

CoreInk Button 按键

CoreInk 按键输入相关API与案例程序。

注意事项:

使用时需要在主循环中包含M5.update() 函数用于读取状态更新且尽可能减少阻塞情况, 否则可能无法及时获取的按键变化状态。

案例程序

cpp



```
1  #include "M5Unified.h"
2
3  void setup()
4  {
5      auto cfg = M5.config();
6      M5.begin(cfg);
7      Serial.begin(115200);
8  }
9
10 void loop()
11 {
12     M5.update();
13     if (M5.BtnA.wasPressed()) {
14         Serial.println("BtnA Pressed");
15     }
16     if (M5.BtnB.wasPressed()) {
17         Serial.println("BtnB Pressed");
18     }
19     if (M5.BtnC.wasPressed()) {
20         Serial.println("BtnC Pressed");
21     }
22     if (M5.BtnPWR.wasPressed()) {
23         Serial.println("BtnPWR Pressed");
24     }
25     if (M5.BtnEXT.wasPressed()) {
26         Serial.println("BtnEXT Pressed");
27     }
28 }
```

API

CoreInk 按键部分使用了M5Unified库中的 Button_Class , 更多按键相关的API可以参考下方文档:

- [M5Unified - Button Class](#)