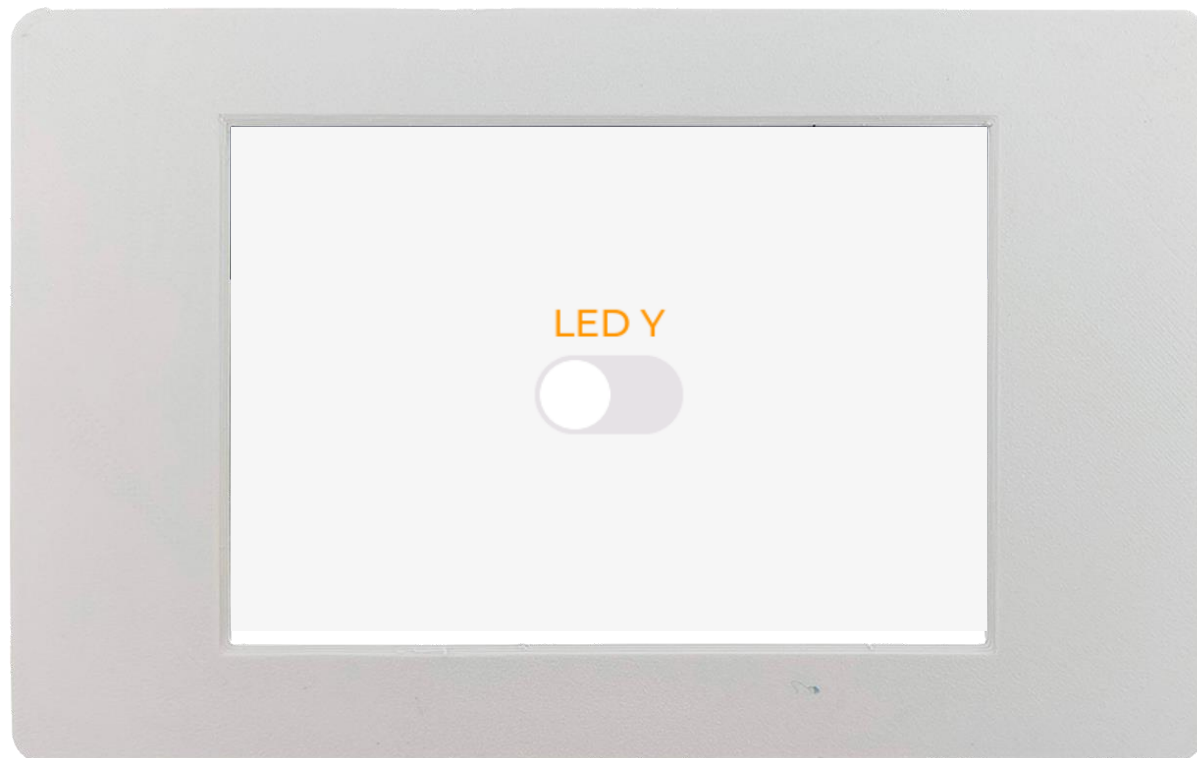


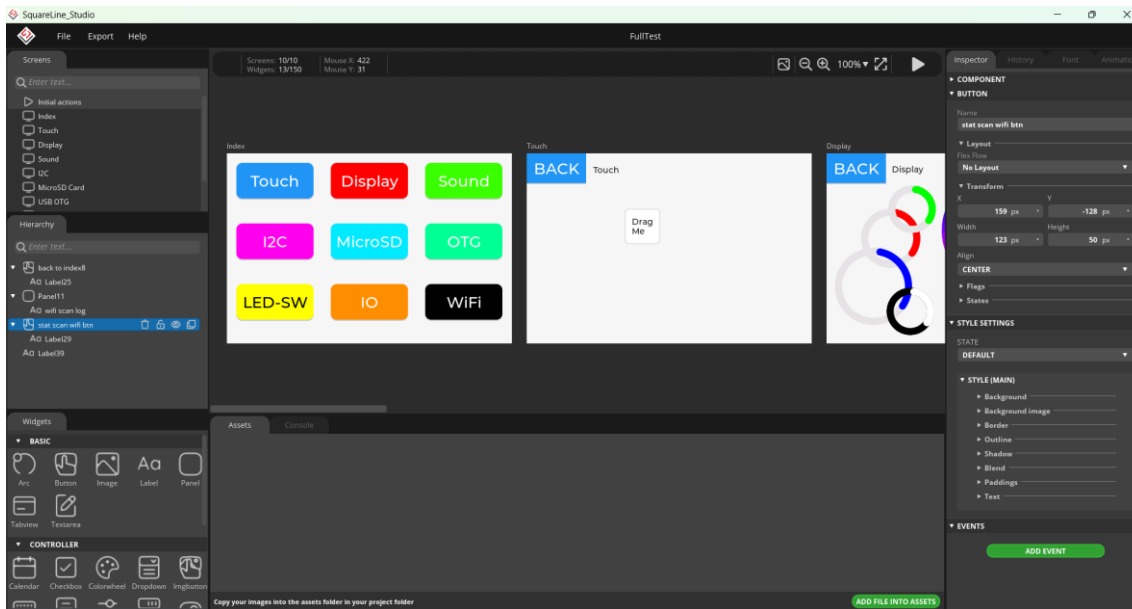
เริ่มต้นใช้งาน ATD3.5-S3

ติดตั้ง VS Code, PlatformIO, SquareLine Studio
และใช้งาน Template



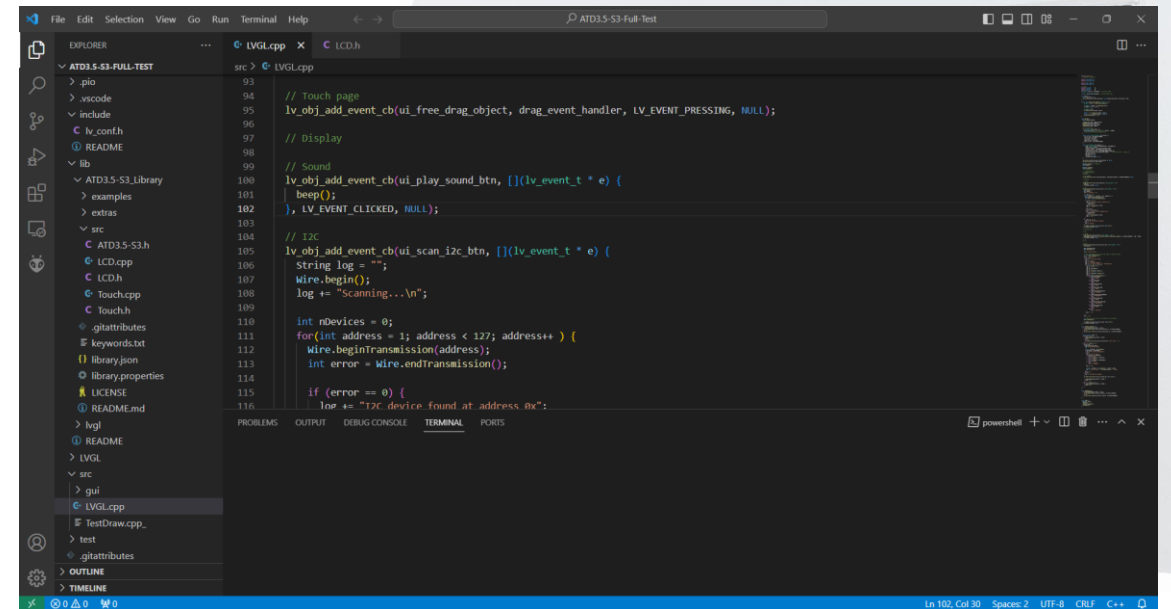
ขั้นตอนการเขียนโปรแกรมให้ ATD3.5-S3

1 ออกแบบหน้าจอใน SquareLine Studio



สร้างเพจ สร้างวัตถุ กำหนดวัตถุต่าง ๆ บนหน้าจอ กำหนดสีของวัตถุ และกำหนดเหตุการณ์ของวัตถุต่าง ๆ เบื้องต้น

2 เขียนโค้ดควบคุมอุปกรณ์ภายนอกด้วย VS Code



เขียนโค้ดรับเหตุการณ์ต่าง ๆ เมื่อกดปุ่มบนจอ เมื่อกดสวิตช์บนจอ เมื่อเลื่อนสไลด์ เมื่อกรอกข้อมูล เขียนโค้ดเชื่อมต่อ WiFi สัมภาษอุปกรณ์ภายนอก

ติดตั้งโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง

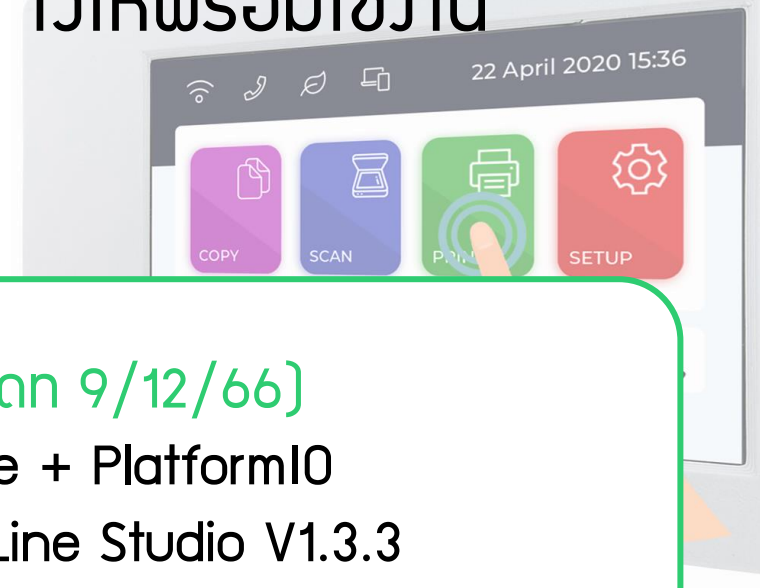


- Visual Studio Code (VS Code)
 - <https://code.visualstudio.com/download>
- PlatformIO
 - ใน VS Code กดติดตั้งส่วนเสริม (Extension) ชื่อ PlatformIO
- SquareLine Studio – ลงทะเบียนใช้ License IIUU PERSONAL
 - <https://squareline.io/downloads>



ทำไมต้องใช้ Template

- Template เป็นชุดเริ่มต้นโปรเจกต์ใหม่ของ ATD3.5-S3 โดยมีการเตรียมโค้ด ไลบรารี และตั้งค่าไฟล์โปรเจกต์ของโปรแกรมต่าง ๆ ไว้ให้พร้อมใช้งานแล้ว ทำให้การเริ่มต้นโปรเจกต์ทำได้ง่าย และเร็วมากยิ่งขึ้น



ไลบรารีที่จัดเตรียมไว้ให้ (อัปเดต 9/12/66)

1. ATD3.5-S3 Library V1.0.1
2. LVGL V8.3.11

ไฟล์โปรเจกต์ (อัปเดต 9/12/66)

1. VS Code + PlatformIO
2. SquareLine Studio V1.3.3

ขั้นตอนการใช้งาน Template (1)

1. ดาวน์โหลดไฟล์ **ATD3.5-S3-Template-PIO.Vx.x.x.zip** จาก GitHub แล้ว
แตกไฟล์ออกมา
 - <https://github.com/ArtronShop/ATD3.5-S3-Template-PIO/releases/tag/V1.0.0>
2. กด Import โปรเจกต์ใน **SquareLine Studio Project/LED.stl** เข้าโปรแกรม
SquareLine Studio
3. ตั้งค่า export directory ไปที่โฟลเดอร์ **src/gui**
4. แก้ไขตำแหน่ง เพิ่มลบวัตถุต่าง ๆ ตามต้องการในโปรแกรม **SquareLine Studio**
5. กด export code



ขั้นตอนการใช้งาน Template (2)

6. เปิดฟลเดอร์ Template ด้วยโปรแกรม VS Code
7. แก้ไขไฟล์ `src/main.cpp` โดยเพิ่มโค้ดส่วน event handle ตาม UI ที่สร้างไว้ในโปรแกรม SquareLine Studio
8. กดอัปโหลดโปรแกรมลงบอร์ด ATD3.5-S3 เพื่อดูผลลัพธ์



ติดต่อสอบถามเพิ่มเติม



www.ArtronShop.co.th



contact@atronshop.co.th



[@atronshop](https://line.me/@atronshop)



ArtronShop

