**REV 3.1.1** 

# MAKIST RC SHIELD 메뉴얼

혁신기술창업 훈련소

Mak ST. Lab

Make Innovation Startup Training

에 표 당 국 단 인천광역시 미추홀구염 전로336 도움빌딩 5층 501호

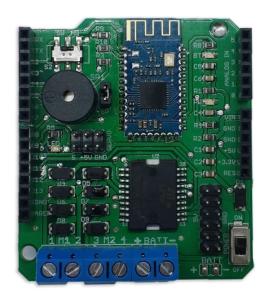
010 - 2600 - 9977

ksm@makist.net

#### ◆ 메이키스트 RC 쉴드 개요

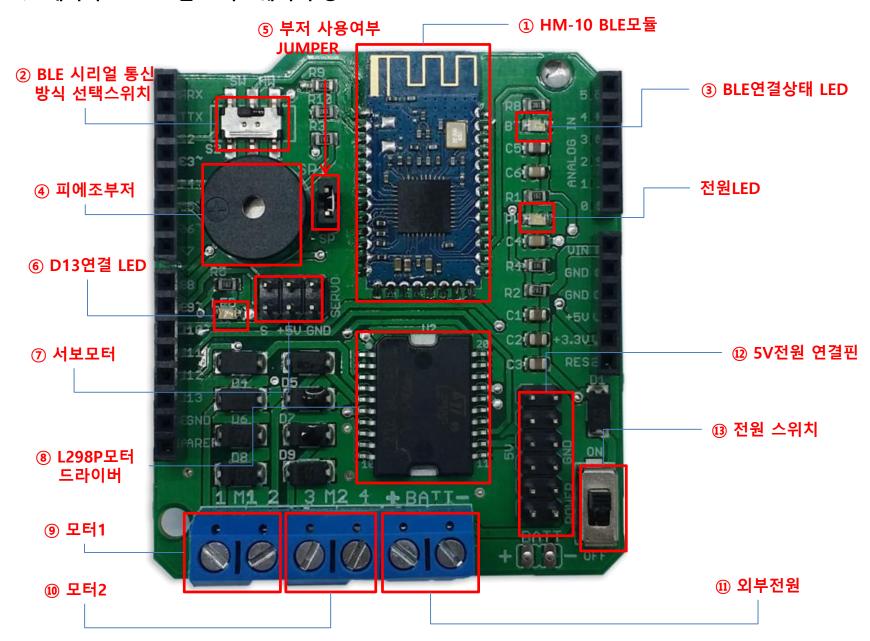
- •메이키스트 *RC 쉴드*(MAKIST RC SHIELD)는 DC모터(DC-Motor), 서보모터(Servo-Motor) 등을 블루투스 통신으로 구동하기 위해 특별히 설계된 아두이노 호환 쉴드입니다.
- •메이키스트 *RC 쉴드*는 아두이노 우노(UNO) 상단에 적층하여 사용이 가능하며, 블루투스(BLE 4.0) 기능이 있는 안드로이 드폰, 아이폰, 노트북과 같은 장치를 이용하여 *원격으로* 제어할 수 있습니다.
- •메이키스트 RC 쉴드는 DC모터 2개(또는 스텝모터 1개), 서보모터 2개, 5V전원/GND 단자 6개로 구성되어 있습니다.
- •외부 배터리 장착시 배터리 전압 체크가 가능하고, 피에조 부저로 알림음을 발생시킬 수 있습니다.
- •메이키스트 *RC 쉴드*를 이용하여 초음파를 이용한 자율주행 자동차, RC카, RC탱크 등 모터를 이용한 제품을 효율적으로 개발할 수 있습니다.

## ◆ 메이키스트 RC 쉴드





## ◆ 메이키스트 RC 쉴드 하드웨어 구성



#### 1. HM-10 BLE 모듈

- 블루투스 4.0을 지원하는 저전력 BLE 모듈입니다.
- BLE 모듈은 iOS와 Android(V4.3 젤리빈 이상)를 지원합니다.
- 초기 설정된 장치명으로 사용이 가능하며 AT커멘드를 이용하여 장치명 변경이 가능합니다(블루투스 설정 항목 참조)

#### 2. BLE시리얼 통신방식 선택 SW

- BLE 시리얼 통신방식은 SW 및 HW 선택이 가능합니다.
- BLE 모듈은 아두이노와 통신시 시리얼 통신을 이용합니다.
  - SoftwareSerial 통신 선택 : 아두이노 D2/D4번이 BLE의 TX/RX와 **연결되고**, 아두이노의 SoftwareSerial 라이브러리를 이용하여 통 신할 수 있습니다.
  - HardwareSerial 통신 선택 : 아두이노 D0/D1번이 BLE의 TX/RX와 **연결되고**, 아두이노의 Serial 객체를 이용하여 통신할 수 있습니다.

#### ※ 주의사항

- 아두이노는 USB를 통해서 펌웨어를 업로드하거나 프로그램(putty, Tera Term과 같은 프로그램)을 이용해서 통신할 수 있습니다.
- USB를 이용한 통신은 아두이노의 D0/D1핀을 내부적으로 사용하기 때문에 D0/D1핀이 USB와 연결될 수 있게 BLE 모듈과 D0/D1핀의 연결을 끊어 주어야 합니다.
- 연결을 끊어 주기 위해서는 스위치를 "SW" 방향으로 옮겨 주시면 됩니다.
- "HW" 선택한 상태로 펌웨어를 업로드하면 업로드가 되지 않습니다.

#### 3. BLE 연결상태 LED

- BLE가 외부장치에 접속 중이지 않을 때에는 LED가 깜빡이다가(접속대기 상태) 장치에 접속되면 LED는 계속 켜져 있게 됩니다(접속 중).
- 장치와의 연결이 해제되면 LED는 다시 깜빡입니다. 이 LED의 깜빡임으로 장치와의 연결 여부를 알 수 있습니다.
- BLE가 접속중인 상태에서는 다른 장치가 접속할 수 없습니다.
- 다른 장치를 BLE에 연결하려면 연결 해제 후 연결하시기 바랍니다.

#### 4. 피에조 부저

- 피에조 부저(piezzo buzzer)는 피에조를 이용하여 작은 소리와 단음을 낼 수 있는 스피커입니다.
- 2개의 단자로 구성되어 있으며, 옥타브 및 음계별 표준 주파수를 이용해서 원하는 소리를 낼 수 있습니다.
- 피에조 부저는 스피커(Output) 역할도 할 수 있지만 피에조 원리를 이용해 진동을 감지하는 진동센서(Input) 역할도 할 수 있습니다.
- 또한, 가청 주파수를 넘어서는 20,000Hz 이상의 초음파도 발생시킬 수 있기 때문에 초음파를 활용한 다양한 제품에서도 활용됩니다.

#### 5. 피에조 사용여부 JUMPER

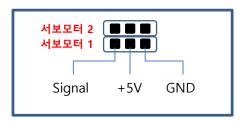
- 피에조 부저는 D3번 핀에 연결되어 있습니다.
- 피에조 부저를 사용하지 않을 경우 점퍼를 제거해야 하며, 이 때에는 D3번 핀을 다른 용도로 사용할 수 있습니다.
- 또한, 부저 소리가 너무 클 경우 외부 저항을 연결하여 소리를 조절할 수 있습니다.

#### 6. D13 연결 LED

• 아두이노 보드의 D13번 핀에 연결되어 있습니다.

#### **7.** 서보모터

• 2개의 서보모터를 연결할 수 있습니다.



#### 8. L298P 모터드라이버

- L298P 모터 드라이버는 최대 2개의 DC모터 각각의 속도와 방향을 독립적으로 제어할 수 있습니다.
- 스텝모터는 최대 1개까지 구동할 수 있습니다.
- 모터당 최대 12V/2A까지 구동 가능합니다.

#### 9. 모터1, 10. 모터2

- DC모터 2개, 또는 스텝모터 1개를 연결할 수 있는 터미널 블럭입니다.
- 모터 방향에 관계 없이 연결할 수 있으며, 모터 구동은 외부 전원으로만 구동 가능합니다.

#### 11. 외부전원

- 7V~12V의 외부전원(배터리)를 연결할 수 있습니다.
- USB를 통해 아두이노로 공급되는 전원으로 블루투스, 서보모터, 스피커 등을 구동할 수 있으나, 모터 구동시에는 반드시 외부전원을 연결하여야 합니다.

#### ※ 주의사항

- 쉴드의 전원 스위치를 OFF로 설정한 후 연결하고, 배터리 연결시에는 +, -를 정확하게 연결하시기 바랍니다(내부에 역전류 차단회로가 있지만 잘못 연결시 쉴드에 부하가 걸려 부품이 파손될 수 있습니다.).
- 전기가 통하는 물건이 쉴드에 닿지 않게 해주시기 바랍니다(전원 스위치를 ON한 상태에서 쉴드에 노출되어 있는 핀에 전기가 통하는 물건이 닿을 경우 오작동을 일으킬 수 있습니다.).
- 전압이 높고 고방전 배터리를 사용하는 경우에는 특별히 배터리의 +,- 극의 접촉에 주의하시기 바랍니다.

#### 12. 5V전원 연결핀

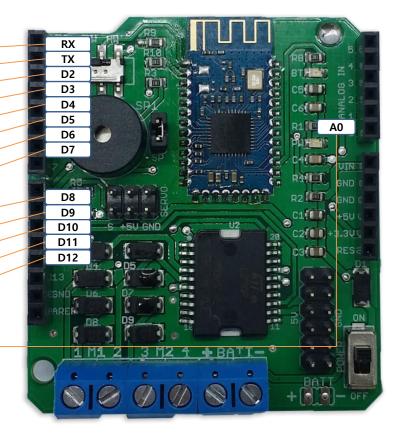
- 5V를 사용하는 장치에 전원을 연결할 수 있는 5V/GND 단자 각각 6개가 있습니다.
- 초음파 센서를 많이 이용하는 자율주행 자동차 등의 개발시 유용하게 이용할 수 있습니다.

#### 13. 전원 스위치

• 배터리의 전원을 쉴드에 공급하기 위해 사용하는 스위치입니다.

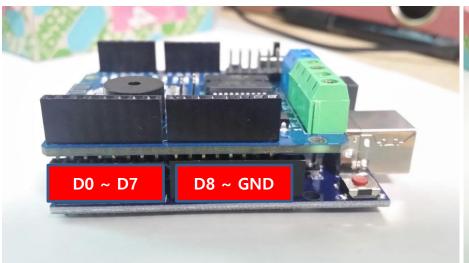
## ◆ 메이키스트 RC 쉴드 – 아두이노 핀맵

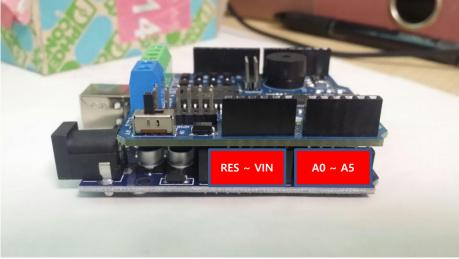
쉴드 기호	아두이노 핀맵	설명
BT_HW_TX	D0 - RX	HM-10 HardwareSerial TX
BT_HW_RX	D1 - TX	HM-10 HardwareSerial RX
BT_SW_TX	D2	HM-10 SoftwareSerial TX
BUZZER	D3	피에조 부저
BT_SW_RX	D4	HM-10 SoftwareSerial RX
MA_PWM	D5	모터1 PWM
MB_PWM	D6	모터2 PWM
MA_DIR1	D7	모터1 방향제어1
MA_DIR2	D8	모터1 방향제어2
SERVO1	D9	서보모터1
SERVO2	D10	서보모터2
MB_DIR1	D11	모터2 방향제어1
MB_DIR2	D12	모터2 방향제어2
BATT_CHECK	A0	배터리 전압체크



#### ◆ 메이키스트 RC 쉴드 적층 방법

- 아두이노의 소켓과 쉴드의 핀을 핀맵에 맞추어 꽂아 주고, 모든 핀들이 잘 접촉될 수 있게 적당히 눌러 줍니다.
- 쉴드의 핀이 휘지 않도록 주의하시고, 핀이 뾰족하니 손이 다치지 않게 조심하시기 바랍니다.





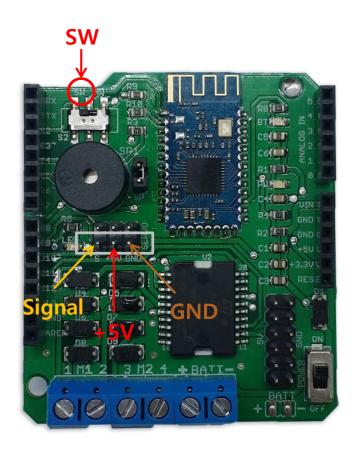
## 아두이노를 활용한 메이키스트 RC 쉴드 모듈 이해



- 서보모터 1개 제어
- 서보모터 2개 제어
- DC모터 1개 제어
- DC모터 2개 제어
- 스텝모터 제어
- 초음파센서 활용
- 피에조 부저 활용
- 블루투스 활용

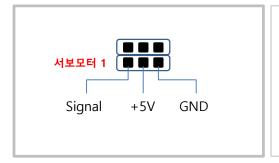
## ◆ 서보모터 1개 제어

- •서보모터 1개를 구동해 봅니다.
- •서보모터를 0~180도 사이의 각도로 움직여 봅니다.

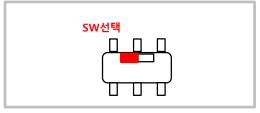


```
#include <Servo.h>
Servo servo;
#define SERVO1 PIN 9 // 서보모터1 연결핀
void setup() {
   Serial.begin(9600);
   //서보모터 초기화
   servo.attach(SERVO1_PIN);
   servo.write(90); // 서보모터 90도 이동
void loop() {
   for (int i = 0; i < 180; i + +) {
      servo.write(i);
      delay(10);
   for (int i = 180; i > = 0; i - -) {
      servo.write(i);
      delay(10);
```

## ◆ 서보모터 1개 제어(계속)



•서보모터는 서보모터1 핀에 왼쪽부터 신호선, +5V, GND 순서로 연결합니다.



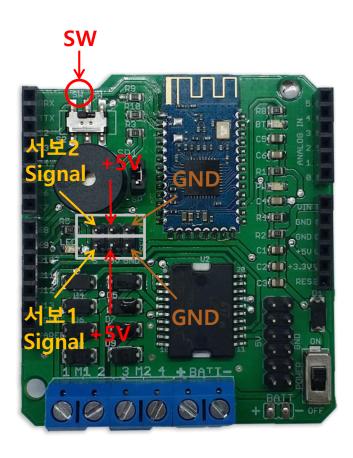
- BLE시리얼통신 방식 선택 스위치는 "SW"를 선택합니다.
- 아두이노 스케치를 업로드하기 위해서는 반드시 "SW"가 선택되어 있어야 합니다.
- "HW"가 선택되어 있으면 업로드할 수 없습니다.



• 아두이노를 컴퓨터에 USB를 연결한 후 예제 소스를 업로드합니다.

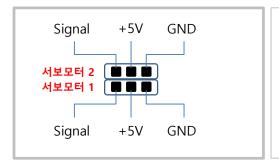
## ◆ 서보모터 2개 제어

- 서보모터 2개를 구동해 봅니다.
- 2개의 서보모터를 0~180도 사이의 각도로 동시에 움직여 봅니다.

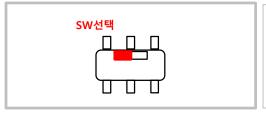


```
#include <Servo.h>
Servo servo1;
Servo servo2;
#define SERVO1_PIN 9 // 서보모터1 연결핀
#define SERVO2_PIN 10 // 서보모터2 연결핀
void setup() {
   Serial.begin(9600);
  //서보모터 초기화
   servo1.attach(SERVO1_PIN);
   servo2.attach(SERVO2_PIN);
void loop() {
  for (int i = 0; i < 180; i + +) {
     servo1.write(i);
     servo2.write(i);
      delay(10);
  for (int i = 180; i > =0; i--) {
     servo1.write(i);
     servo2.write(i);
     delay(10);
```

## ◆ 서보모터 2개 제어(계속)



- •서보모터는 서보모터1 핀에 왼쪽부터 신호선, +5V, GND 순서로 연결합니다.
- •서보모터2도 동일하게 연결해 줍니다.



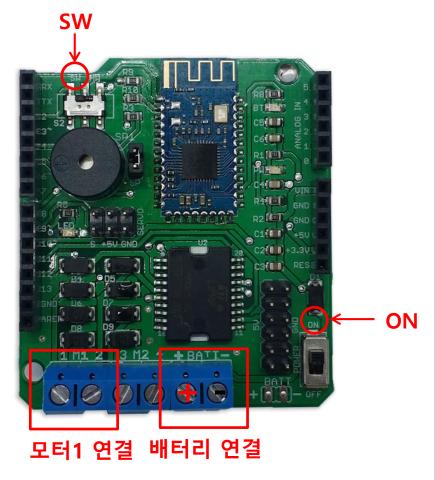
- BLE시리얼통신 방식 선택 스위치는 "SW"를 선택합니다.
- 아두이노 스케치를 업로드하기 위해서는 반드시 "SW"가 선택되어 있어야 합니다.
- "HW"가 선택되어 있으면 업로드할 수 없습니다.



• 아두이노를 컴퓨터에 USB를 연결한 후 예제 소스를 업로드합니다.

#### ◆ DC모터 1개 제어

•메이키스트 RC 쉴드를 이용해서 DC모터 1개의 속도를 조절해 봅니다.



※ 주의 : 빨간색을 +에 연결

```
#define M1 PWM 5 // DC모터1 PWM 핀
#define M1 DIR1 7 // DC모터1 DIR1 핀
#define M1_DIR2 8 // DC모터 1 DIR2 핀
DC모터2 제어시 핀맵
#define M2_PWM 6 // DC모터2 PWM 핀
#define M2 DIR1 11 // DC모터2 DIR1 핀
#define M2_DIR2 12 // DC모터2 DIR2 핀
아래 소스의 M1부분을 M2 변경하면 DC모터2 제어 가능
void setup() {
  pinMode(M1_PWM, OUTPUT);
  pinMode(M1 DIR1, OUTPUT);
  pinMode(M1 DIR2, OUTPUT);
void loop() {
  // 정회전
  digitalWrite(M1_DIR1, HIGH);
  digitalWrite(M1 DIR2.LOW);
  analogWrite(M1 PWM, 255); // 0 ~ 255의 PWM값으로 속도 조절
  delay(2000);
  // 정지
  digitalWrite(M1 DIR1.LOW);
  digitalWrite(M1 DIR2, LOW);
  analogWrite(M1 PWM, 0);
  delay(2000);
  // 역회전
  digitalWrite(M1 DIR1, LOW);
  digitalWrite(M1 DIR2, HIGH);
  analogWrite(M1 PWM, 255); // 0 ~ 255의 PWM값으로 속도 조절
  delay(2000);
  // 정지
  digitalWrite(M1_DIR1, LOW);
  digitalWrite(M1 DIR2, LOW);
  analogWrite(M1_PWM, 0);
  delay(2000);
```

## ◆ DC모터 1개 제어(계속)



- DC모터를 모터1에 극성에 상관없이 연결합니다.
- 드라이버로 터미널 블럭의 스크류를 풀고 DC모터의 전선 두 가닥을 연결한 후 빠지지 않게 조여줍니다.
- DC모터를 구동하기 위해서는 외부 전원이 필요합니다.
- 7V~12V의 외부전원(배터리)을 극성에 주의해서 연결합니다.



- BLE시리얼통신 방식 선택 스위치는 "SW"를 선택합니다.
- 아두이노 스케치를 업로드 하기 위해서는 반드시 "SW"가 선택되어 있어야 합니다.
- "HW"가 선택되어 있으면 업로드할 수 없습니다.



• 아두이노를 컴퓨터에 USB를 연결한 후 예제 소스를 업로드합니다.



• 위의 모든 작업이 완료 되었으면 전원 스위치를 켜고 DC모터가 정상적으로 동작되는지 확인합니다.

#### ◆ DC모터 2개 제어



- DC모터 1개와 외부전원을 모터1개 제어하기 예제를 참고하여 연결하고,
- •모터2에도 나머지 모터를 연결합니다.



- BLE시리얼통신 방식 선택 스위치는 "SW"를 선택합니다.
- 아두이노 스케치를 업로드 하기 위해서는 반드시 "SW"가 선택 되어 있어야 합니다.
- "HW"가 선택 되어 있으면 업로드할 수 없습니다.



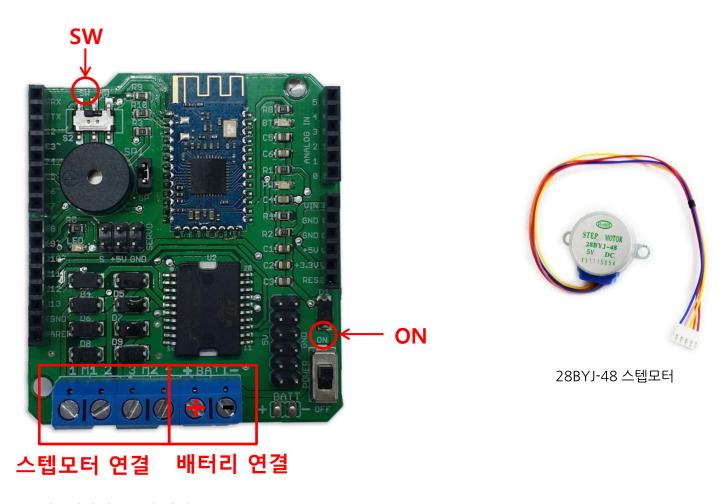
•모터1개 예제를 참고하여 모터2개가 동시에 구동될 수 있도록 변경 후 업로드합니다.



• 위의 모든 작업이 완료 되었으면 전원 스위치를 켜고 DC모터가 정상적으로 동작되는 지 확인합니다.

## ◆ 스텝모터 제어

•메이키스트 RC쉴드를 사용해서 4상 유니폴라 28BYJ-48 스텝모터를 제어해 봅니다

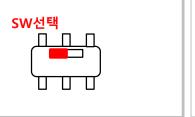


※ 주의 : 빨간색을 +에 연결

## ◆ 스텝모터 제어(계속)



- 28BYJ-48 스텝모터는 5개의 전선이 있습니다 . 그 중 빨간색을 제외한 4개를 왼쪽의 그림 과 같이 연결합니다.
- 드라이버로 터미널 블럭의 스크류를 풀고 스텝모터의 전선 4개를 연결 한 후 빠지지 않게 조여줍니다.
- DC모터를 구동하기 위해서는 외부 전원이 필요합니다.
- 7V~12V의 외부전원(배터리)을 극성에 주의해서 연결합니다.



- BLE시리얼통신 방식 선택 스위치는 "SW"를 선택합니다.
- 아두이노 스케치를 업로드 하기 위해서는 반드시 "SW"가 선택되어 있어야 합니다.
- "HW"가 선택되어 있으면 업로드할 수 없습니다.



• 아두이노를 컴퓨터에 USB를 연결한 후 예제 소스를 업로드합니다.



•위의 모든 작업이 완료 되었으면 전원 스위치를 켜고 스텝모터가 정상적으로 동작되는지 확인합니다.

#### ◆ 스텝모터 제어(계속)

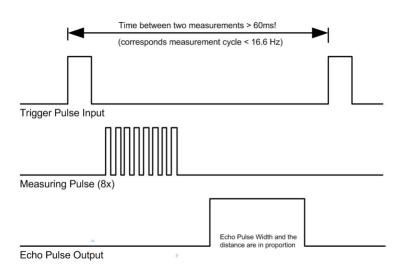
```
#define ENA 5
#define IN1 7
#define IN2 8
#define ENB 6
#define IN4 12
#define IN3 11
void setup() {
  pinMode(ENA,OUTPUT);
  pinMode(IN1,OUTPUT);
  pinMode(IN2,OUTPUT);
  pinMode(ENB,OUTPUT);
  pinMode(IN3,OUTPUT);
  pinMode(IN4,OUTPUT);
  /*
  파리미터 설명
  step count: 스텝모터의 각도, 360도 회전시 2048, 180도 회전시 1024
  delay us: 스텝간의 딜레이(microseconds), 2,000(빠름) ~ 10,000(느림)
  forward(2048.2000);
  reverse(2048.2000);
void loop() {
// 정회전
void forward(int step count, int delay us) {
  digitalWrite(ENA, HIGH); // 스텝모터 ON
  digitalWrite(ENB, HIGH);
  while (1) {
    action(0, 1, 0, 1, delay_us);
    step count--;
    if (step_count < 1) break;
    action(1, 0, 0, 1, delay_us);
    step_count--;
    if (step_count < 1) break;
    action(1, 0, 1, 0, delay_us);
    step_count--;
    if (step_count < 1) break;
```

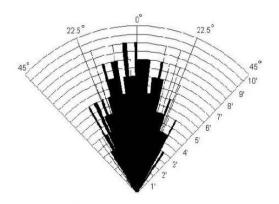
```
action(0, 1, 1, 0, delay us);
     step count--;
     if (step_count < 1) break;
  digitalWrite(ENA, LOW); // 스텝모터 OFF
  digitalWrite(ENB, LOW);
// 역회전
void reverse(int step_count, int delay_us) {
  digitalWrite(ENA, HIGH); // 스텝모터 ON
  digitalWrite(ENB, HIGH);
  while (1) {
     action(0, 1, 0, 1, delay_us);
     step_count--;
     if (step_count < 1) break;
     action(0, 1, 1, 0, delay us);
     step count--;
     if (step_count < 1) break;
     action(1, 0, 1, 0, delay us);
     step count--;
     if (step_count < 1) break;
     action(1, 0, 0, 1, delay_us);
     step count--;
     if (step_count < 1) break;
  digitalWrite(ENA, LOW); // 스텝모터 OFF
  digitalWrite(ENB, LOW);
// 스텝모터 회전
void action(boolean val1, boolean val2, boolean val3, boolean val4, int delay us) {
  digitalWrite(IN1, val1);
  digitalWrite(IN2, val2);
  digitalWrite(IN3, val3);
  digitalWrite(IN4, val4);
  delayMicroseconds(delay_us);
```

#### ◆ 초음파센서 활용

- 초음파센서는 약 20kHz이상의 높은 주파수 소리를 보낸 후 반사되어 되돌아오는 시간차를 이용하여 거리를 측정합니다.
- Trig 핀으로 약 10uS의 펄스가 입력되면, 송신부에서 8개의 펄스를 쏜 후 Echo핀은 HIGH 상태로 대기합니다.
- 수신부에서 물체에 반사되어 되돌아오는 초음파를 감지하면 Echo핀은 LOW 상태로 됩니다.
- 여기서 Echo핀이 HIGH 상태를 유지한 시간을 거리로 환산하면 물체와의 거리를 측정할 수 있습니다.



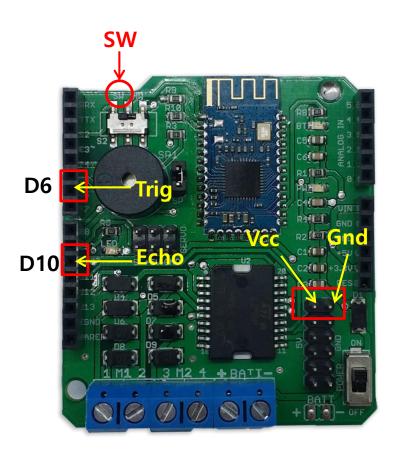




Practical test of performance, Best in 30 degree angle

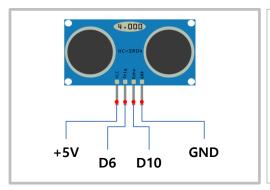
## ◆ 초음파센서 활용(계속)

• 초음파 센서(HC-SR04)를 이용하여 거리를 측정해 봅니다.

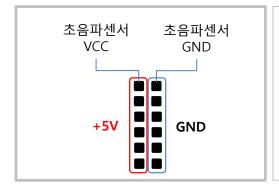


```
#define FC_TRIG 6 // 전방 초음파 센서 TRIG 핀
#define FC ECHO 10 // 전방 초음파 센서 ECHO 핀
float distance;
// 초음파 거리측정
float GetDistance(int trig, int echo)
   digitalWrite(trig, LOW);
   delayMicroseconds(4);
   digitalWrite(trig, HIGH);
   delayMicroseconds(20);
   digitalWrite(trig, LOW);
   unsigned long duration = pulseIn(echo, HIGH, 5000);
   return duration * 0.17; // 음속 340m/s
void setup() {
   Serial.begin(9600);
   pinMode(FC TRIG, OUTPUT);
   pinMode(FC ECHO, INPUT);
void loop() {
   distance = GetDistance(FC TRIG, FC ECHO);
   Serial.print("Distance: ");
   Serial.print(distance);
   Serial.println("mm");
   delay(200);
```

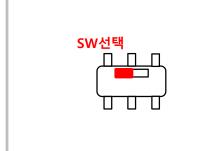
## ◆ 초음파센서 활용(계속)



• 초음파 센서를 메이키스트 RC 쉴드에 그림과 같이 연결합니다(VCC → +5V, Trig → D6, Echo → D10, GND → GND

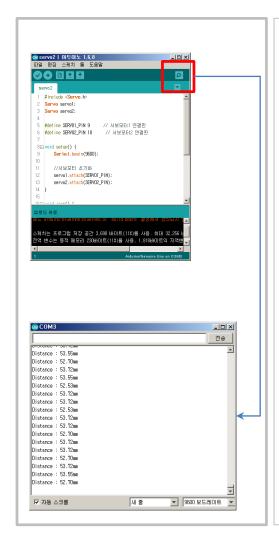


• VCC와 GND는 오른쪽 그림과 같이 5V 전원부 핀에 연결할 수 있습니다.



- BLE시리얼통신 방식 선택 스위치는 "SW"를 선택합니다.
- 아두이노 스케치를 업로드 하기 위해서는 반드시 "SW"가 선택되어 있어야 합니다.
- "HW"가 선택되어 있으면 업로드할 수 없습니다.

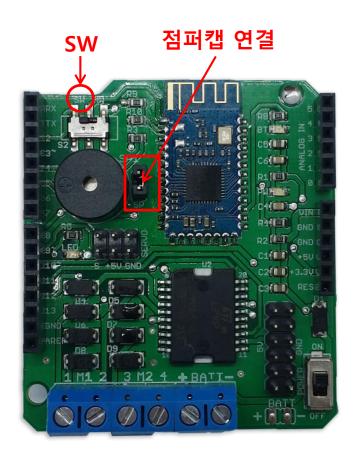
## ◆ 초음파센서 활용(계속)



- 아두이노를 컴퓨터에 USB를 연결한 후 예제 소스를 업로드합니다.
- •시리얼모니터에서는 초음파센서 앞에 있는 물체의 거리를 확인할 수 있습니다.

#### ◆ 피에조 부저 활용

• 피에조 부저를 이용하여 소리를 출력해 봅니다.



```
#define C4 262 //도
 #define D4 294 // 레
#define E4 330 // 미
#define F4 349 // 파
 #define G4 392 // 솔
 #define A4 440 // 라
 #define B4 494 // 시
 #define C5 523 //도
#define SPEAKER_PIN 3
float tempo = 1000.0;
// 음계
int melody[] = {
 E4, D4, C4, D4, E4, E4, E4
 , D4, D4, D4, E4, E4, E4
 . E4, D4, C4, D4, E4, E4, E4
, D4, D4, E4, D4, C4
, D4, D4, E4, D4, C4
};
// 박자
float beat[] = {
 0.75, 0.25, 0.5, 0.5, 0.5, 0.5, 1.0
 , 0.5, 0.5, 1.0, 0.5, 0.5, 1.0
 , 0.75, 0.25, 0.5, 0.5, 0.5, 0.5, 1.0
void setup() {
 pinMode (SPEAKER_PIN, OUTPUT);
void loop() {
   for (int i = 0; i \le sizeof(melody)/sizeof(int); i++) {
     tone (SPEAKER_PIN, melody[i]);
     delay ((int)(tempo*beat[i]));
     noTone(SPEAKER PIN);
     delay(50);
```

#### ◆ 피에조 부저 활용(계속)

- 먼저, 점프캡이 연결되어 있는지 확인합니다. 점프캡이 연결되어 있어야만 피에조 부저를 사용할 수 있습니다.
- 점프캡을 제거하면 D3번핀을 피에조 부저가 아닌 다른 용도로 사용할 수 있습니다.



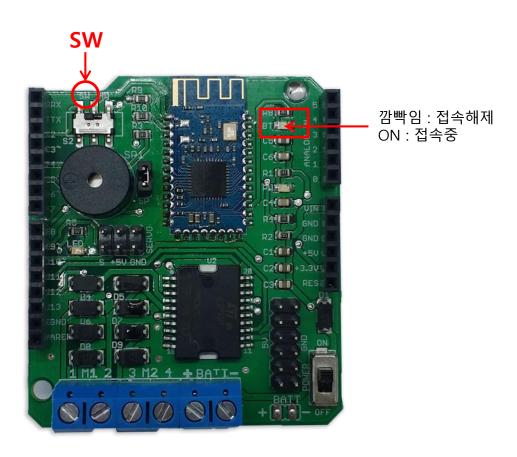
- BLE시리얼통신 방식 선택 스위치는 "SW"를 선택합니다.
- 아두이노 스케치를 업로드 하기 위해서는 반드시 "SW"가 선택되어 있어야 합니다.
- "HW"가 선택되어 있으면 업로드할 수 없습니다.



- 아두이노를 컴퓨터에 USB를 연결한 후 예제 소스를 업로드합니다.
- 업로드가 완료되면 피에조 부저로 소리가 출력됩니다.
- tone() 함수는 D3번핀과 D11번핀에서 간섭을 일으킵니다.
- tone() 함수를 사용하여 소리를 출력할 경우에는 모터2의 방향제어1핀을 동시에 사용하실 수 없습니다.

## ◆ 블루투스 이름 설정하기

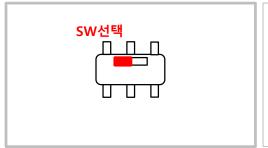
•메이키스트 RC 쉴드의 BLE모듈 HM-10을 이용해 블루투스 이름을 설정합니다.



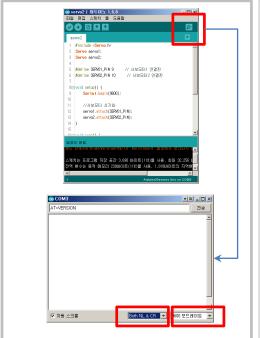
```
#include <SoftwareSerial.h>
SoftwareSerial BTSerial(2, 4); // 2, 4번 핀에 꽂혀 있는 점프선은 제거
해 주세요
void setup() {
Serial.begin(9600);
 BTSerial begin (9600);
void loop() {
if (BTSerial.available()) {
  Serial.write(BTSerial.read());
 if (Serial.available()){
  BTSerial.write(Serial.read());
  - 시리얼모니터 설정 :
    Both NL & CR 선택
    9600 보드레이트 선택
  - AT+VERSION
  - AT+NAME
  - AT+NAME이름
*/
```

#### ◆ 블루투스 이름 설정하기(계속)

- BLE연결상태 LED가 깜빡이고 있는지 확인합니다.
- LED가 깜박이고 있으면 연결 해제된 상태이고 계속 켜져 있으면 연결된 상태입니다.
- 연결된 상태에서는 장치를 추가로 연결할 수 없습니다. 한번에 하나의 장치만 연결 가능합니다.



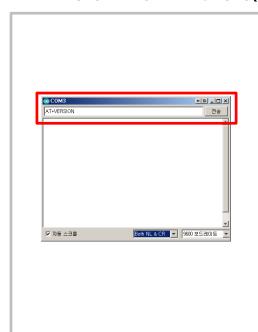
- BLE시리얼통신 방식 선택 스위치는 "SW"를 선택합니다.
- 아두이노 스케치를 업로드 하기 위해서는 반드시 "SW"가 선택되어 있어야 합니다.
- "HW"가 선택되어 있으면 업로드할 수 없습니다.



- 아두이노를 컴퓨터에 USB를 연결한 후 예제 소스를 업로드합니다.
- 시리얼모니터의 설정을 변경합니다. Both NL & CR 선택

9600 보드레이트 선택

#### ◆ 블루투스 이름 설정하기(계속)



- 시리얼모니터를 이용하여 블루투스 이름을 설정합니다.
  - 'AT+VERSION' 입력 후 펌웨어 버전표시 확인
  - 'AT+NAME이름' 입력
  - 예) MAKIST 이름으로 설정할 경우 : AT+NAMEMAKIST 'AT+NAME' 입력 후 정상적으로 설정 되었는지 확인합니다.
  - ※ 이름은 영문자, 숫자, \_ 등 입력가능하고, 최소 6자리 이상 입력합니다.
  - ※ AT 명령어는 BLE모듈의 펌웨어 버전에 따라 다를 수 있습니다.
  - 위의 방법으로 설정이 되지 않을 경우 메이키스트 블로그, 또는 카페의
  - "메이키스트RC 쉴드 블루투스 이름설정 방법"을 참조하시기 바랍니다.



• 안드로이드 구글플레이, iOS 앱스토어에서 "메이키스트", 또는 "makist" 키워드로 검색 후 앱을 다운로드 합니다.

## ◆ 블루투스 이름 설정하기(계속)



• 블루투스 장치를 검색합니다.



- 블루투스 장치 선택 후 OK 버튼을 누릅니다.
- 블루투스 장치에 연결이 되면 메이키스트 RC쉴드의 BLE연결상태 LED가 깜빡이다가 계속 켜져 있게 됩니다.
  - ※ 블루투스 장치에 연결이 잘 되지 않을 경우 앱을 재시작한 후 시도 하거나, 쉴드의 전원을 껏다가 켠 후 다시 시도해 보시기 바랍니다.

