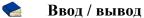
Цель — Знакомство с базовыми функциями среды Arduino IDE

Arduino — это открытая платформа, которая позволяет собирать всевозможные электронные устройства.

Arduino Uno выполнена на базе процессора ATmega328p с тактовой частотой 16 МГц, обладает памятью 32 кб и имеет 20 контролируемых контактов ввода и вывода для взаимодействия с внешним миром.

- 🜪 На Arduino доступны следующие контакты для доступа к питанию:
 - VIN предоставляет тот же вольтаж, что используется для питания платформы. При подключении через USB будет равен 5 В.
 - **5V** предоставляет 5 В вне зависимости от входного напряжения. На этом напряжении работает процессор.
 - **3V3** предоставляет 3.3 В. Максимальный допустимый ток, получаемый с этого контакта 50 мА.
 - **GND** земля.



На платформе расположены 14 контактов, которые могут быть использованы для цифрового ввода и вывода. Какую роль исполняет каждый контакт зависит от вашей программы. Все они работают с напряжением 5 В, и рассчитаны на ток 40мА.

- 全 Некоторые контакты обладают дополнительными ролями:
 - Serial: 0-й и 1-й. Используются для приёма и передачи данных по USB.
 - **Внешнее прерывание:** 2-й и 3-й. Эти контакты могут быть настроены так, что они будут провоцировать вызов заданной функции при изменении входного сигнала.
 - **PWM:** 3-й, 5-й, 6-й, 9-й, 10-й и 11-й. Могут являться выходами с широтно-импульстной модуляцией -ШИМ (pulse-width modulation PWM) с 256 градациями. Это означает, что напряжение на выходе этих контактов может принимать не только значения +5 V (HIGH) и 0 V (LOW), но и еще 254 промежуточных значений.
 - **LED**: 13-й. К этому контакту подключён встроенный на плату светодиод. Если на контакт выводится 5 В, светодиод зажигается; при нуле светодиод гаснет.

Оборудование



Упр.1 Программа для микроконтроллера

○ Напишите программу, при выполнении которой светодиод мигает с интервалом в 1 секунду.

- Запустите среду программирования Arduino IDE.
- В окно редактора введите программу и прокомментируйте каждую строку написанного ниже кода и сохраните под название Light.

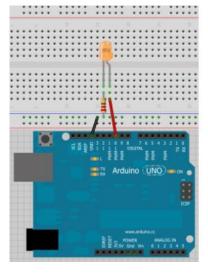
```
/*
Опишите здесь, что выполняет ваша программа
*/
int ledPin = 13; // ваши комментарии
void setup () { //
pinMode (ledPin, OUTPUT); //
}
void loop () { //
digitalWrite (ledPin, HIGH); //
delay (5000); //
digitalWrite (ledPin, LOW); //
delay (1000); //
}
```

- Подключите Arduino к компьютеру. Проверьте, что задействован нужный СОМ порт (Сервис Последовательный порт). Светящаяся красным светом лампочка означает, что платформа находится под напряжением. Возможно, на платформе работает встроенная программа, которая заставляет встроенный светодиод ритмично мигать. Мы изменим частоту мигания.
- Загрузите код на платформу. Добейтесь, чтобы схема работала так, как было задумано.
- Измените частоту мигания. Убедитесь, что вы умеете управлять этими временными параметрами.

Упр.2 Управление внешним светодиодом

от Постройте модель маяка на основе светодиода, который ритмично загорается и гаснет.

- Запустите среду программирования Arduino IDE.
- Подключите микроконтроллер к компьютеру и загрузите в редактор программу Light, которую разработали на прошлом упражнении. Внесите изменение, связанное с тем, что на этот раз работает не встроенный светодиод, а светодиод, подключенный к пину 10.



Задания для самостоятельного выполнения

- Внесите изменения так, чтобы светодиод на 1 секунду загорался, на 1 секунду выключался
- Внесите изменения так, чтобы светодиод работал в следующем режиме:
 - а. 0,5 секунды горит, 0,5 секунды не горит
 - b. 1 секунда горит, 1 секунда не горит
 - с. 2 секунды горит, 2 секунды не горит
 - d. 1 секунда горит, 1 секунда не горит
 - е. все повторяется сначала
- Подключите еще два светодиода и воспроизведите эффект бегущей волны.
- ОО Пройдите тест №1 основы работы с Arduino на странице «Тесты».