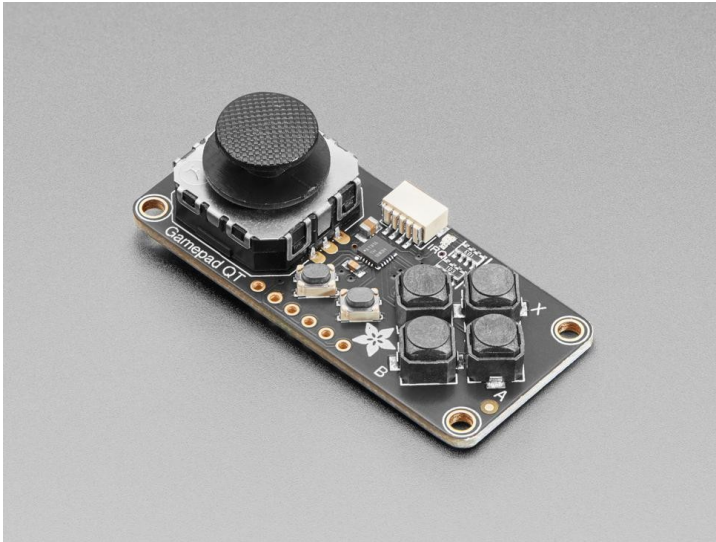




Adafruit Mini I2C Gamepad mit Wippe, STEMMA QT / Qwiic



N.º artículo:	ADA5743
Hersteller:	Adafruit
Herkunftsland:	USA
Zolltarifnummer:	85423100
Gewicht:	0 kg

Entwickle eine Spiel- oder Robotersteuerung für jeden I2C-Mikrocontroller oder Mikrocomputer mit diesem winzigen Gamepad Breakout-Board. Das Design umfasst einen 2-Achsen-Daumen-Joystick und 6 momentane Tasten (4 große und 2 kleine). Das Board kommuniziert über I2C mit deinem Haupt-Mikrocontroller, daher ist es einfach zu verwenden und belegt keine deiner kostbaren analogen oder digitalen Pins. Es gibt auch einen optionalen **Interrupt-Pin**, der deinem Feather mitteilen kann, wenn eine Taste gedrückt oder losgelassen wurde, um Prozessorzeit für andere Aufgaben freizugeben.

[Du kannst unsere Arduino-Bibliothek verwenden, um Daten zu steuern und zu lesen](#) mit jedem kompatiblen Mikrocontroller. [Wir haben auch CircuitPython/Python-Code](#) für die Verwendung mit Computern oder Einplatinen-Linux-Boards.

Um schnell loszulegen, hat dieses Board einen **STEMMA QT**-Anschluss, der die Schnittstelle erleichtert. Der STEMMA QT-Anschluss ist kompatibel mit den SparkFun Qwiic I2C-Steckverbindern. Dadurch kannst du lötfreie Verbindungen zwischen deinem Entwicklungsboard und dem Gamepad herstellen oder es mit einer Vielzahl anderer Sensoren und Zubehörteile über ein **kompatibles Kabel** und einem 'Hub'-Board verketteten. QT-Kabel ist nicht enthalten, aber wir haben eine Vielzahl im Shop.

Dieses Board verwendet Adafruit-**Seesaw**-Technologie - ein speziell programmiertes kleines Helfer-Mikrocontroller, das die beiden analogen Eingänge vom Joystick und 6 Tasteneingänge nimmt und in eine hübsche I2C-Schnittstelle umwandelt. Diese I2C-Schnittstelle bedeutet, dass du keine GPIOs oder analogen Eingänge 'verlierst', und sie funktioniert mit allen Mikrocontrollern oder Mikrocomputern - auch wenn sie keinen analogen Eingang für den Daumenstick haben!

Wenn es einen I2C-Adresskonflikt gibt oder du mehr als eines davon mit einem Board verbinden möchtest, gibt es zwei Adressauswahl-Jumper, sodass du 4 Optionen für I2C-Adressen hast.

Es gibt eine optionale IRQ (Interrupt)-Leitung, die du verwenden kannst, wenn das Gamepad dich darüber informieren soll, wenn eine Taste gedrückt wurde. Da sie optional ist, musst du eine separate Leitung für die IRQ-Leitung anschließen oder sie einfach nicht verbinden.

Wird mit einem montierten und programmierten Gamepad sowie einigen 0,1"-Headern geliefert. Wenn du keine Stemma QT-Kabel verwendest, ist etwas Löten erforderlich, um den Header für das Breadboarding anzubringen.

Weitere Bilder:

