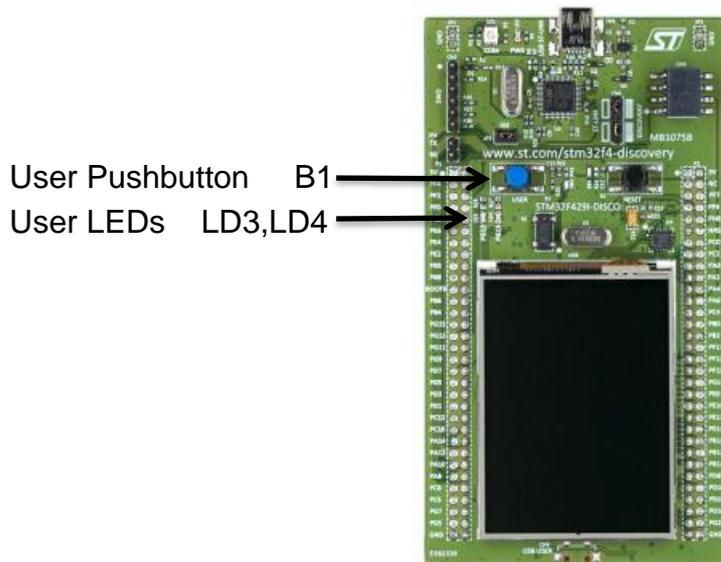
Hinweis:

Sie können die GPIO *mit dem gegebenen* Programmrahmen auch auf einem STM32F429 ohne CT-Board verwenden. Auf dem CT-Board muss dazu der Drehschalter P10 in Stellung 0 gesetzt werden. Zudem muss im Projekt-Teil „Options for target 1“ im Reiter C/C++ im Abschnitt „Preprocessor Symbols“ im Feld „Define:“ **NO_FMC** eingetragen werden.

Ideen für die Programmierung (freiwillig):

- h) Anschliessend erweitern Sie die main-Schleife so, dass das Drücken des Buttons an der oder den Led angezeigt wird.

Ausschnitt aus der Dokumentation des STM32F429 Boards



4.4 LEDs

- User LD3:
Die grüne LED ist eine User LED, die über **I/O Port G Pin 13** des STM32F429ZIT6 Boards angeschlossen ist.
- User LD4:
Die rote LED ist eine User LED, die über **I/O Port G Pin 14** des STM32F429ZIT6 Boards angeschlossen ist.

4.5 Taster

- B1 USER:
Der blaue User-Button ist über **I/O Port A Pin 0** des STM32F429ZIT6 Boards angeschlossen.

Die komplette Dokumentation des STM32F429ZIT6 Boards ist auf OLAT zu finden.