

# Arduino スーパーナビゲーション

しくみと応用テクニック

スケッチ利用に関する補足  
(Read Me !)

本書に掲載しているスケッチは、弊社の専用サイトからダウンロードし利用することができます。

ご利用に当たっての補足事項として次の項目がありますので、ご一読の上ご利用下さい。

株式会社リックテレコム

書籍出版部

(情報更新日：2011.12.27)

## index

- 
- [「図 2-7-2 実行状況のモニターリング」中のスケッチ](#) (関連箇所：「2-7 Arduino IDE を使いこなそう」の P76)
  - [Psx ライブラリについて](#) (関連箇所：「4-8 Arduino で作る楽器」)

## 「図 2-7-2 実行状況のモニターリング」中のスケッチについて

本書で掲載しているサンプルのスケッチ（プログラム）は、本文中のリスト番号から数字を取って、例えば「スケッチ 2-6-1」であれば

### 2\_6\_1

というファイル名を原則として付けております。

ただし、P76「2-7 Arduino IDE を使いこなそう」の図 2-7-2 中のスケッチにつきましては、

### 2\_7\_2

というファイル名としております。

ご了承下さい。

[\[index\] に戻る。](#)

## Psx ライブラリについて

「4-8 Arduino で作る楽器」の"スケッチ 4-8-3"では、プレイステーションのコントローラを使うため「[3章 基本のテクニック(psx\_analog ライブラリ)]を参照」という記述となっていますが (P446)、"スケッチ 4-8-3"で使用している"Psx ライブラリ"は3章では説明していません。

お手数をお掛け致しますが、"スケッチ 4-8-3"をダウンロードし、中にある libraries フォルダの Psx フォルダを Arduino 本体の libraries フォルダにコピーし、"Psx ライブラリ"を使用可能な環境にすればスケッチを実行できます。

なお"Psx ライブラリ"は、"psx\_analog ライブラリ"からアナログ機能を除いたライブラリですが、関数等の互換性はありません。

[\[index\] に戻る。](#)