Instituto Federal Farroupilha

Aula 4 – Programação





FAMÍLIA

Arduino Leonardo



Arduino Mega2560 R3



Arduino Esplora



Arduino Mega ADK



Arduino Pro



Arduino FIO V3



Arduino LilyPad



Arduino Mini 05



Arduino Pro Mini



Arduino Micro



PLACAS DE EXPANSÃO - SHIELD

Arduino Ethernet Shield R3



Kit Motor Shield R3



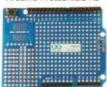
Arduino WiFi Shield



Arduino XBee Shield



Arduino ProtoShield R3



Kit Joystick Shield



Shield celular com SM5100B



Shield GPS





Shield WiFly





Wireless SD Shield



Software Arduino

. IDE



Sketches

 Programa escrito usando Arduino são chamados de sketch. Verificar

Extensão .ino

Verifica se seu código tem erros.

Compila seu código e carrega para a placa Arduino.

Cria um novo Sketch.

Apresenta um menu de todos os sketches já existentes.

Salvar

Salva seu Sketch.

Monitor Serial

Abre o monitor serial.

Botões >



Linguagem

- Alto nível: semelhante ao C/C++
 - Estruturas
 - Variáveis
 - Operadores booleanos, de comparação e aritméticos
 - . Estrutura de controle
 - Funções digitais e analógicas



Programação - Estruturas

Todo programa do Arduino tem

```
setup() {
}
```

- Chamada quando um programa começa a rodar
- Inicializa variáveis
- Modos dos pinos de ligação
- Declarar bibliotecas
- Executada uma única vez no programa



Programação - Estruturas

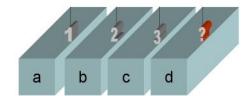
Todo programa do Arduino tem

```
loop() {
}
```

- Executa as ações do programa
- Controla a placa do Arduino
- Executada infinitas vezes no programa (looping)
- Finaliza quando a energia for suspensa ou via código

Programação - Variáveis

- . Expressões que armazenam valores
 - . Leitura de um sensor
 - . Valor fixo
 - . Acendimento de leds



Variáveis booleanas

- . Homenagem George Boole
- . Pode ter apenas dois valores

Exemplo

boolean running = false;



Programação - Variáveis

- Int

- Inteiro: principal tipo para armazenamento de números.
- Número de 2 bytes
 - Faixa de -32.768 a 32.767

. Exemplo int ledPin = 13;

Programação - Variáveis

Char

- Ocupa 1 byte de memória
- Armazena o valor de um caractere ASCII
- Caracteres literais são escritos entre aspas



 Atuam no estado e na configuração das entradas e saídas digitais do programa

. pinMode()

- Configura o pino e o seu comportamento
- Define como o pino será utilizado

```
pinMode(pin, mode)

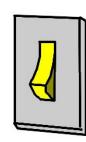
pinMode(9, OUTPUT);  // determina o pino digital 9 como uma saída.
```



digitalRead()

Lê um valor de um pino digital específico

VALORES POSSÍVEIS - HIGH ou LOW



Sintaxe

```
digitalRead(pin)
```

```
buttonState = digitalRead(9); // Leitura do estado de um botão no pino 9.
```



digitalWrite()

Escreve um valor de um pino digital específico

VALORES POSSÍVEIS - HIGH ou LOW



Sintaxe

```
digitalWrite(pin, valor)

digitalWrite(9, HIGH); // Coloca o pino 9 em estado HIGH.
```



delay()

 Função de espera. Aguarda e congela ação acima em instantes de tempo definidos.

VALORES POSSÍVEIS – tempo em milissegundos

Sintaxe

delay(1000);

//espera 1 segundo



DESAFIO PROBLEMA 1

PISCAR UM LED EM INTERVALOS DE 1 SEGUNDO

- Material necessário?
- Como montar o circuito?
- Como fazer o programa?
- Como executar o programa no circuito?





DESAFIO PROBLEMA 1

Softwares de apoio

- Projetar o Circuito
 - Fritzing
 - Tinkercad www.tinkercad.com

- Implementar o código
 - Arduino
 - Tinkercad www.tinkercad.com
- Testar
 - Arduino
 - Tinkercad
 - Placa









CONTATO

toni.montenegro@iffarroupilha.edu.br

