

LUA-Controller mit zwei Schaltern und Lampen:

Wird ein Schalter betätigt, wird eine Lampe eingeschaltet. Werden beide Schalter betätigt, werden beide Lampen ausgeschaltet.

```
if pin.a == true then
  if port.b == false then
    port.c = true
  else
    port.b = false
    port.c = false
  end
end
```

```
if pin.a == false then
  port.c = false
end
```

```
if pin.d == true then
  if port.c == false then
    port.b = true
  else
    port.b = false
    port.c = false
  end
end
```

```
if pin.d == false then
  port.b = false
end
```

Würfelautomat:

Per Zufallsfunktion wird eine Zahl zwischen eins und sechs gewürfelt. Gibt die Funktion die Zahl sechs zurück, wird eine Lampe aktiviert und auf dem LCD-Schirm.

```
x = math.random(1,6) -- lokale Variable mit Zufallszahlen anlegen
```

```
if pin.b == true then
  if x == 6 then
    port.c = true
  end
  digiline_send("LCD", "Es wurde eine " .. x .. " gewürfelt") -- Ausgabe Bildschirm
else
  port.c = false
  digiline_send("LCD", "Bitte wuerfeln") -- Standardausgabe auf Bildschirm mit dem Namen LCD
end
```