

CoreS3 Button 按键

CoreS3 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

编译要求

- M5Stack 板管理版本 $\geq 3.2.2$
- 开发板选项 = M5CoreS3
- M5Unified 库版本 $\geq 0.2.11$
- M5GFX 库版本 $\geq 0.2.18$

cpp

```
1  #include <M5Unified.h>
2
3  void setup(void)
4  {
5      auto cfg = M5.config();
6      M5.begin(cfg);
7
8      M5.Display.setTextCoolor(REDD);
9      M5.Display.setTextDatum(middle_center);
10     M5.Display.setFont(&fontss::Orbitron_Light_24);
11     M5.Display.setTextSize(1);
12     M5.Display.drawString("Touch Button Test", M5.Display.width() / 2, 15);
13 }
14
15 void loop(void)
16 {
17     M5.update();
18
19     if (M5.BtnPWR.wasClicked()) {
20         M5.Display.fillRect(0, 40, M5.Display.width(), 70, BLACK);
21         M5.Display.drawString("Btn PWR", M5.Display.width() / 2, M5.Display.height() / 2 - 30);
22     }
23 }
```

烧录成功后, 通过按下 CoreS3 的电源按钮 (BtnPWR) 来触发事件。当点击按钮时, 设备将检测到这个事件, 并在屏幕上显示 "Btn PWR" 的文本。



API

CoreS3 的实体按键（BtnPWR）状态读取依赖于电源管理芯片，目前仅`wasClicked`，"wasHold"可正常使用。