

## 1 KRMILJENJE IN REGULACIJA

### 1.0.1 NALOGA: Krmiljenje moči DC motorja

Načrtujete in sestavite vezje za krmiljenje moči enosmernega motorja. Vezje izvedite z uporabo krmilnika Arduino nano, ki ga opremite s potenciometrom za nastavljanje želene vrednosti. S funkcijo `analogWrite(pin, val)` krmilite izhod za krmiljenje motorja. Narišite stikalno shemo vezja in podajte celotno programsko kodo krmilnika.

### 1.0.2 NALOGA: Regulacija osvetljenosti

Načrtujete in sestavite vezje za regulacijo osvetljenosti. Podajte stikalno shemo vezja in vezje tudi sestavite. Če boste nalogo rešili z uporabi krmilne elektronike, predložite tudi program.