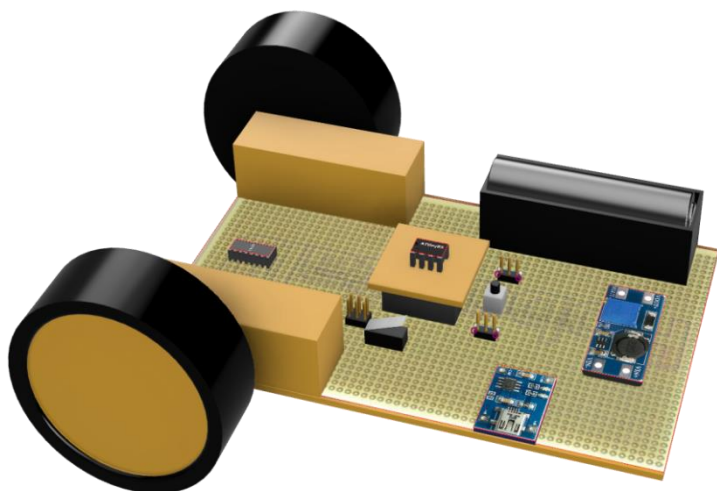


Cing

Robot pre deti i dospelých

Príručka 1.časť

Procesor Attiny85



ÚVOD

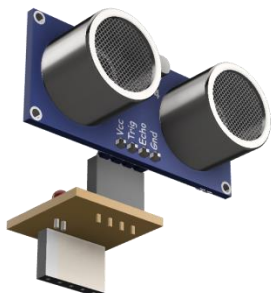
V tejto krátkej príručke sa zoznámite so základnými príkazmi pre programovanie robota Cing a základnými algoritmami týkajúcich sa programovania. Je určená pre začiatočníkov, ale aj pokročilých, detí ale aj dospelých – skrátka pre každého, kto má záujem naučiť sa základy programovania. Robot Cing nepoužíva vlastný programovací jazyk, ale Arduino knižnicu, ktorá umožňuje jednoduché naprogramovanie robota pre začiatočníkov a stredne pokročilých. Pokročilí a skúsení používatelia môžu robota Cing programovať priamo v Arduino prostredí bez použitia knižnice.



OBSAH

Zoznámme sa s robotom	4
Začíname s robotom	5
Chodenie rovno a doprava	5
Spomaľovanie a zrýchľovanie	9
Sledovanie čiary	11
Pomocou jedného senzora	11
Pomocou dvoch senzorov	14
Meranie teploty	18
Prekážky	21
Zastavenie pred prekážkou	21
Zastavenie so sledovaním čiary	24
Nastavujeme hodnotu	27
Počítanie čiar	30
Osvetlenie	34

ZOZNÁMME SA S ROBOTOM



Ultrasonický senzor

(foto komponentov)

ZAČÍNAME S ROBOTOM

V tejto kapitole sa zoznámime s programovacím prostredím robota Cing a naučíme robota Cing pohnúť sa z miesta. Nebudeme používať žiadne senzory, pretože našou úlohou bude robota Cing rozhýbať.

Budeme potrebovať:

Robota Cing

ICSP ASP programátor

CHODENIE ROVNO A DOPRAVA

Stratégia:

Robot Cing sa bude pohybovať na oboch motoroch dopredu, na pravom motore doľava a na ľavom motore doprava.

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO_basic.h"
2  Attiny attiny;
3  void setup() {
4
5
6  }
7  void loop()
8  {
9      attiny.motor("AB",1, "digital");
10     delay (1000);
11     attiny.motor("AB", 0, "digital");
12     attiny.motor("B", 1, "digital");
13     delay (800);
14     attiny.motor("B", 0, "digital");
15 }
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu `<Attiny85_IO_basic.h>`).

Príkazy vo `void loop(){}` v svorkových zátvorkách: `{}` bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.

`Attiny.motor ("A", 1, "digital")` → pomocou tohto príkazu robot Cing zapne motor v porte "A" na vstupe "digital".

Prvý parameter, ktorý môže obsahovať "A", "B", "AB" určuje, pre ktorý motor/motory sa vzťahujú nasledujúce parametre príkazu.

Posledný parameter určuje spôsob zapínania motoru ("digital", "analog").

Vstup “digital” môže mať len dva parametre:

1 → zapnutý, 0 → vypnutý (1=100%).

Vstup “analog” môže mať parametre obsahujúce čísla od 0-100 vrátane. Na tomto vstupe zadávame počet percent.

100 → 100%-zapnutý, 0 → 0%-vypnutý

`Attiny.motor (“A”, 33, “analog”)` → robot Cing zapne motor v porte “A” na vstupe “analog” na 33%.

`delay (1000)` → príkaz, pomocou ktorého bude robot Cing vykonávať predchádzajúci príkaz v čase v zátvorke; udáva sa v milisekundách

1000 milisekúnd = 1 sekunda

SPOMAĽOVANIE A ZRÝCHĽOVANIE

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO_basic.h"
2  Attiny attiny;
3  void setup() {
4
5
6  }
7  void loop()
8  {
9      for (int x=0;x<100;x++)
10         {
11             attiny.motor("AB",x,"analog");
12             delay(10);
13         }
14     delay (1000);
15
16     for (int x=100;x>0;x--)
17         {
18             attiny.motor("AB",x,"analog");
19             delay(10);
20         }
21 }
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu `<Attiny85_IO_basic.h>`).

Príkazy vo `void loop(){}` v svorkových zátvorkách: `{}` bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.

V deviatom riadku programu vytvárame počítadlo, pre ktoré platí, že hodnota `x=0`, a kým je `x<100`, tak po každom pohnutí sa robota sa ku x pripočíta 1. Znamená to teda, že robot bude postupne zrýchľovať z 1% na 100% na parametri `“analog”` a následne spomaľovať zo 100% na 0% na parametri `“analog.”`

SLEDOVANIE ČIARY

V tejto kapitole si ukážeme, ako naprogramovať robota Cing, aby sa pohyboval po čiare.

Budeme potrebovať:

Robota Cing

ICSP ASP programátor

2x Svetelný senzor

POMOCOJ JEDNÉHO SENZORA

Stratégia:

Robot Cing bude sledovať čiaru senzorom tak, že ak svetelný senzor nasníma čiaru na plátne, pohne pravým motorom dopredu. Ak čiaru nenasníma, pohne ľavým motorom.

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO_basic.h"
2  Attiny attiny;
3  void setup() {
4
5
6  }
7  void loop()
8  {
9      if (attiny.LightSensor(2, "digital")==1)
10     {
11         attiny.motor("A", 0, "digital");
12         attiny.motor("B", 1, "digital");
13     }
14     else
15     {
16         attiny.motor("B", 0, "digital");
17         attiny.motor("A", 1, "digital");
18     }
19 }
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu `<Attiny85_IO_basic.h>`).

Príkazy vo `void loop(){}` v svorkových zátvorkách: `{}` bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.

V deviatom riadku sa overuje hodnota svetelného senzora – ak je jeho hodnota rovná `0`, vypne motor v porte `B` a zapne motor v porte `A`. Ak je jeho hodnota rovná `1`, motor v porte `A` sa vypne a motor v porte `B` sa zapne.

POMOCOUC DVOCH SENZOROV

Stratégia:

Robot Cing bude sledovať čiaru pomocou dvoch svetelných senzorov. Oba motory idú dopredu, pokiaľ jeden zo svetelných senzorov nenasníma čiaru. Ak ju nasníma, motor na tej strane sa zastaví.

(foto cinga na čiare)

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO_basic.h"
2  Attiny attiny;
3  void setup() {
4
5
6  }
7  void loop()
8  {
9      if (attiny.LightSensor(1,"digital")==0)
10     {
11         attiny.motor("A", 0, "digital");
12     }
13     else if (attiny.LightSensor(2,"digital")==0)
14     {
15         attiny.motor("B", 0, "digital");
16     }
17     else
18     {
19         attiny.motor("AB", 1, "digital");
20     }
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu `<Attiny85_IO_basic.h>`).

Príkazy vo `void loop(){}` v svorkových zátvorkách: `{}` bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.

V deviatom riadku sa overuje podmienka pre svetelný senzor v porte `1`, teda či je jeho hodnota menšia ako `1`. Ak je jeho hodnota `<1`, zastaví motor v porte A.

Ak je hodnota väčšia, motor v porte `A` zapne.

V treťom riadku sa overuje podmienka pre druhý svetelný senzor – v porte `2`.

Ak je jeho hodnota <1 , zastaví motor v porte B.

Ak je hodnota väčšia, motor B sa zapne.

(niečo)

MERANIE TEPLoty

V tejto kapitole si ukážeme, ako naprogramovať robota Cing tak, aby reagoval na zmenu teploty s využitím tepelného senzora. Robot sa po zohriatí senzora začne hýbať.

Budeme potrebovať:

Robota Cing

ICSP ASP programátor

Svetelný senzor

(foto)

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO.h"
2  Attiny attiny;
3  void setup() {
4
5
6  }
7  void loop()
8  {
9      if (attiny.Temp()>30)
10     {
11         attiny.motor("AB", 1, "digital");
12     }
13     else
14     {
15         attiny.motor("AB", 0, "digital");
16     }
17 }
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu `<Attiny85_IO.h>`).

Príkazy vo `void loop(){}` v svorkových zátvorkách: `{}` bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.

V prvom riadku procedúry sa overuje hodnota tepelného senzora.

Ak je jeho hodnota väčšia ako 30 stupňov, zapne motory v portoch A a B. Ak je jeho hodnota menšia ako 30 stupňov, vypne motor v portoch AB.

PREKÁŽKY

V tejto kapitole si ukážeme, ako zastaviť pred prekážkou.

Budeme potrebovať:

Robota Cing

ICSP ASP programátor

Svetelný senzor

Ultrasonický senzor

ZASTAVENIE PRED PREKÁŽKOU

Stratégia:

Robot Cing pôjde stále rovno na motoroch “AB”. Ak ultrasonickým senzorom zaznamená prekážku vo vzdialenosti menšej ako 20 cm, zastaví sa.

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO.h"
2  Attiny attiny;
3  void setup() {
4
5
6  }
7  void loop()
8  {
9      if (attiny.UltrasonicSensor()<20)
10     {
11         attiny.motor("AB", 0, "digital");
12     }
13     else
14     {
15         attiny.motor("AB",1, "digital");
16     }
17 }
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu `<Attiny85_IO.h>`).

Príkazy vo `void loop(){} v svorkových zátvorkách:{} bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.`

V deviatom riadku programu zadávame Cingovi podmienku, ktorá hovorí, že ak je hodnota ultrasonického senzora (vzdialenosť od prekážky) menšia ako `20`, Cing zastaví oba motory.

Ak je vzdialenosť väčšia, pokračuje ďalej.

ZASTAVENIE SO SLEDOVANÍM ČIARY

Stratégia:

Cing bude sledovať čiaru, pričom ak zaznamená prekážku vo vzdialenosti menšej ako 20 cm, zastaví pred ňou.

(foto)

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO.h"
2  Attiny attiny;
3  void setup() {
4
5
6  }
7  void loop()
8  {
9      if (attiny.UltrasonicSensor()<20)
10     {
11         attiny.motor("AB", 0, "digital");
12     }
13     else
14     {
15         if (attiny.LightSensor(1, "digital")==0)
16         {
17             attiny.motor("B",1, "digital");
18         }
19         else
20         {
21             attiny.motor("A", 1, "digital");
22         }
23     }
24 }
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu `<Attiny85_IO.h>`).

Príkazy vo `void loop(){}` v svorkových zátvorkách: `{}` bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.

V deviatom riadku programu nastavujeme robotovi podmienku, že ak je hodnota ultrasonického senzora menšia ako `20`, robot sa zastaví.

Ak je hodnota väčšia, robot pokračuje, pričom sleduje aj čiaru.

NASTAVUJEME HODNOTU

V tejto kapitole budeme vytvárať programy, pomocou ktorých bude Cing počítat čiary a na základe toho vykonávať ďalšie procesy.

Budeme potrebovať:

Robota Cing

ICSP ASP programátor

Potenciometer

Stratégia:

Robot Cing bude chodiť, ak mu hodnotu na potenciometri nastavíme na viac ako 50%. Ak bude hodnota nižšia ako 50%, Cing bude stáť.

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO_basic.h"
2  Attiny attiny;
3  void setup() {
4
5  }
6
7  void loop()
8  {
9      if (attiny.PotentiometerExternal()>50)
10     {
11         attiny.motor("AB", 1, "digital");
12     }
13
14     else
15     {
16         attiny.motor("AB", 0, "digital");
17     }
18 }
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu [<Attiny85_IO_basic.h>](#)).

Príkazy vo `void loop(){}` v svorkových zátvorkách: `{}` bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.

V deviatom riadku procedúry overujeme, či je na potenciometri nastavená hodnota vyššia ako 50%.

Ak je podmienka splnená, Cing pôjde dopredu.

Ak podmienka splnená nie je, robot ostane stáť.

POČÍTANIE ČIAR

V tejto kapitole budeme vytvárať programy, pomocou ktorých bude Cing počítat čiary a na základe toho vykonávať ďalšie procesy.

Budeme potrebovať:

Robota Cing

ICSP ASP programátor

Svetelný senzor

Stratégia:

Robot Cing bude chodiť po plátne, na ktorom bude mať niekoľko čiar. Pomocou svetelného senzora zaznamená všetky čiary a vykoná, čo mu zadáme do príkazu.

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO_basic.h"
2  Attiny attiny;
3  int x;
4  void setup() {
5
6
7  }
8  void loop()
9  {
10     if (x <= 10)
11     {
12         attiny.motor("AB", 1,"digital");
13         if (attiny.LightSensor(2, "digital")==1)
14         {
15             x++;
16             delay(200);
17         }
18     }
19     else
20     {
21         attiny.motor("B", 0,"digital");
22         attiny.motor("A", 1,"digital");
23         delay (800);
24         attiny.motor("AB", 0,"digital");
25
26
27     }
28 }
--
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu `<Attiny85_IO_basic.h>`).

Príkazy vo `void loop(){}` v svorkových zátvorkách: `{}` bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.

V treťom riadku procedúry vytvárame premennú `x` s hodnotou `0`.

V desiatom riadku zadávame podmienku, ktorá hovorí, že program v zátvorkách sa bude opakovať, pokiaľ `x <=10`. Kým podmienka nebude splnená, robot pôjde dopredu, pričom bude overovať či svetelný senzor nenasnímal čiaru.

Ak ju nasnímal `x++` pridá premennej hodnotu `1`.

Ak `x` nadobudne hodnotu `10`, vykoná sa proces v zátvorkách `else`.

(foto)

OSVETLENIE

V tejto kapitole si vytvoríme program, ktorým rozhýbeme robota Cing pomocou senzora osvetlenia.

Budeme potrebovať:

Robota Cing

ICSP ASP programátor

Senzor osvetlenia

Stratégia:

Robot Cing bude stáť. Ak osvetlíme senzor osvetlenia na viac ako 20%, Cing sa začne hýbať dopredu.

(foto)

Program:

```
1  #include "Attiny85_IO_basic.h"
2  Attiny attiny;
3  void setup() {
4
5  }
6
7  void loop()
8  {
9      if (attiny.ShineSensor()>20)
10     {
11         attiny.motor("AB", 1, "digital");
12     }
13
14     else
15     {
16         attiny.motor("AB", 0, "digital");
17     }
18 }
```

Vysvetlenie programu:

V prvom a druhom riadku programu sú príkazy určené pre programovacie prostredie, ktoré povedia, že budeme používať zjednodušené príkazy pre Attiny85 (implementujú knižnicu `<Attiny85_IO_basic.h>`).

Príkazy vo `void loop(){}` v svorkových zátvorkách: `{}` bežia v nekonečnom procese a opakujú sa.

V deviatom riadku procedúry sa overuje podmienka pre senzor osvetlenia.

Ak je osvetlený na viac ako 20%, robot Cing pôjde dopredu na oboch motoroch.

Ak podmienka splnená nie je, robot Cing bude stáť.

Ďakujeme, že ste si vybrali robota Cing.

Veríme, že vám pomôže pri vašich začiatkoch, vyplnení voľného času a dúfame, že pre vás bude zábavnou formou učenia.

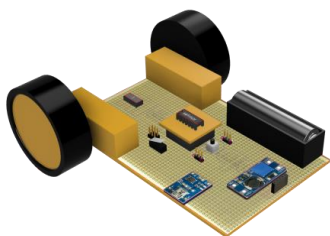
Vytvorili sme modely robota Cing, ktoré podporujú ľudí pri ich začiatkoch v programovaní tak, ako ich aj učia nové veci ľahkou a hravou formou.

Budeme radi, ak nám napíšete spätnú väzbu (odkaz na našej stránke).

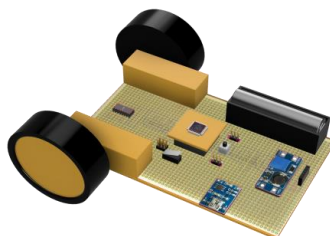
Viac informácií na našej stránke:
[\(link na stránku\)](#)

© 2017 GalejeNextGen

Ďalšie modely:



2.časť
Attiny84



3.časť
Atmega8

4.časť
Attiny13

5.časť
Atmega328

6.časť – Atmega32u4

