

# Проект

# Поющее растение

## Методические рекомендации.

**Тема** «Операционный усилитель»

**Цель:** изучить процесс получения сигналов и увеличение их силы.

**Задачи:**

- изучить и закрепить на практике работу операционного усилителя LM358.
- получить и закрепить на практике знания, умения и навыки в области программирования и схемотехники.

**Результат занятия:** получение и усиление сигналов от растений.

## Содержание

### 1. Начало урока.

**(Учитель заранее раскладывает набор)**

- Здравствуйте ребята. Мы продолжаем исследовать мир робототехники и автоматизированных устройств. Сегодня познакомимся с такой практикой в электронике, как усиление сигнала. Мы уже научились считывать сигналы (значения) с различных датчиков. Назовите их

*Дети перечисляют датчики, с которыми уже работали (ультразвуковой датчик, датчик касания, датчик линии, датчик цвета).*

- Отлично. Все эти датчики уже настроены, чтобы корректно получать и отправлять данные с окружающей среды. Но для некоторых исследований нет готовых датчиков или модулей. И поэтому их приходится собирать самим. Сегодня мы попробуем прочитать сигналы от растений.

Мы постараемся сегодня собрать такую установку и протестировать её.

### Основная часть

- Сигналы от растений или электрические импульсы от нашего тела очень слабые. Поэтому их нужно усилить. Мы знаем, как усилить звук нашего голоса, например, кричать через рупор. А если хотим плавать в воде быстрее, то используем ласты.

- В электронике тоже есть свои инструменты усиления, такие как транзисторы и операционные усилители.

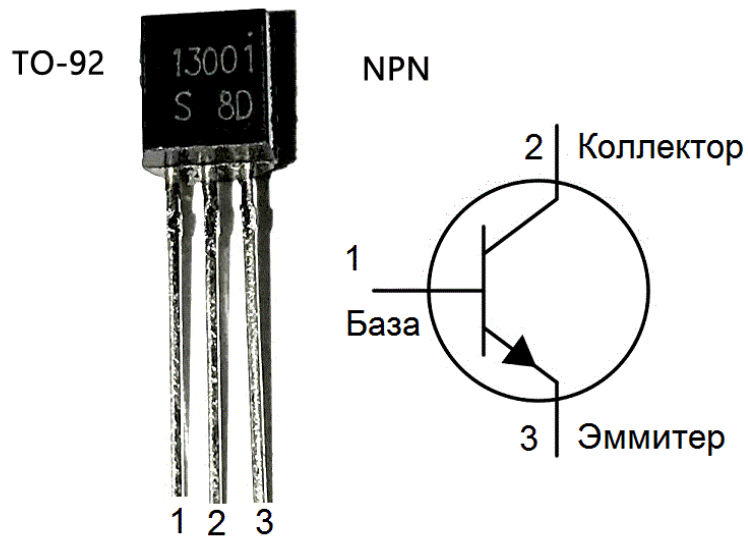


Рисунок 1 транзистор

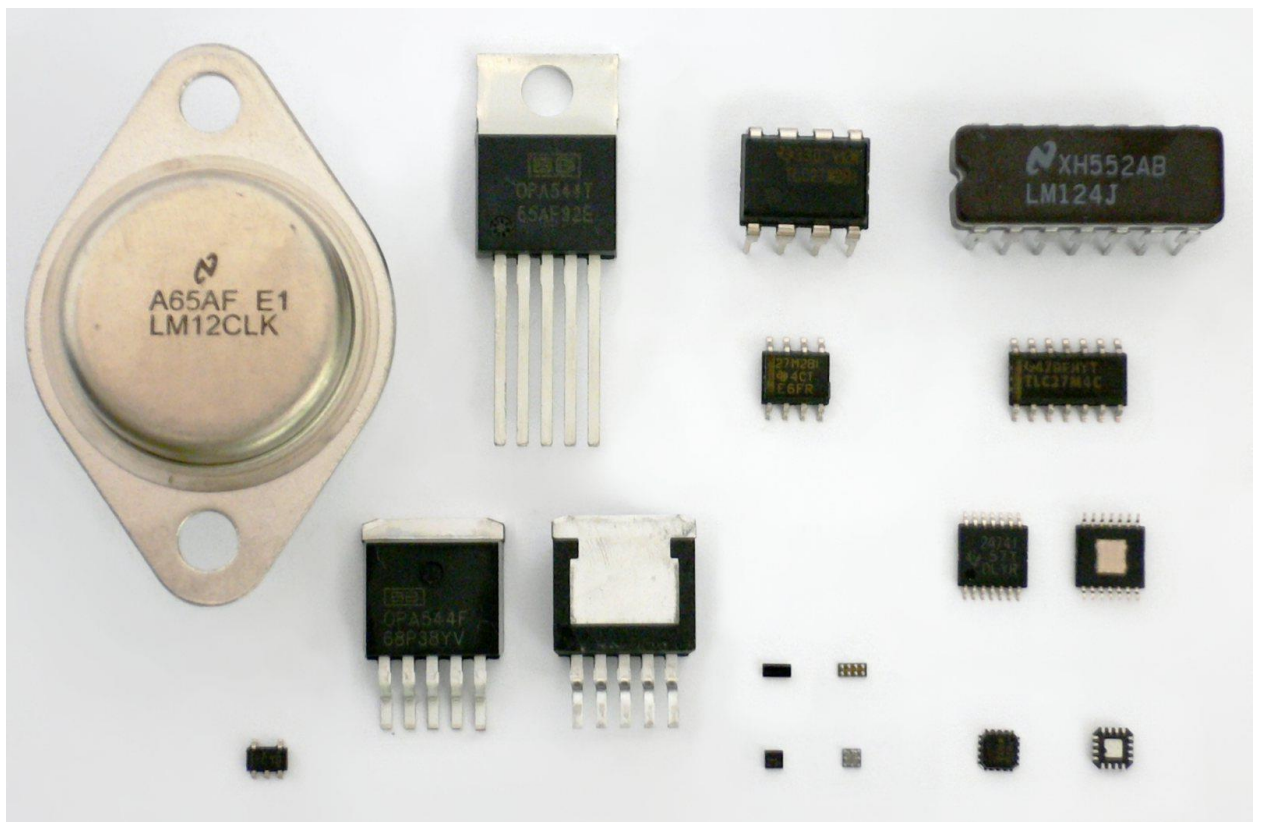


Рисунок 2 Операционные усилители

- Эти электронные компоненты усиливают ток, но коэффициент усиления у них разный. Этот коэффициент показывает во сколько ток на выходе усилен чем на входе в это электронное устройство.

- Сегодня мы будем использовать операционный усилитель LM358. Это небольшая микросхема. Она есть у каждого на столе и размещена на беспаячной плате.

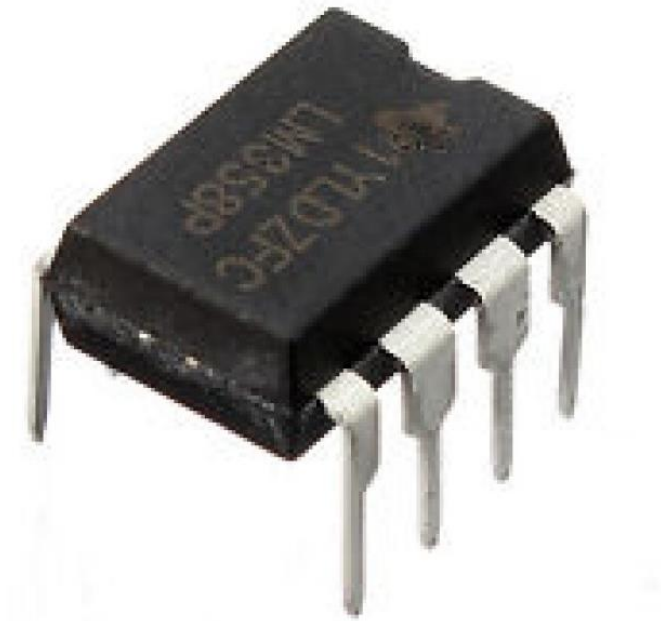


Рисунок 3 микросхема LM358

Теперь, нам нужно изучить контакты на ней. Контакты считаются слева вниз при положении микросхемы выемкой вверх

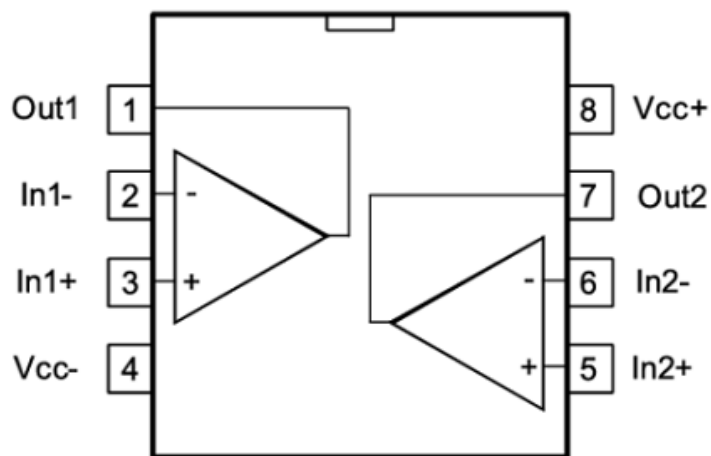


Рисунок 4 Внутренняя структура микросхемы

Щуп, которым будем прикладывать к растению, нужно будет подключить к контакту IN1, а IN2 подключим к GND (зелёному проводу) универсального шлейфа из набора Клик. Контакт VCC+ будет запитан красным проводом универсального шлейфа.

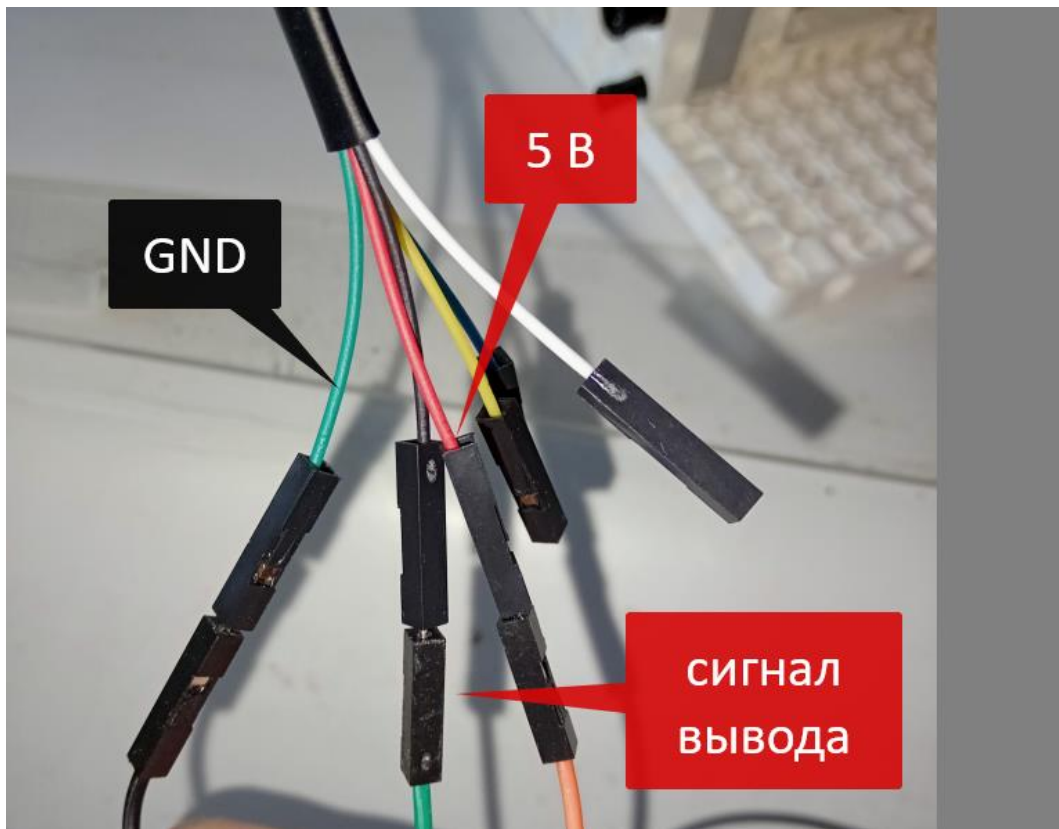


Рисунок 5 Подключение проводов к универсальному шлейфу.

Также нам понадобятся три резистора, из которых два имеют 470 Ом, а третий – 47 кОм.

Учитель заранее маркирует эти резисторы (можно дать задание определить сопротивление резисторов по меткам или с помощью мультиметра, в зависимости от возраста ученика).

Считывать выходной сигнал будем на 3 порт контроллера К1 Клика. К этому порту ведут пин А2 и А3.

## Соберём схему с контроллером К1

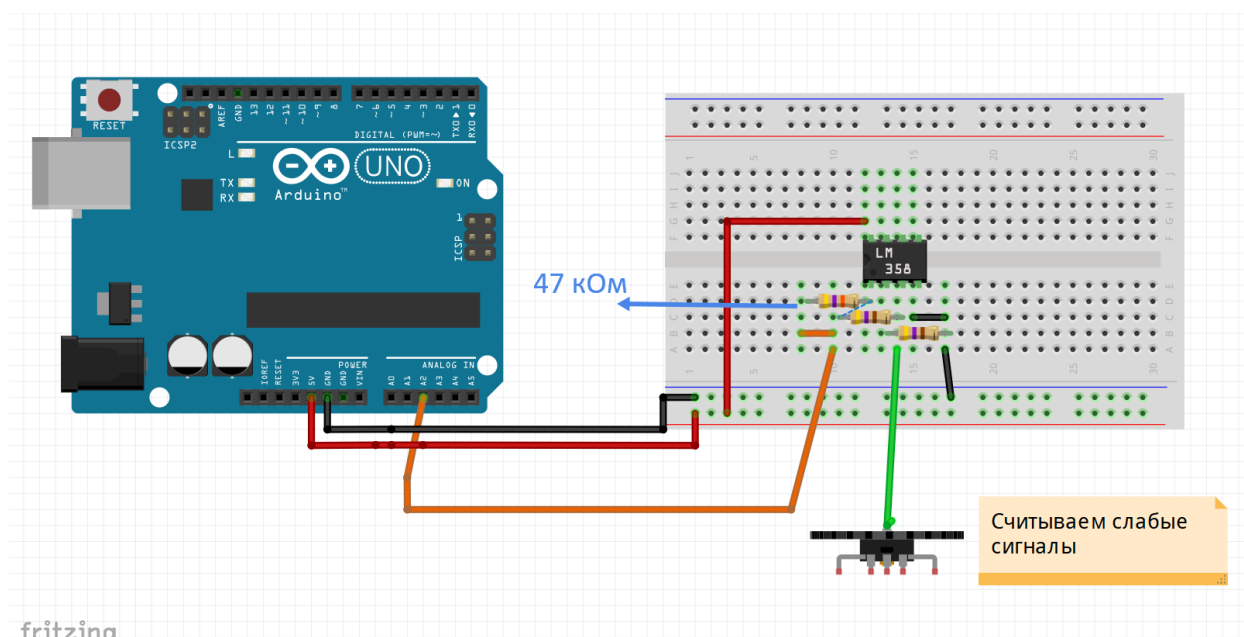


Рисунок 6 Схема усилителя сигнала

Дети собирают схему, а учитель проверяет сборку.

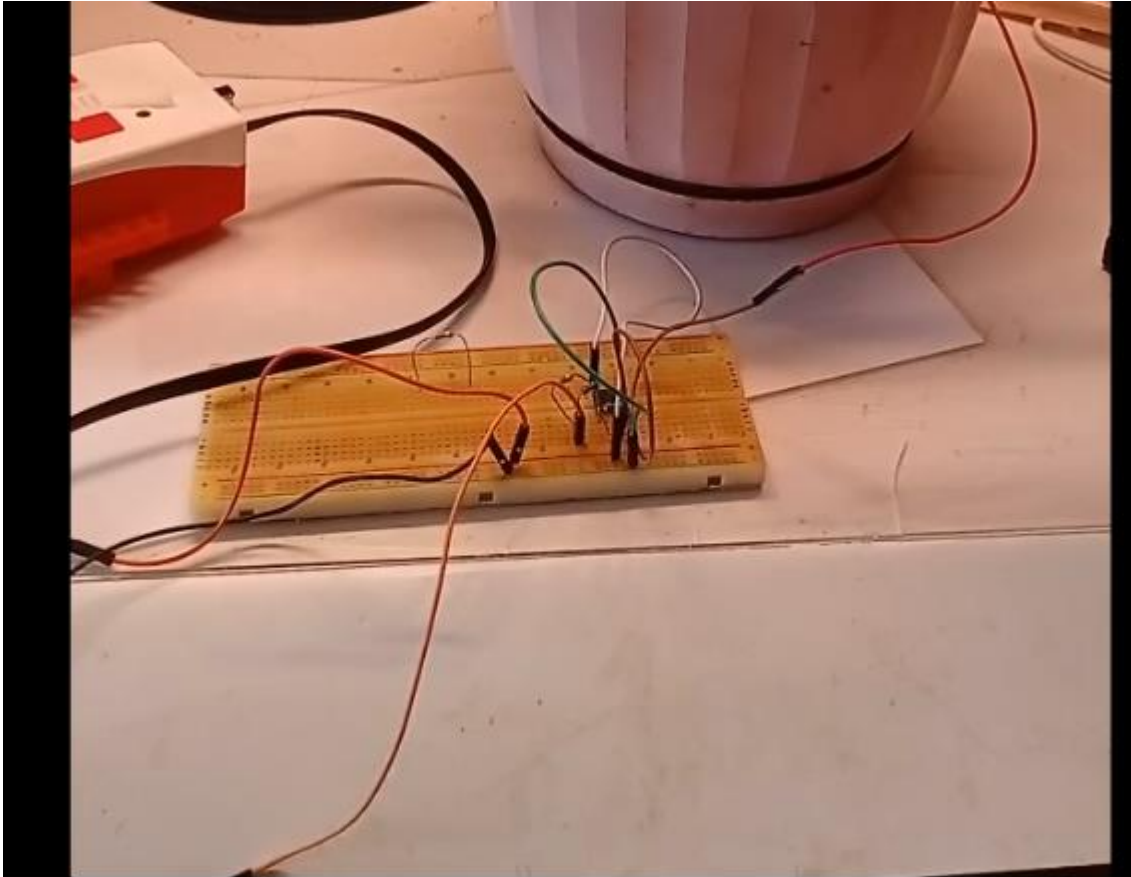


Рисунок 7 Пример сборки.

Теперь, необходимо написать программу для считывания данных и преобразовать их как звук с определённой частотой. Для этого будет считывать аналоговые данные с A2 и преобразовать звук с помощью функции `tone`. Значения выходящих данных могут быть в пределах 700 -1024. Это высокие частоты для зуммера. Поэтому поделим их на 5, тогда частота звука будет в пределах 50 -200 Гц.

Код программы.

```
int p = A0;

// the setup routine runs once when you press reset:
void setup() {
  // initialize serial communication at 9600 bits per second:
  Serial.begin(9600);
}

// the loop routine runs over and over again forever:
void loop() {
  // read the input on analog pin 0:
  int sensorValue = analogRead(A2);
  // print out the value you read:
  Serial.println(sensorValue);
  delay(100);           // delay in between reads for stability
  int sensorV = sensorValue/5;
```

```

    tone(p, sensorV);
}

```

При такой программе звук будет непрерывным и увеличиваться по частоте от прикосновения к растению.

Мы можем сделать так, чтобы схема издавала звук только при касании о растение. Для этого нужно считать первые 20 значений, которые будут калибровочными данными при которых звука не должно быть. Как только получаемые значения выходят за границы калибровки, то включаем звук.

Программа с калибровкой.

```

int p = A0;
int n = 0;
int m = 0;

int mm=0;
int nn=0;
// массив калибровочных данных
int datad[] = {0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0};
int nomer = sizeof(datad) / sizeof(datad[0]); // Размер массива

// the setup routine runs once when you press reset:
void setup() {
    // initialize serial communication at 9600 bits per second:
    Serial.begin(9600);
}

// the loop routine runs over and over again forever:
void loop() {
    // read the input on analog pin 0:
    int sensorValue = analogRead(A2);
    // print out the value you read:
    Serial.println(sensorValue);
    delay(100);          // delay in between reads for stability

    int sensorV = sensorValue/5;
    // запись в массив первые 10 данных
    if ((n >=10) &&(n <20))
    {
        datad[m]=sensorV;
        m+=1;
    }

    if(n<=20){
        n+=1;
    }

    if (n==20)
    {

        //Serial.println(" ");
        // Алгоритм пузырьковой сортировки
        for (int i = 0; i < nomer-1; i++) {
            for (int j = 0; j < nomer - i - 1; j++) {
                if (datad[j] > datad[j + 1]) {

```

```

        // Обмен элементов
        int temp = datad[j];
        datad[j] = datad[j + 1];
        datad[j + 1] = temp;
    }
}

// Вывод результата массива
//for (int i = 0; i < nomer; i++) {
    //Serial.print(datad[i]);
    //Serial.print(" ");

//}
// минимум и максимум массива
//Serial.println(" ");
mm = datad[0];
nn = datad[9];

//Serial.print("m= ");
//Serial.print(mm);
// Serial.print("n= ");
// Serial.print(nn);
}

// включаем звук при значениях, выходящих за границы массива
if ((sensorV < mm) || (sensorV > nn)) {
    tone(p, sensorV);
}
else
{
    tone(p, -1);
}
}

```

Загружаем программы и выводим данные на плоттер Arduino ide

ng Serial Plotter (Tools > Serial Plotter menu).

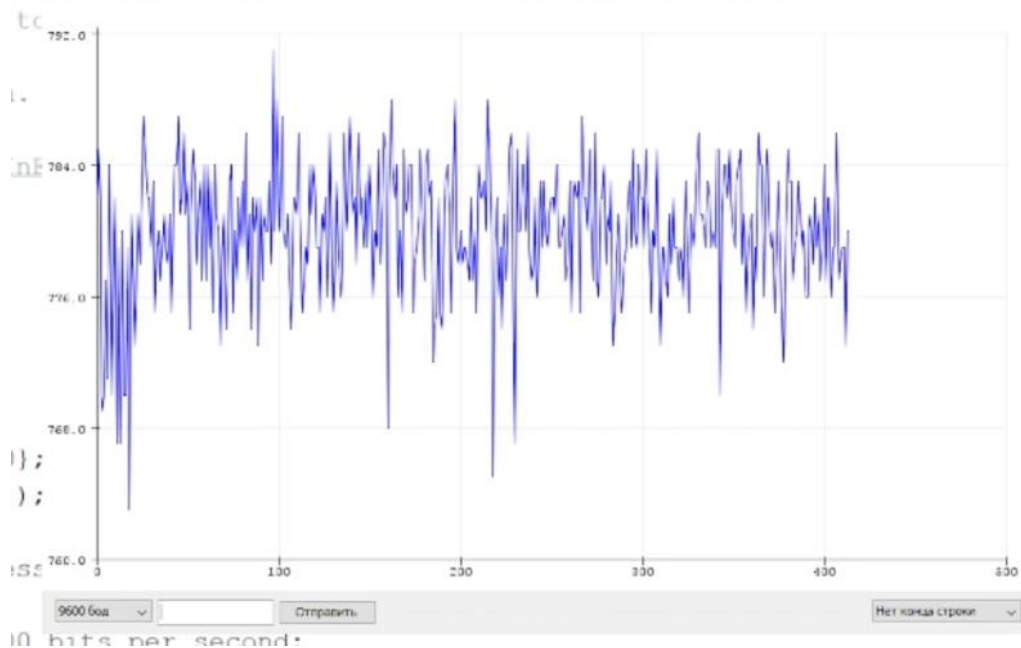


Рисунок 8 Вывод данных в плоттере arduino ide



## Альтернативная сборка с CyberPi

Мы можем использовать контроллер cyberPi вместо контроллера K1



Рисунок 9 Подключаем провод с выводом данных к S1

Запитайте схему с контактов + и - с pocket shield cyberpi.

Программа для CyberPi пишется в mBlock5.

Подключите расширение «pocket shield» и «display».

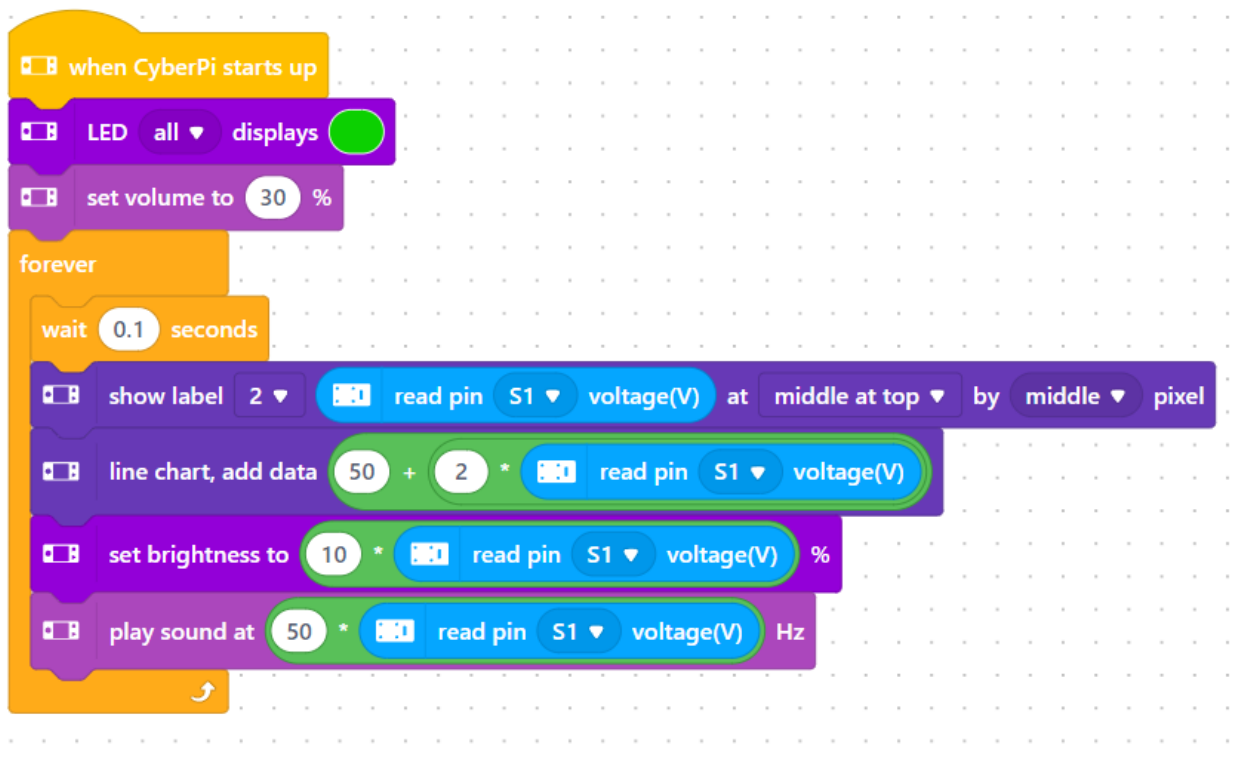


Рисунок 10 Первый вариант программы



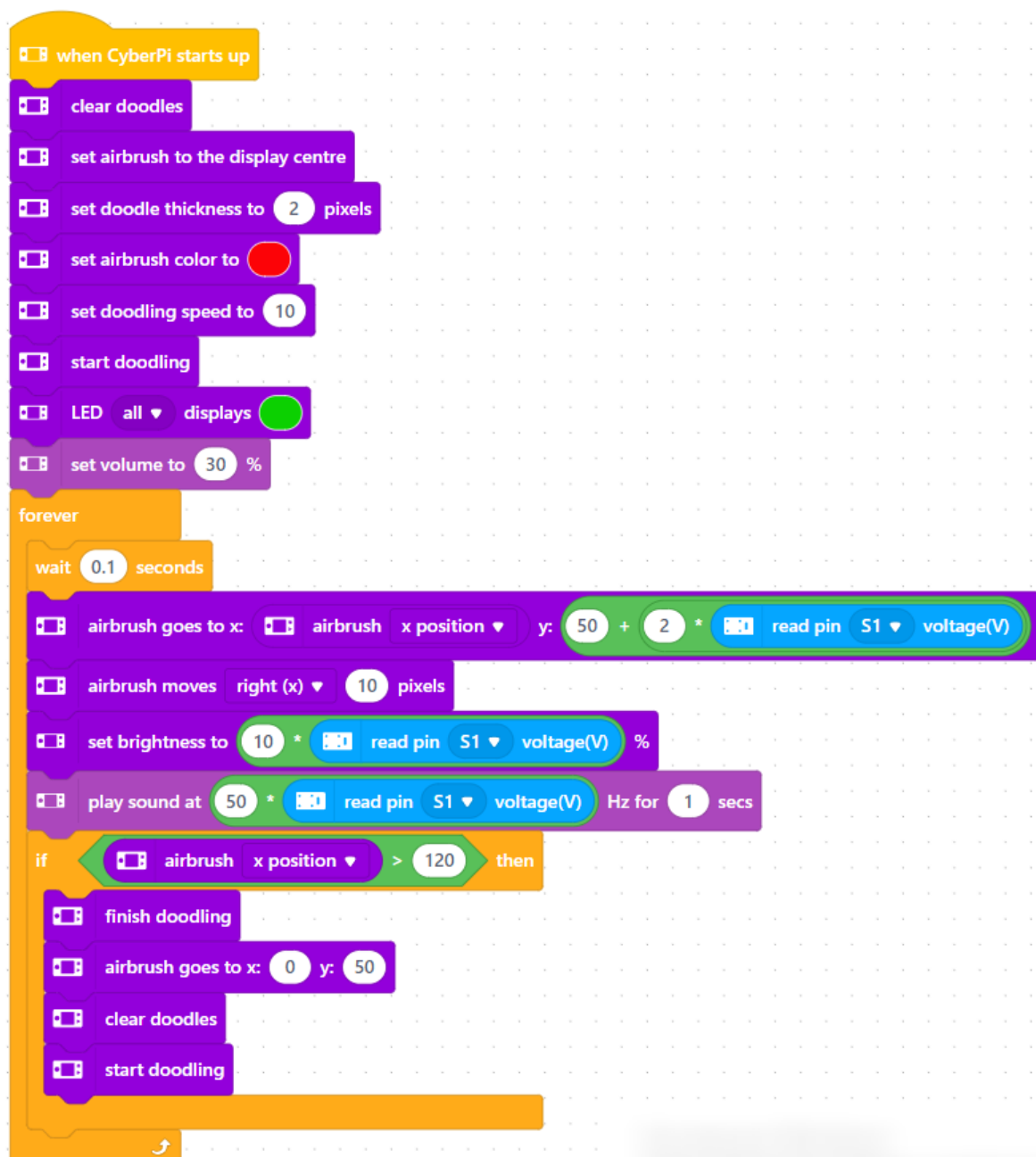


Рисунок 11 Второй вариант программы

## Заключение

На основе сегодняшней работы:

- мы смогли собрать схему усилителя сигналов;
- написали программы для считывания данных и преобразования их в звук и свет.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

Разъясняющий ролик на rutube: <https://rutube.ru/video/c39066ae36bb48982cfb77f3512bded9/>

Ссылка на проект: <https://github.com/Antipat/Singing-plant>