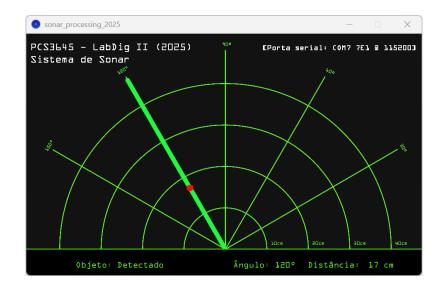
Experiência 5 Sistema de Sonar

Dicas e Recomendações para o Projeto

PCS3645

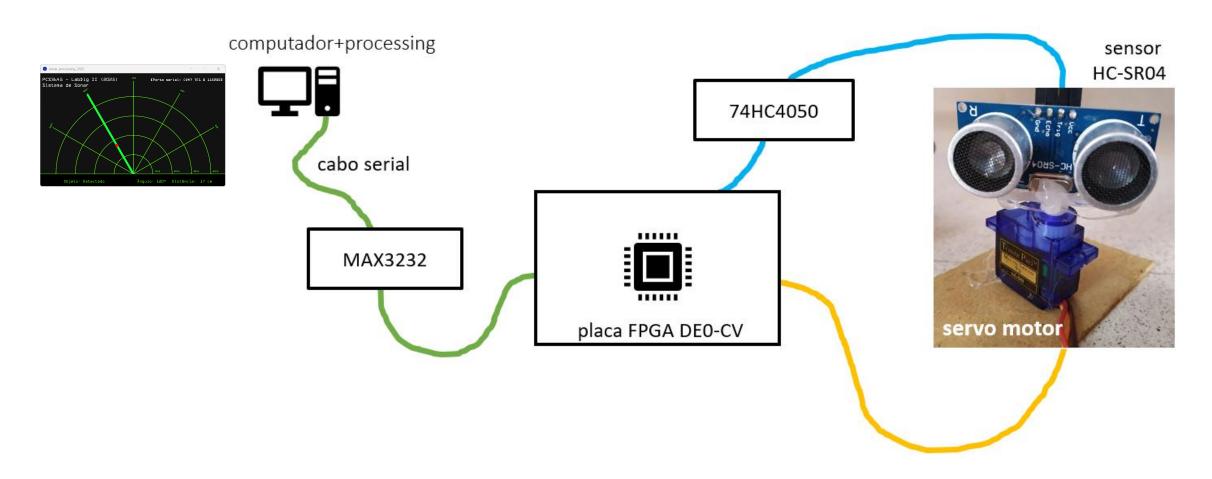
OBJETIVOS:

 Desenvolvimento de um circuito digital em Verilog que realiza a varredura e detecção de objetos próximos.

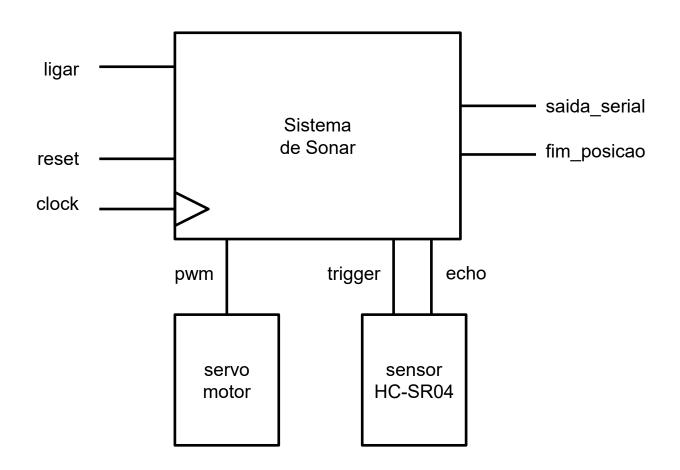


- Composição de diversos componentes:
 - servomotor;
 - sensor ultrassônico HC-SR04;
 - transmissão serial.

Montagem na bancada



Especificação



```
module sonar (
  input
                clock,
  input
                reset,
  input
                ligar,
  input
                echo,
                trigger,
  output
  output
                pwm,
  output
                saida_serial,
                fim_posição
  output
```

reset ______ saida_serial _____ fim_posicao _____ pwm trigger echo

Especificação

- 1. O circuito do Sistema de Sonar deve somente iniciar sua operação com o acionamento do sinal LIGAR.
- 2. Há qualquer momento, o desacionamento do sinal LIGAR deve interromper o funcionamento do sistema.
- 3. No **modo de localização**, o sistema deve continuamente realizar o ciclo de rastreamento de objetos, com a medição de distância, o envio serial dos dados e o reposicionamento do conjunto servomotor e sensor a uma taxa de <u>1 medida a cada 2 segundos</u>.
- 4. Ao final de uma etapa de medição, envio serial e reposicionamento, o circuito deve gerar um **pulso na saída** FIM_POSICAO.
- 5. O sinal de saída do circuito SAIDA_SERIAL é um sinal RS-232C que deve ser conectado a um dispositivo de comunicação serial e a informação enviada é composta por dois valores: o ângulo de posicionamento do servomotor e a distância ao objeto nesta posição. Esta saída deve ser transmitida por um sinal RS-232C na configuração **7E1 a 115200** *bauds* em formato "ângulo, distância#", usando caracteres ASCII.
- 6. Cada informação (ângulo e distância) deve ser composta por 3 dígitos BCD em código ASCII, separados por um caractere ',' (vírgula) e terminado por um caractere "#" (hashtag), totalizando 8 dados ASCII enviados. Por exemplo, uma saída indicando a detecção de um objeto na posição angular 120° a 17 cm de distância deve ser composta pela sequência de caracteres ASCII "120,017#".

PCS3645 - ETM / 2025 5

DICAS DE PROJETO

Metodologia de Projeto (pseudocódigo inicial)

```
pseudocódigo: Sistema de Sonar
entradas: ligar, echo
saídas: trigger, pwm, saida_serial, fim_posicao
1. loop infinito
2. enquanto ligar=0 espera
3. inicie componentes internos
4. posicionamento inicial do servomotor
5. faça
6. aguardar 2 segundos
7. medir distância ao objeto
8. transmitir dados do sonar
9. mudar servomotor para próxima posição
10. enquanto ligar=1
11. fim loop
```

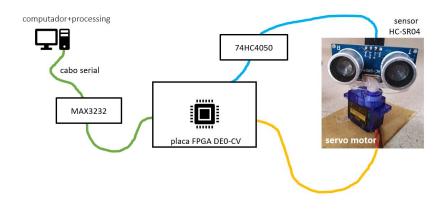
DICAS DE PROJETO



<u>ATENÇÃO</u>: a **movimentação do servomotor** deve iniciar na primeira posição espacial, conforme definido na seção 1.3.1.A, e percorrer sequencialmente até a última posição (111), voltando logo em seguida para a posição inicial (000). Esta movimentação será denominada "movimentação vai". Outras formas de movimentação do servomotor poderiam ser implementadas, como por exemplo, a "movimentação vai-e-volta" onde o servomotor realiza inicialmente o movimento de ida (000 até 111) e, em seguida, o movimento de volta (111 até 000) e assim por diante.

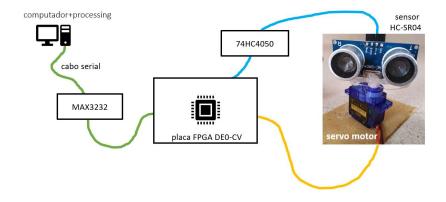
Atividade 1 – Projeto do Sistema de Sonar

=> Desenvolver o projeto do circuito do Sistema de sonar



- 1) Usar componentes das experiências anteriores
- 2) Desenvolvimento do FD e da UC do Sistema de Sonar
- 3) Desenvolvimento do SD do Sistema do Sonar

Circuito do Sistema de Sonar

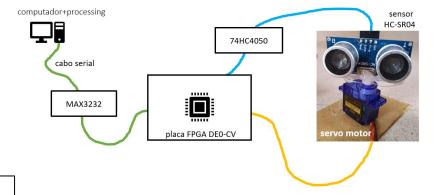


DICA: Módulos internos do circuito

- 1. Controle do servo motor (8 posições) → mudar componente
- Interface com sensor de distância → revisar componente (distância em centímetros)
- 3. Transmissão de dados seriais do sonar → novo componente (envio de bloco de 8 caracteres)

<u>120,017#</u>

DICAS DE PROJETO



- 1) Refatoração de código
- 2) Desenvolvimento de módulos internos

3) Desenvolvimento do projeto do Sonar

Como usar circuitos desenvolvidos nas experiências como componentes internos do projeto?

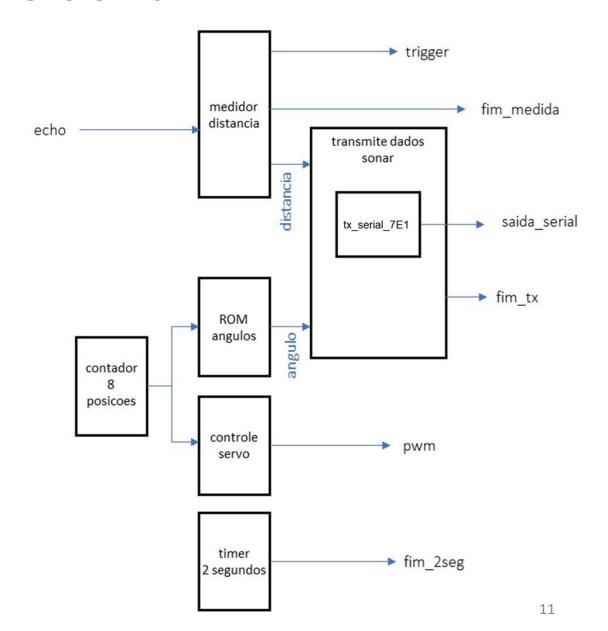
Retirar módulos de interface com entradas e saídas externas (detector de borda, codificador de displays de 7 segmentos) dos módulos desenvolvidos nas experiências anteriores.

Diagrama de blocos inicial do FD (incompleto)

Dicas:

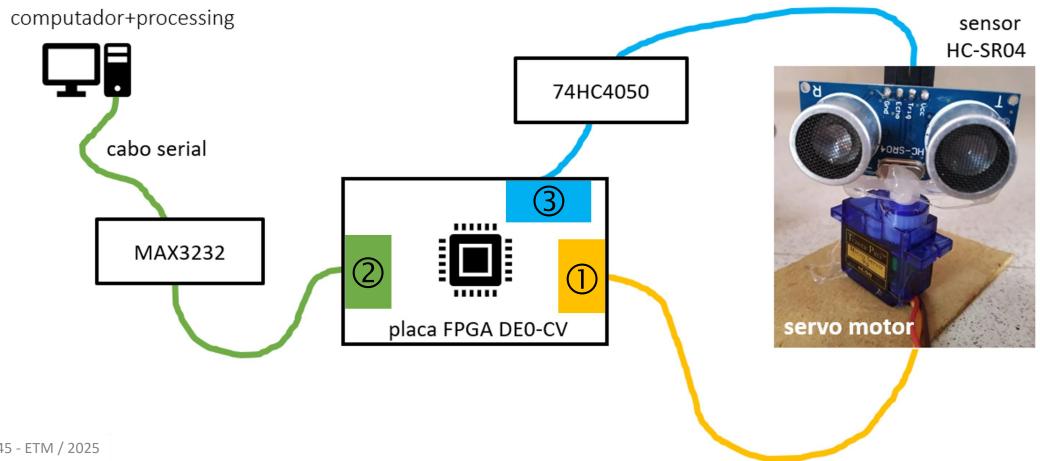
- 1) apresenta componentes básicos
- falta adicionar sinais de controle e sinais de condição
- 3) memória rom contém valores ASCII dos ângulos para cada posição

(rom_angulos_8x24.v)



DICAS DE PROJETO:

Desenvolvimento incremental



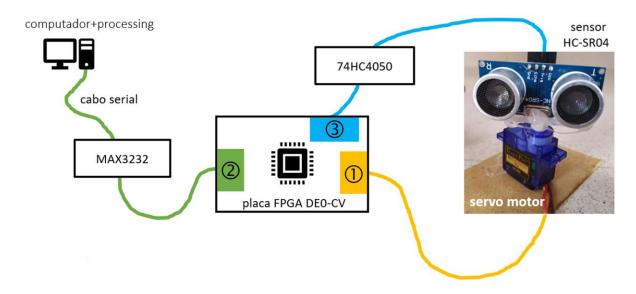
Desenvolvimento incremental

Projeto + Circuito de teste + Testbench

Etapas de Integração:

1)
$$\boxed{1+3}$$
 = Desafio da Exp3

2) 2+3 = Dados da Trena (Exp4)



- 3) 1+2+3 = Ciclo básico (dados=ângulo+distância)
- 4) (1)+(2)+(3)+Espera de 2 segundos = Sonar

Atividade 1 – Projeto do Sistema de Sonar

Dicas para a simulação do circuito completo:

estrutura do testbench

- 1. definição de sinais internos
- 2. instanciação do DUT
- 3. definição dos casos de teste
- 4. valores iniciais e reset
- 5. espera 100us para inicio de operacao do Sonar
- 6. ajustar ligar=1
- 7. espera 100us para inicio dos ciclos de medidas
- 8. loop dos casos de teste
- 8.1 atribui sinal com valor do caso de teste (largura de pulso Echo)
- 8.2 espera pelo pulso de Trigger (trigger=1)
- 8.3 espera 400us (tempo entre pulsos Trigger e Echo)
- 8.4 gera pulso Echo com largura definida no caso de teste
- 8.5 espera pelo final do ciclo (fim_posicao=1)
- 8.6 espera 100us entre casos de teste
- 9. ajustar ligar=0
- 10. espera 100us antes de finalizar a simulação
- 11. fim da simulação

Atividade 1 – Projeto do Sistema de Sonar

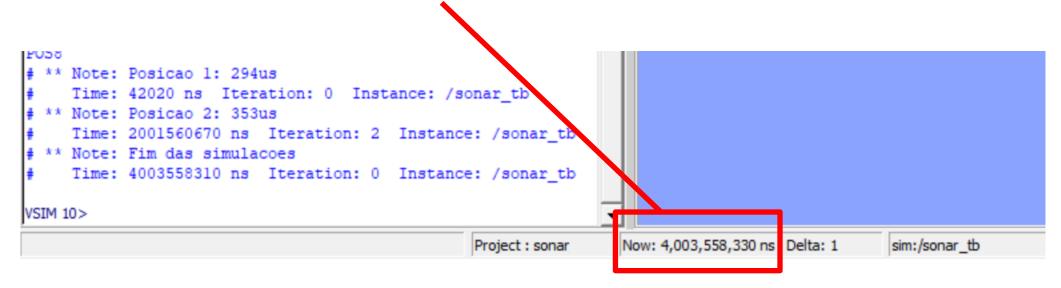
Dicas para a simulação do circuito completo:

- analisar e anotar todas as formas de onda do circuito para serem usadas em seguida no processo de teste e verificação na FPGA;
- Simulação do tempo de espera de 2 segundos:
 - Tempo de simulação será muito longo (p.ex. 30 minutos para 2 posições);
 - Para fins de verificação, reduzir o tempo de espera para 200µs (reajustar tempo para a síntese do circuito na bancada).

Atividade 1 – Projeto do Sistema de Sonar

Dicas para a simulação do circuito completo:

- Com atraso=2s, tempo de simulação de 30+ minutos.
- Tempo simulado ≈ 4 segundos (2 posições)

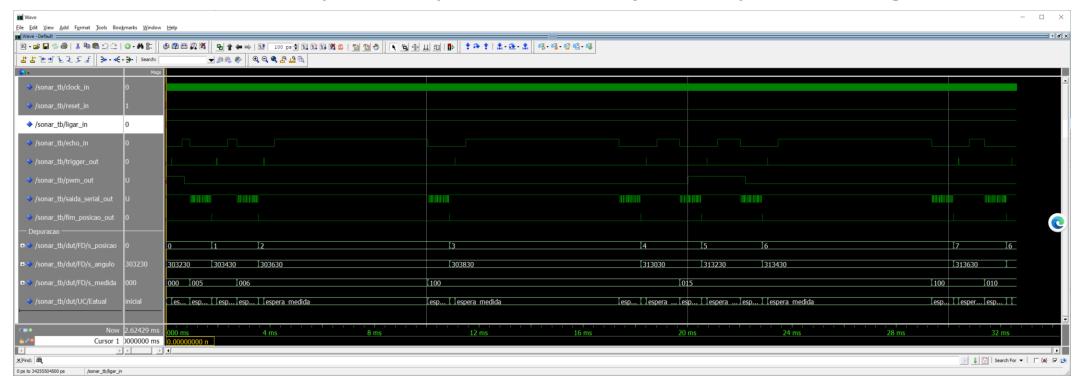


PCS3645 - ETM / 2025 16

Atividade 1 – Projeto do Sistema de Sonar

Dicas para a simulação do circuito completo:

Com atraso=200μs, tempo de simulação de poucos segundos.



PCS3645 - ETM / 2025 17

Atividade 2 – Planejamento da Execução Experimental

=> Planejar como o grupo irá executar a montagem e os testes do projeto de forma incremental e, ao final, demonstrar o

circuito do Sonar.

Dicas:

- definir cuidadosamente as etapas de teste e validação;
- definir os casos de teste (teste na bancada);
- definir os sinais de depuração.

Configuração da porta COM no sketch do Processing

Atividade 3 – Procedimento Experimental no Laboratório

=> Execução de testes dos módulos na bancada do LabDig.

Dicas:

- execução de testes de unidade e testes de integração;
- uso de ferramentas disponíveis na bancada do laboratório;
- definir como será feita a demonstração final do projeto.

Exemplo de Demonstração

Atividade 3 – Procedimento Experimental no Laboratório

=> Vídeo de Demonstração

O funcionamento do circuito deve ser apresentado pelo grupo e as saídas devem ser justificadas.

Objeto: Petectado

Angulo: 140º Distância: 25 ce

| // sketch processing: interface para radar com sensor ultrolly baseado em código disponível no site:
| // http://howtomechatronics.com/projects/arduino-radar/
| // adaptado por ETM 28/19/2015
| // atualizado em 21/19/2019 para configurar porta serial
| Angula: 149, 925.
| data= 149,

PCS3645 LabDig II

Neste vídeo o servomotor realiza "movimentação vai-e-volta".

PCS3645 - ETM / 2025 20

Bom planejamento e até a aula!