## Plano de Aula

■ Código e nome da disciplina

## ARA0301 PROGRAMAÇÃO DE MICROCONTROLADORES

2 Semana/Tema 🛗

Semana 1: Tema - 1. MICROCONTROLADORES

- 2. COMPILADORES E SIMULADORES
- 3. PERIFÉRICOS INTEGRADOS
- 4. PERIFÉRICOS EXTERNOS
- 5. PROJETOS COM MICROCONTROLADORES
- 3 Objetivos
- 4 Tópicos (i
  - 1.1 A EVOLUÇÃO DOS MICROCONTROLADORES
  - 1.2 COMPONENTES BÁSICOS DE MICROCONTROLADORES
  - 1.3 DISTINÇÃO ENTRE OS DIFERENTES MICROCONTROLADORES
  - 1.4 IDENTIFICAÇÃO DE MICROCONTROLADORES, COM BASE NAS FAMÍLIAS E TIPOS EXISTENTES NO MERCADO
  - 2.1 LINGUAGEM C NA PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS EMBARCADOS
  - 2.2 FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA SISTEMAS EMBARCADOS
  - 2.3 PRINCIPAIS FUNÇÕES DO MÓDULO SIMULADOR DA PLATAFORMA ARDUINO E CIRCUITOS ELETRÔNICOS DA FERRAMENTA TINKERCAD
  - 2.4 CARACTERÍSTICAS DA FERRAMENTA DE SIMULAÇÃO PICSIMLAB PARA MICROCONTROLADORES PIC
  - 3.1 PORTAS DE ENTRADA E SAÍDA DOS MICROCONTROLADORES PARA A INTERAÇÃO COM DISPOSITIVOS EXTERNOS
  - 3.2 CONVERSORES ANALÓGICO-DIGITAIS PARA CRIAÇÃO DE SISTEMAS DE AQUISIÇÃO DE DADOS COM MICROCONTROLADORES
  - 3.3 USO DE TEMPORIZADORES E CONTADORES PARA O DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS DE TEMPO REAL COM MICROCONTROLADORES
  - 3.4 USO DA MODULAÇÃO POR LARGURA DE PULSO (PWM) PARA O CONTROLE DE DISPOSITIVOS EXTERNOS
  - 4.1 FUNÇÕES DE PROGRAMAÇÃO DE PROTOCOLOS DE TRANSMISSÃO DE DADOS EM MICROCONTROLADORES
  - 4.2 SENSORES E ATUADORES PARA A PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS DE CONTROLE EMBARCADOS
  - 4.3 FUNÇÕES PARA A PROGRAMAÇÃO DE MOSTRADORES NA CRIAÇÃO DE INTERFACES COM O USUÁRIO
- 4.4 IMPORTÂNCIA DA PROGRAMAÇÃO DE INTERRUPÇÕES PARA O RECEBIMENTO OTIMIZADO DE DADOS DE DISPOSITIVOS EXTERNOS AO MICROCONTROLADOR
- 5.1 PLATAFORMAS DE HARDWARE E SOFTWARE PARA UM PROJETO COM

MICROCONTROLADOR

- 5.2 LIMITAÇÕES DOS MICROCONTROLADORES PARA A ESPECIFICAÇÃO DE PROJETOS EMBARCADOS DE ALTO DESEMPENHO
- 5.3 BOAS PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DO SOFTWARE EMBARCADO NOS MICROCONTROLADORES
- 5.4 MICROCONTROLADORES PARA PROJETOS DE COMUNICAÇÃO SEM FIO E INTERNET DAS COISAS (IOT)

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem	
6 Recursos didáticos	
7 Leitura específica 📸	
8 Aprenda + - j	