

MobaTools – eine Arduino Library für die Modellbahn

Dokumentation zu Version 0.6

Die MobaTools sind eine Zusammenstellung von Funktionen, die speziell im Modellbahnumfeld oft gebraucht werden können. Sie erleichtern einige Standard-Aufgaben und ermöglichen so auch Einsteigern komplexe Sketches zu schreiben.

Zusammenfassung der Klassen:

- Servo8** Ansteuerung von bis zu 16 Servos an beliebigen pins. Die Aufrufe sind weitgehend kompatibel zur Standard Servolib des Arduino. Allerdings kann die Geschwindigkeit, mit der sich das Servo bewegt, vorgegeben werden.
- Stepper4** Ansteuerung von bis zu 4 unipolaren Schrittmotoren. Im Gegensatz zur Standard Library 'Stepper' sind die Aufrufe nicht blockierend. Nachdem ein Referenzpunkt festgelegt wurde, lässt sich der Schrittmotor mit nahezu den gleichen Aufrufen wie in der Servo8 – Library auch absolut positionieren (in Winkelgraden)
- SoftLed** Weiches auf- und Abblenden von Leds. Als Anschlußpins sind alle Pins zulässig, an denen der 'analogWrite' Aufruf des Arduino funktioniert.
- EggTimer** 'Kurzzeitwecker' der einfach Zeitverzögerungen ohne Blockierung des Sketchablaufes im loop ermöglicht.

Die MobaTools verwenden intensiv den Timer1 des Arduino. D.h. Alle anderen Libraries oder Funktionen, die ebenfalls den Timer1 verwenden, können nicht gleichzeitig genutzt werden. Dies betrifft z.B. die Standard-ServoLib und analogWrite an den Pins 9+10.

Klasse Servo8

Die Servo Funktionen erzeugen die Impulse verschachtelt innerhalb eines 20ms Zyklus. Da die 20ms fest sind, müssen innerhalb dieser Zeit alle Impulse erzeugbar sein. Die Zahl der erzeugbaren Impulse hängt von der Maximallänge und – da die Impulse überlappend erzeugt werden – auch von der Minimallänge der Impulse ab. Standardmäßig liegen die Grenzen bei 0,7ms (Min) und 2.3ms maximal. Daraus ergibt sich die Zahl von 16 anschließbaren Servos.

Einrichten des Servos:

```
Servo8        myServo;
```

Funktionen:

```
byte myServo.attach( int pin );
```

Ordnet dem Servo einen pin zu, an dem die Impulse ausgegeben werden. Der Pin wird auf Ausgang geschaltet, es werden aber noch keine Impulse erzeugt.

```
byte myServo.attach( int pin, bool autoOff );
```

Wir der optionale Parameter 'autoOff' mit dem Wert 'true' übergeben, so wird der Impuls automatisch abgeschaltet, wenn sich die Länge für mehr als 1sec nicht ändert.

```
byte myServo.attach( int pin, int pos0, int pos180, bool autoOff );
```

Mit den Parametern pos0 und pos180 kann vorgegeben werden, welche Impulslängen den

Winkeln '0' bzw. '180' zugeordnet werden. (der Parameter autoOff kann auch hier entfallen)

```
byte myServo.detach();
```

Die Zuordnung des Servos zum Pin wird aufgehoben, es werden keine Impulse mehr erzeugt.

```
void myServo.setSpeed(int Speed);
```

Bewegungsgeschwindigkeit des Servos vorgeben. 'Speed' ist der Wert (in 0,5µs Einheiten) um den sich die Impulslänge alle 20ms verändert, wenn sich das Servo bewegt. Speed=1 bedeutet, dass 40s gebraucht werden, um die Impulslänge von 1ms auf 2ms zu ändern. Speed=0 (default Wert) bedeutet direkte Impulsänderung (wie Standard-Servo Library)

```
void myServo.write(int angle);
```

Zielposition vorgeben. Der Servo bewegt sich mit der vorgegebenen Geschwindigkeit zu dieser Position. Bei Werten von 0...180 Wird der Wert als Winkel interpretiert, und entsprechend in eine Impulslänge umgerechnet. Werte > 180 werden als Impulslänge in µs interpretiert, wobei auf die minimale (700µs) bzw. maximale (2300µs) Impulslänge begrenzt wird.

Der write-Befehl wirkt sofort, auch wenn das Servo seine beim vorhergehenden write gesetzte Position noch nicht erreicht hat. Gegebenenfalls ändert das Servo auch sofort die Drehrichtung.

Ist dies der erste 'write' Aufruf nach einem 'attach', so wird die vorgegebene Impulslänge sofort ausgegeben (Startposition).

```
byte myServo.moving();
```

Information über den Bewegungszustand des Servo.

0: Das Servo steht still

>0: Restweg, den das Servo bis zum Ziel noch hat. In % vom Gesamtweg seit dem letzten 'write'.

```
byte myServo.read();
```

Momentane Position des Servos in Winkelgraden.

```
byte myServo.readMicroseconds();
```

Momentane Position des Servos in µs (Impulslänge).

Im Gegensatz zur Standard-Lib entsprechen diese Werte nicht unbedingt dem mit dem letzten 'write' übergebenen Wert. Während sich das Servo noch bewegt, wird die tatsächliche Position zurückgegeben.

Obwohl es keinen eigenen 'stop' Befehl gibt, lässt sich dies mit der Sequenz

```
myServo.write( myServo.readMicroseconds() );
```

erreichen. Damit wird die Momentanposition als neue Zielposition vorgegeben, was zum sofortigen Stop des Servos führt.

```
byte myServo.attached();
```

Gibt 'true' zurück, wenn ein Pin zugeordnet ist

```
void setMinimumPulse( word length);
```

Ordnet dem Winkel '0' eine Impulslänge zu

```
void setMaximumPulse( word length);
```

Ordnet dem Winkel '180' eine Impulslänge zu

Klasse Stepper4

Damit können unipolare Schrittmotore angesteuert werden. Im Gegensatz zur Arduino Standard Library sind die Aufrufe nicht blockierend. Das Programm im 'loop' läuft weiter, während sich der Schrittmotor dreht.

Einrichten des Schrittmotors:

```
Stepper4 myStepper( int steps360, byte mode );
```

mode gibt an, ob der Motor im FULLSTEP oder HALFSTEP Modus angesteuert wird. Wird der Parameter weggelassen, wird FULLSTEP angenommen.

steps360 ist die Zahl der Schritte, die der Motor für eine Umdrehung braucht (im jeweils angegebenen Mode)

Funktionen:

```
byte myStepper.attach( byte spi );
```

```
byte myStepper.attach( byte pin1, byte pin2, byte pin3, byte pin4 );
```

Zuordnung der Ausgangssignale. Die Signale können entweder an 4 einzelnen pins, oder er die SPI-Schnittstelle ausgegeben werden. Für den Parameter **spi** sind die Werte

SPI_1, SPI_2, SPI_3 oder SPI_4 zulässig. Es werden immer 16 Bit

herausgeschoben. Die Parameter geben an, an welcher Position die 4er Gruppe steht.

SPI_4 sind die zuerst herausgeschobenen Bits und stehen deshalb am Ende der

Schieberegisterkette. Wird nur ein 8-Bit Schieberegister angeschlossen, können nur die Werte SPI_1 und SPI_2 genutzt werden.

Die SPI-Schnittstelle wird nur aktiviert, wenn mindestens ein Schrittmotor über SPI angeschlossen wird. Ein Beispiel zur Beschaltung ist im Anhang zu sehen.

Funktionswert ist 0 ('false') wenn keine Zuordnung möglich war.

```
void myStepper.detach();
```

Die Pinzuordnung wird aufgehoben.

```
void myStepper.setSpeed(int rpm10 );
```

Rotationsgeschwindigkeit (in Umdrehungen / min) einstellen. Der Wert muss in rpm*10 angegeben werden.

```
void myStepper.doSteps(long stepcount );
```

Zahl der Schritte, die der Motor ausführen soll. Das Vorzeichen gibt die Drehrichtung an.

```
void myStepper.rotate( int direction );
```

Der Motor dreht bis zum nächsten Stop-Befehl.

```
void myStepper.stop( );
```

Hält den Motor sofort an

```
void myStepper.setZero( );
```

Die aktuelle Position des Motors wird als Referenzpunkt für den 'write Befehl mit absoluter Positionierung genommen.

```
void myStepper.write( long angle );
```

```
void myStepper.write( long angle, byte factor );
```

Der Motor bewegt sich zum angegebenen Winkel (gemessen von setZero-Punkt). Der vorgebbare Winkel ist nicht auf 360° beschränkt. Z.B. bedeutet angel=3600 10 Umdrehungen vom setZero Punkt. Wird danach z.B. angel= -360 übergeben, bedeutet das nicht 1

Umdrehung zurück, sondern 11 Umdrehungen zurück! (-360° vom setZero Punkt)

Der 2. Aufruf erlaubt es, den Winkel als Bruch anzugeben. Wird factor = 10 gesetzt, wird angle in 1/10° interpretiert.

```
void myStepper.writeSteps( long stepPos );
```

Der Motor bewegt sich zu der Position, die stepPos Schritte vom setZero Punkt entfernt ist

```
byte myStepper.moving();
```

=0 wenn der Motor steht

=255 wenn der Motor endlos dreht ('rotate' Aufruf)

>0...<=100 Restlicher Weg bis zum Zielpunkt in % vom Gesamtweg seit letztem 'write' oder 'doSteps' befehl.

```
long myStepper.read();
```

gibt zurück an welchem Winkel sich der Motor befindet (gemessen vom setZero Punkt).

```
long myStepper.readSteps();
```

gibt zurück wie viel Schritte sich der Motor vom setZero Punkt entfernt befindet.

Absolute und relative Befehle können gemischt verwendet werden. Intern werden die ausgeführten Schritte immer mitgezählt (in einer long Variablen). Solange diese Variable nicht überläuft (passiert nach gut 2Mrd Steps in eine Richtung), weiß die Steuerung immer, wo sich der Motor befindet. 'setZero' setzt diesen Zähler zu 0.

Klasse SoftLed

Die Klasse SoftLed enthält Methoden, um eine Led 'weich' ein- und auszuschalten.

Einrichten:

```
SoftLed myLed;
```

Funktionen:

```
byte myLed.attach( byte pinNr );
```

Der zugeordnete Pin mus PWM-Fähig sein, d.h. auf ihn muss ein analogWrite möglich sein.
Die Pins 9+10 können nicht verwendet werden.

```
void myLed.riseTime( int Wert );
```

Der Wert gibt die Zeit in ms an, bis die Led ihre volle Helligkeit erreicht hat bzw. dunkel ist

```
void myLed.on();
```

Die Led wird eingeschaltet.

```
void myLed.off();
```

Die Led wird ausgeschaltet.

Klasse Eggtimer

Die Klasse EggTimer enthält Methoden für einfache Zeitverzögerungen.

Einrichten:

```
EggTimer myTimer
```

Funktionen:

```
void myTimer( long Zeit );
```

Der Wert gibt die Laufzeit des Timers in ms an.

```
bool myTimer.running();
```

'true' während der Timer läuft, 'false' sonst..

Anhang:

Beispielschema des Anschlusses eines Schrittmotors über die SPI-Schnittstelle:

