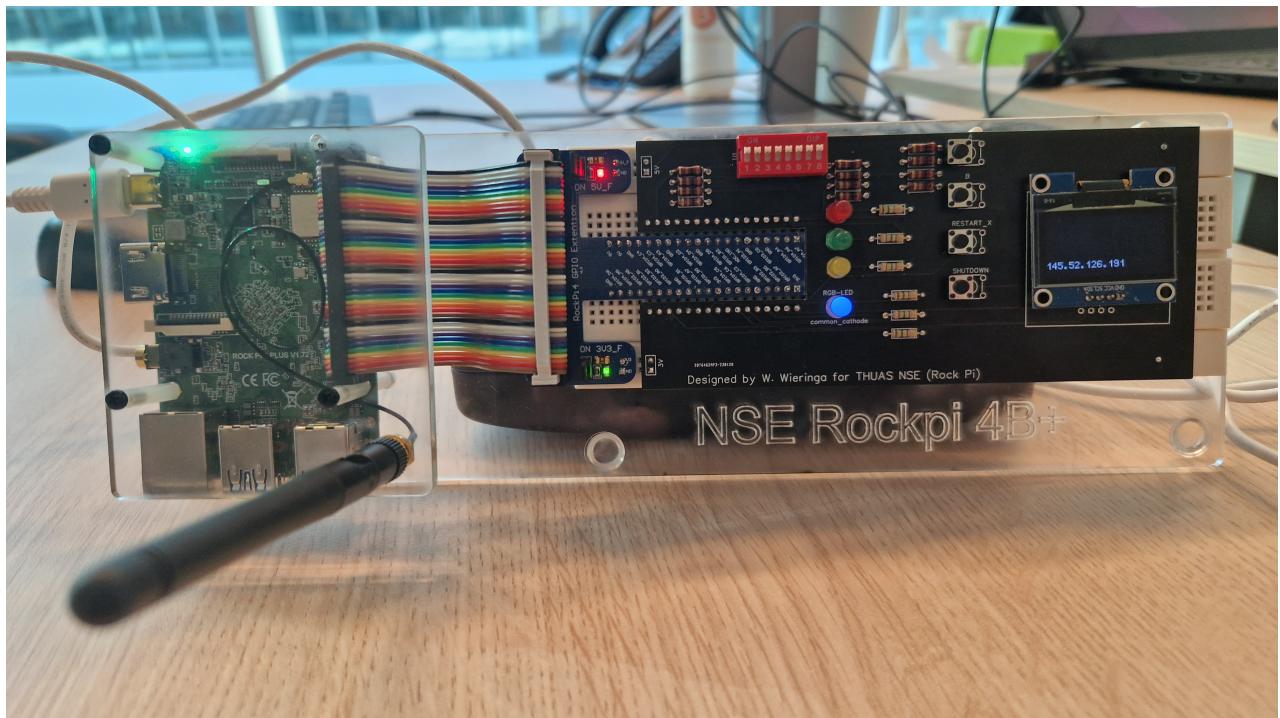


Object Georiënteerd Programmeren

(Introductie)

(Practicumhandleiding inclusief de practicumopstelling voor de RockPi)

Versie 0.5



Inhoudsopgave

1 Inleiding	3
1.1 Voorbereiding - Software installeren	3
1.2 Eerste gebruik van de RockPi	4
1.3 Inloggen met VNC	5
1.4 USB Stick voorbereiden	6
2 Klasse en objecten in C++	8
2.1 De eerste kennismaking met de RockPi.	8
2.1.1 Contact maken met de RockPi	8
2.1.2 Het aansturen van een LED.	9
2.2 Het werken vanuit Visual Studio Code	11
2.3 Het werken met een visuele debugger.	13
Appendices	17
A Tips en tricks in een linux omgeving	19
A.1 commando's	19
A.2 tips	19
B Installeren van de practicum omgeving	20
B.1 De VNC viewer	20
B.2 Het gebruik van Visual Studio Code	20

1 Inleiding

Voor het practicum OOPR1 zijn (ongeveer) 25 RockPi's beschikbaar. Dit zijn Raspberry Pi achtige ‘Single Board Computers’ die met een Linux variant werken, in dit geval Debian 10. De RockPi's zijn aangeschaft omdat Raspberry Pi's niet leverbaar (of te duur) waren. Tijdens het practicum gebruik je een RockPi van school. Je kunt deze alleen op school gebruiken, je mag hem niet meenemen naar huis. Dat is dan ook het belangrijkste nadeel.

Het gebruik van de RockPi heeft een aantal voordelen:

- Je hoeft zelf niets aan te schaffen
- Je werkt onder gecontroleerde omstandigheden: de verstrekte RockPi bevat alles wat nodig is voor het practicum. Dat betekent dat jij- of de docent- niet eerst moet puzzelen om de omgeving aan de praat te krijgen.

Bij het practicum heb je *je eigen* USB stick nodig om je bestanden op te zetten (*geen gedeelde!*). Een USB stick van 1GB is goed genoeg (128+ MB). Groter is zonde.

- Je werkt op je eigen USB stick en niet op het bestandssysteem van de RockPi.
- Na afloop van het practicum lever je de RockPi in zonder daar bestanden op achter te laten.
- Ga er vanuit dat de RockPi's na een practicum gewist worden!

1.1 Voorbereiding - Software installeren

Zorg dat je vóór het practicum de volgende software geïnstalleerd hebt:

- Installeer Github Desktop: <https://desktop.github.com/>
- Vanuit Github Desktop, druk Ctrl+Shift+O voor ‘Clone repository’ en voeg de repository **JohnVi-hhs/oop** toe.
- Installeer ‘Visual Studio Code’ (VSC) volgens de instructies in <https://github.com/Grrtzm/OOPR1> (*moet nog aangepast worden*)
- Download en installeer de VNC viewer:
<https://www.realVNC.com/en/connect/download/combined/>
- (Optioneel) Download en installeer de SSH client KiTTY
<https://www.fosshub.com/KiTTY.html>
KiTTY is een opvolger van PuTTY. Het grote voordeel is dat KiTTY automatisch opnieuw verbinding maakt als de verbinding even verbroken is geweest.

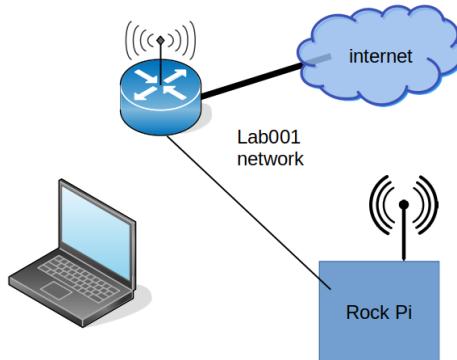
1.2 Eerste gebruik van de RockPi

We gaan er van uit dat je de RockPi in lokaal D2.001 van HHS Delft gebruikt.

De RockPi is al ingesteld voor Wi-Fi netwerk in D2.001: **Lab001**.

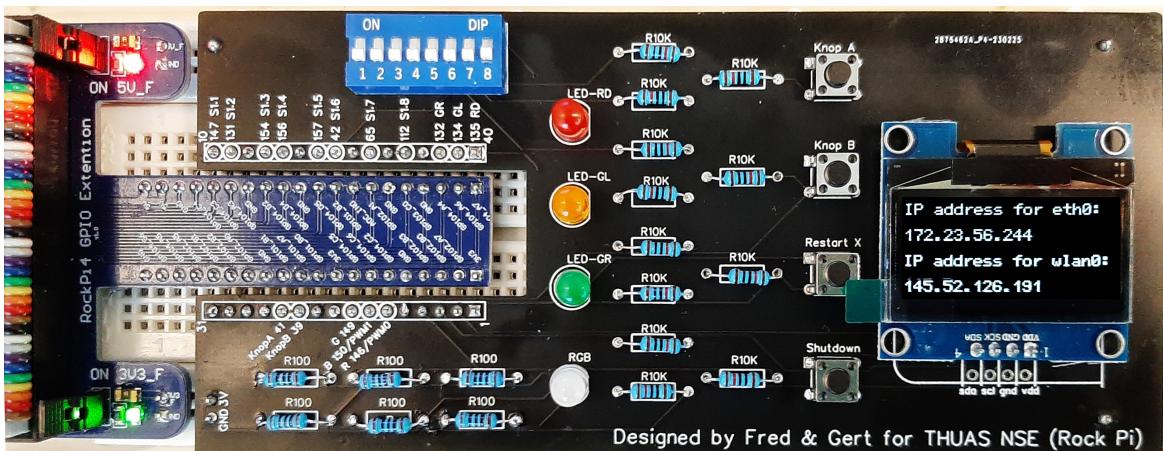
Log ook met je laptop in op dit netwerk. Het password is **Lab001WiFi**.

In Figuur 2.1 wordt weergegeven hoe de RockPi op het lab netwerk is aangesloten.



Figuur 1.1: De RockPi in het lab netwerk

Sluit de USB-C voedingskabel aan zodat de RockPi gaat opstarten (op de RockPi gaan een groene led branden). Verder hoef je nog niets aan te sluiten!



Figuur 1.2: Het uitbreidingsbord van de RockPi

Controleer de zelftest: Om zeker te weten dat het bovenstaande bordje OK is gaat de RockPi alle leds even aan en uitzetten.

Als je de RockPi in het lab (D2.001) aanzet, verschijnt op het oled display bij "IP address for wlan0:" een IP adres van het Lab001 Wi-Fi netwerk (zie Figuur 1.2).

Nu kun je via SSH en/of VNC een verbinding maken met dit IP adres en inloggen op de RockPi. De username is **rock**, het password is ook **rock**. Overigens kun je ook een UTP/ethernet kabel aansluiten zoals in Figuur 1.2 te zien is bij "IP address for eth0:".

Zorg wel dat je PC op hetzelfde netwerk is aangesloten. Als VNC het niet wil doen, maar ssh wel, dan zitten je PC en de RockPi mogelijk op verschillende Wi-Fi access-points. Als VNC niet werkt, maar je RockPi en laptop zitten wel op hetzelfde netwerk, dan kun je het knopje '**Restart X**' indrukken, dit herstart de grafische schil op de RockPi.

Zodra je bent ingelogd met VNC, kun je je USB stick aansluiten en configureren. Het maakt niet uit welke USB poort je gebruikt.

Als je klaar bent met je practicum, moet je de RockPi netjes afsluiten. Door op het knopje ‘**Shutdown**’ te drukken, wordt het operating system netjes afgesloten zodat het bestandssysteem niet corrupt raakt (wat kan gebeuren als je de RockPi gewoon uitzet).

‘Knop_A’ kun je gebruiken om tijdens het opstarten voor volledig GPIO gebruik te kiezen; druk de knop in vóórdat je de RockPi aanzet, en houd hem ingedrukt tot de LED zelftest klaar is. Dit is zo gedaan omdat wisselen tussen PWM gebruik (voor de rode en blauwe leds van de driekleurige led) en GPIO (alleen aan en uit, geen ‘analoge’ waarden) niet lukt zonder opnieuw op te starten.

Aan ‘Knop_A’, ‘Knop_B’ en de DIP switches (blauwe blokje) zijn verder geen functies toegewezen. Daar kun je zelf code voor schrijven.

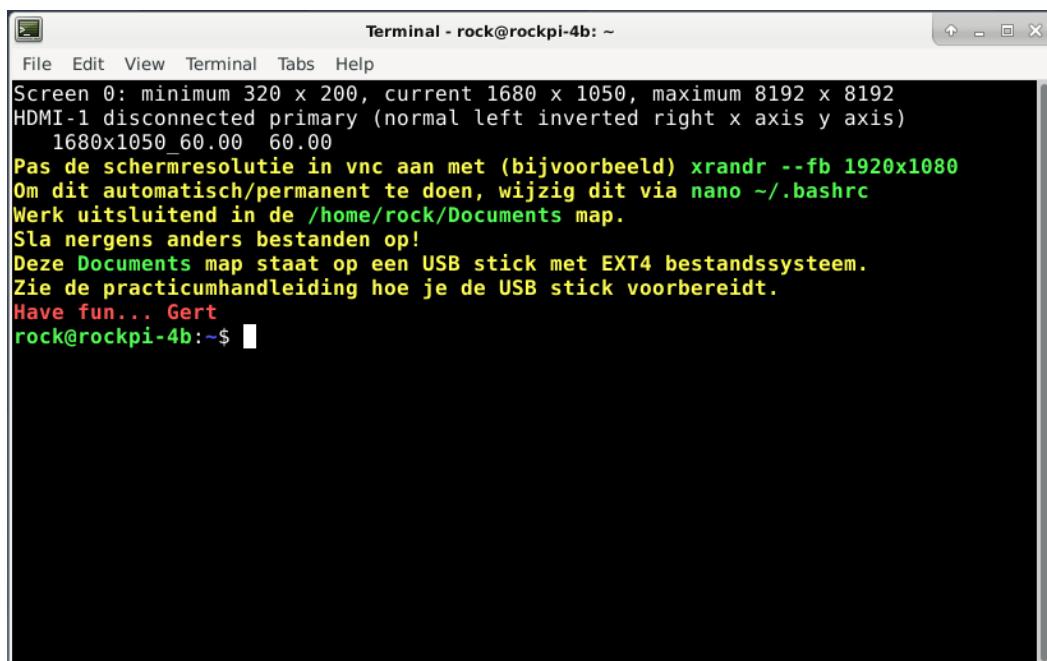
1.3 Inloggen met VNC

Voer het IP adres zoals getoond op het oled scherm in op VNC (Figuur 1.2). Log in op de RockPi en klik op het ‘Terminal’ icoon (rood omcirkeld in Figuur 1.3):



Figuur 1.3: Terminal icoon

Nu verschijnt het Terminal venster. Van hieruit kun je allerlei commando’s invoeren:



```
Terminal - rock@rockpi-4b: ~
File Edit View Terminal Tabs Help
Screen 0: minimum 320 x 200, current 1680 x 1050, maximum 8192 x 8192
HDMI-1 disconnected primary (normal left inverted right x axis y axis)
1680x1050 60.00 60.00
Pas de schermresolutie in vnc aan met (bijvoorbeeld) xrandr --fb 1920x1080
Om dit automatisch/permanent te doen, wijzig dit via nano ~/.bashrc
Werk uitsluitend in de /home/rock/Documents map.
Sla nergens anders bestanden op!
Deze Documents map staat op een USB stick met EXT4 bestandssysteem.
Zie de practicumhandleiding hoe je de USB stick voorbereidt.
Have fun... Gert
rock@rockpi-4b:~$
```

Figuur 1.4: Het Terminal scherm

1.4 USB Stick voorbereiden

LET OP!!

- Met onderstaande procedure verwijder je alle bestanden van je USB stick!
- Je hebt genoeg aan een kleine USB stick (ergens tussen 128MB en 4 GB).
- Je kunt hierna alléén met Linux op je USB stick kijken, niet meer met Windows!

Formatteer nu je USB stick met EXT4 filesystem. Dit is nodig omdat Linux d.m.v. attributen in het bestandssysteem aangeeft of een bestand uitvoerbaar ('executable') is. Dat is op een Windows compatible USB stick (met FAT of NTFS bestandsysteem) niet mogelijk. Kijk of je USB stick gezien wordt. Geef het commando **lsblk** en kijk of daar een device bij zit met sda in de naam (zie hieronder in de listing van **lsblk**). In dit geval is deze er. De partitie waar we gebruik van maken is /dev/sda1.

```
rock@rockpi-4b:~$ lsblk
NAME      MAJ:MIN RM  SIZE RO TYPE MOUNTPOINT
sda        8:0    1   1.9G  0 disk 
└─sda1     8:1    1   1.9G  0 part /media/rock/9C02-C2F1
mmcblk1   179:0   0 115.2G  0 disk 
├─mmcblk1p1 179:1   0   3.9M  0 part 
├─mmcblk1p2 179:2   0     4M  0 part 
├─mmcblk1p3 179:3   0     4M  0 part 
├─mmcblk1p4 179:4   0   512M  0 part 
└─mmcblk1p5 179:5   0   7.8G  0 part /
mmcblk1boot0 179:32  0     4M  1 disk 
mmcblk1boot1 179:64  0     4M  1 disk 
mmcblk1rpmb 179:96  0     4M  0 disk 
}
```

Controle:

Als je het commando **mount** geeft, dan verwacht je in de uitvoer het device (de disk) /dev/sda1 te zien:

```
/dev/sda1 on /media/rock/9C02-C2F1 type vfat (rw,nosuid,nodev,relatime,
    uid=1000,gid=1000,fmask=0022,dmask=0022,codepage=936,iocharset=utf8,
    shortname=mixed,showexec,utf8,flush,errors=remount-ro,uhelper=udisks2
)
```

Hierboven zie je dat disk ge-'mount' is. Om te formatteren moet je eerst 'umount' doen:

umount /dev/sda

Nu USB disk formatteren met ext4 filesystem:

sudo mkfs -t ext4 /dev/sda

Vervolgens disklabel 'Documents' instellen:

sudo e2label /dev/sda Documents

Hieronder zie je de output van bovenstaande commando's:

```
umount: /dev/sda#: No such file or directory
rock@rockpi-4b:~\$ sudo mkfs -t ext4 /dev/sda
mke2fs 1.44.5 (15-Dec-2018)
/dev/sda contains a vfat file system
```

```

Proceed anyway? (y,N) y
Creating filesystem with 491520 4k blocks and 123120 inodes
Filesystem UUID: 1b2275ec-6dbd-4f3b-8d41-feaf4da0c7b7
Superblock backups stored on blocks:
32768, 98304, 163840, 229376, 294912

Allocating group tables: done
Writing inode tables: done
Creating journal (8192 blocks): done
Writing superblocks and filesystem accounting information: done

```

Als het formatteren en labelen klaar is, kun je testen of de USB stick correct gezien wordt:

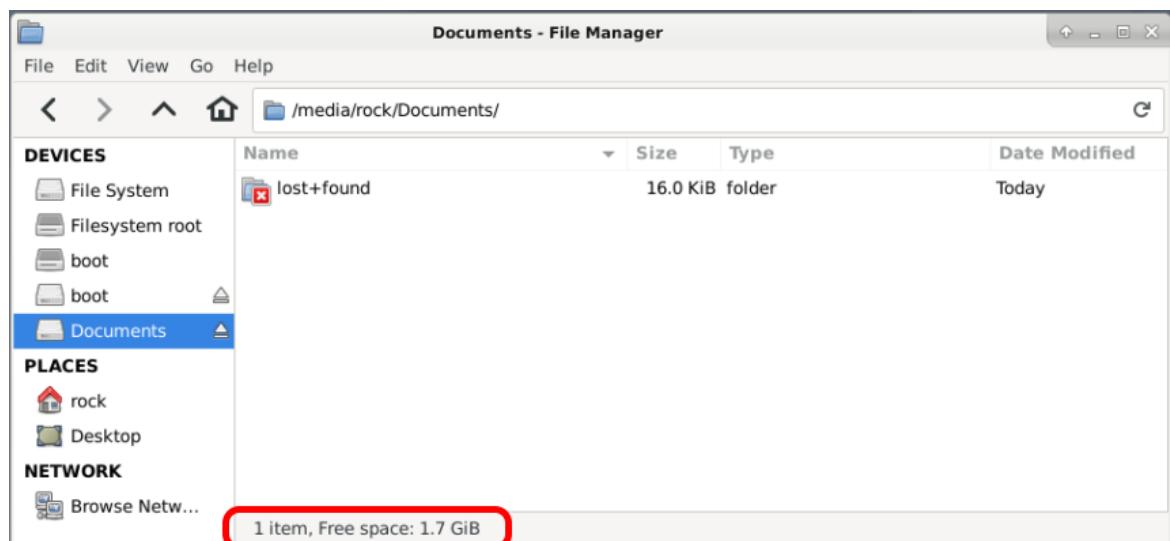
Verwijder de USB stick, wacht even en steek hem weer terug in een USB poort.
Klik in VNC op het ‘File Manager’ icoon (rood omcirkeld in Figuur 1.5):



Figuur 1.5: Terminal icoon

Ga in de ‘File Manager’ naar het ‘Documents’ device.

Als dit werkt, dan zie je onderin de statusbalk van de ‘File Manager’ hoeveel vrije ruimte je USB stick heeft (rood omcirkeld in Figuur 1.5)



Figuur 1.6: File Manager

Met de ‘File Manager’ kun je in het bestandssysteem van Linux kijken.

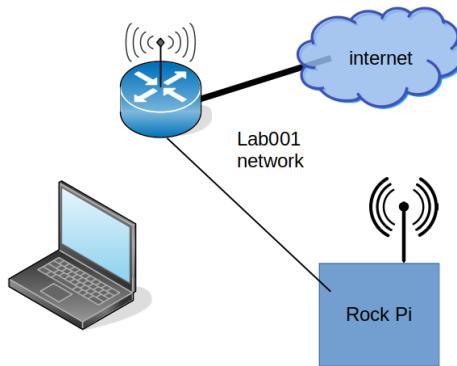
Bij het practicum werk je alleen maar in de home directory en subdirectories van gebruiker **rock** (/home/rock).

Als je meer wilt weten over het Linux bestandssysteem, [klik dan hier](#).

2 Klasse en objecten in C++

Als eerste wordt er contact gelegd tussen de laptop en de RockPi, waarna een LEDje aan- en uitgezet wordt. Vervolgens wordt door middel van een programma een aantal LEDs aangestuurd.

Het practicum wordt gedaan op een RockPi dit is een single board computer dat draait in ons geval met het linux operating systeem. Met behulp van de RockPi wordt tijdens het practicum door middel van objecten diverse LEDs aangestuurd. Dit wordt gedaan door een 1 of een 0 naar een file te schrijven. In Figuur 2.1 wordt weergegeven hoe de RockPi op het lab netwerk is aangesloten. Dit kan via de lab-wifi of via een



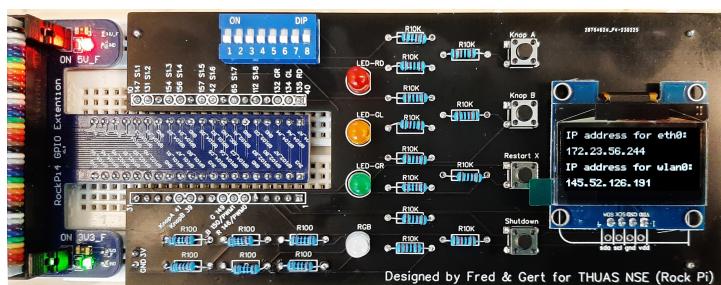
Figuur 2.1: De rockPi in het lab-netwerk

UTP kabel. Het bijbehorende Ipnr. wordt getoond op het displaytje dat aangesloten is op de RockPi. Om contact te kunnen maken tussen de laptop en de RockPi moet de laptop ook op het labnetwerk(Lab001) aangesloten zijn, b.v. via de wifi.

2.1 De eerste kennismaking met de RockPi.

2.1.1 Contact maken met de RockPi

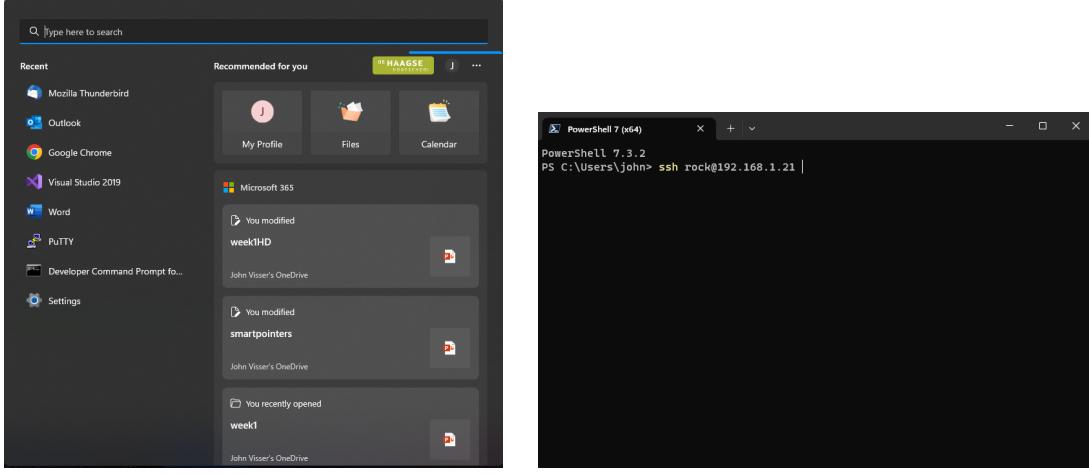
In eerste instantie wordt er contact gemaakt met de RockPi via het *ssh* commando. Het IP nummer van de rockPi is af te lezen via het schermpje, zoals in figuur 2.2 wordt



Figuur 2.2: De rockPi met het IPnr.

weergegeven. In dit voorbeeld is het IP nummer *192.168.1.21*.

Open in windows een terminal (b.v. een powershell, cmd prompt of een extern programma zoals b.v. putty), b.v.powershell. Ga naar windows search, zie figuur 2.3a en type vervolgen in *powershell*. In de powershell kan het *ssh* commando met de username



a Zoekscherf in windows

b ssh verbinding maken naar de rockPI

Figuur 2.3: Opstelling bij opdracht 1.

en ipnr gegeven worden, zoals in figuur 2.3b wordt weergegeven. Bij de eerste keer zal de melding komen of de host key moet worden opgeslagen, type in *yes*. Vervolgens zal om om het password gevraagd worden. Dit is *rock*.

Wanneer het inloggen gelukt is, verschijnt eerst een verhaaltje dat eindigt met de prompt van de rockPI, zoals in figuur 2.4 te zien is. Vanaf nu werk je in een linux

```

rock@rockpi-4b: ~
PowerShell 7.3.2
PS C:\Users\john> ssh rock@192.168.1.21
rock@192.168.1.21's password:
Linux rockpi-4b 4.4.154-116-rockchip-g86a614bc15b3 #1 SMP Mon Jan 10 12:03:08 UTC 2022 aarch64

The programs included with the Debian GNU/Linux system are free software;
the exact distribution terms for each program are described in the
individual files in /usr/share/doc/*copyright.

Debian GNU/Linux comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY, to the extent
permitted by applicable law.
Last login: Thu Feb 16 09:40:20 2023 from 192.168.1.110
xset: unable to open display ""
xset: unable to open display ""
xset: unable to open display ""
Can't open display
Can't open display
Pas de schermresolutie in vnc aan met (bijvoorbeeld) xrandr --fb 1920x1080
Om dit automatisch/permanent te doen, wijzig dit via nano ~/.bashrc
Werk in een map in de home directory (bijv ~/oops!). Ruim dit na afloop op.
Verplaats je bestanden dan naar usb stick, te vinden onder /home/rock/usb
Have fun... Gert
rock@rockpi-4b:~$ |

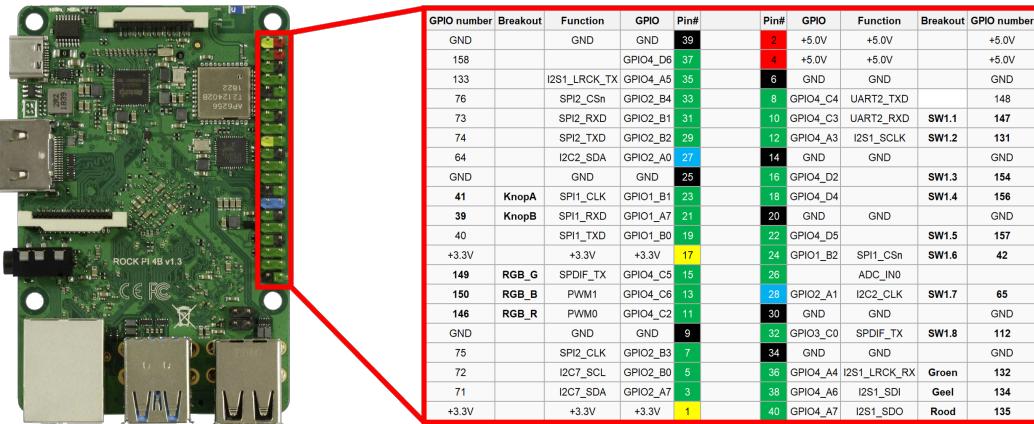
```

Figuur 2.4: Ingelogd in de rockPi

terminal omgeving. Een listing van een directory kan opgevraagd worden met het *ls* commando, het veranderen van een directory kan gedaan worden het *cd* commando (change directory) en het maken van een directory met het *mkdir* commando (make directory). Verdere linux commando's en tips zijn te vinden in appendix A.

2.1.2 Het aansturen van een LED.

Wanneer contact is gemaakt met de Pi, zoals beschreven in hoofdstuk 2.1.1, kunnen de LEDs aangestuurd worden. De LED's zitten aangesloten op de GPIO (General Purpose Input Output) connector van de RockPI, deze is te zien in figuur 2.5. De



Figuur 2.5: De GPIO connector van de RockPI

buitenste kolom geeft aan de GPIO nummer die gebruikt kan worden waarop deze geprogrammeerd kan worden. Zo zit de rode LED aangesloten op GPIO nummer 135.

Opdracht 1a, het eerste programmaatje op de RockPI

1. Plaats de USB stick in de Rock PI.

2. Ga naar de directory van je USB stick

- `cd /media/rock`

3. Maak een directory `ledje` aan en ga daar na toe.

- `mkdir ledje`

- `cd ledje`

4. Download files `gpiofuncties.h`, `gpiofuncties.cpp`, `test.cpp` van git hup. Het main programma (`test.cpp`) wordt in Listing 2.1 weergegeven

- `git clone https://github.com/JohnVi-hhs/oop.git`

```
#include <unistd.h>
#include <iostream>
#include "gpiofuncties.h"

using namespace std;
#define RODELED 135

int main() {

    cout<<"Hi_NSE"<<endl;
    int b=zetPinOpOutput(RODELED); //return waarde of het gelukt is.
    if(b == 0) { //if(!b) mag ook.
        cout<<"Foutje_bedankt"<<endl;
        return 0;
    }
    cout<<"b="<<b<<endl; //return waarde of het gelukt is.
}
```

```

    b=zetPinWaarde(RODELED,1); //Zet de rode LED aan.
    usleep(1000000);
    b=zetPinWaarde(RODELED,0); //Zet de rode LED uit.
    cout<<"einde"<<endl;
}

```

Listing 2.1: Zet LED aan en uit

5. Compileer en run het testprogramma.

- Compileren van het programma.

`g++ -g3 *.cpp -o tst`

optie `-g3` heeft te maken met debug mogelijkheden.

Optie `-o` geeft een naam aan de output file (`tst`)

- Voer het zojuist gecompileerde programma `tst` uit.

`./tst`

Resultaat:

De rode LED gaat 1 seconde aan.

6. Pas het programma zodanig aan, zodat eerst de groene LED aangaat, daarna de gele LED en vervolgens de rode LED.

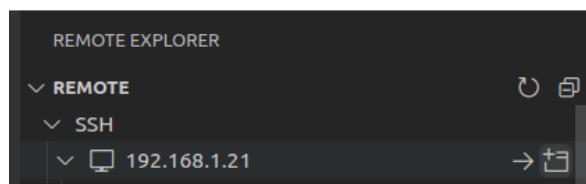
In de linux terminal, kunnen verschillende editors gebruikt worden, waarvan `nano` één van de meest gebruikte is, een ander beroemde/beruchte editor is `vim`

2.2 Het werken vanuit Visual Studio Code

Hierbij wordt vanuit Visual Studio Code (VSC) gewerkt, en wordt de klasse `Led` geïmplementeerd. Er wordt vanuit gegaan dat VSC geïnstalleerd is, zoals in appendix [B.2](#) beschreven staat.

1. Start VSC op en maak verbinding met de RockPi.

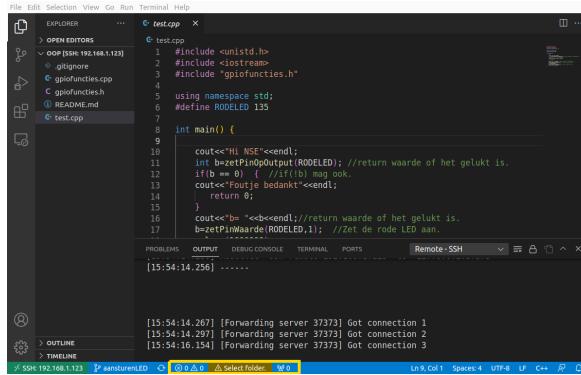
- Klik op remote Explorer . De IP nummers van de remote system(en) die al eerder gebruikt zijn worden zichtbaar, zoals te zien is in [Figuur 2.6](#)



Figuur 2.6: Remote Explorer van VSC

- Maak een nieuwe connectie aan, door op te klikken.
2. Nadat een verbinding gemaakt is met de RockPi, open een remote folder door op te klikken of (Cntrl + k Cntrl + o) en ga naar de directory van de vorige opdracht. Aan de linkerkant worden de files zichtbaar en onderaan een statusbalk

met informatie, indien de runnable extensie  geïnstalleerd is. Dit is te zien in figuur 2.7



Figuur 2.7: VSCode in de gewenste directory

Klik op select folder en selecteer de folder waarin de files staan. Hierna voert de Runnable extensie een aantal opdrachten uit en wordt de statusbalk uitgebreid, zoals te zien is in figuur 2.8.

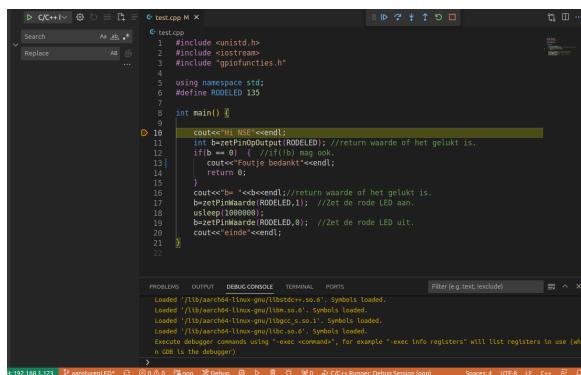


Figuur 2.8: De statusbalk nadat de directory is gekozen.

Klik op , de runnable extension compileert nu het programma.

3. Door met de debugger te werken, kan een aantal onduidelijkheden van het programmeren verduidelijkt worden.

- Klik links van regelnummer 10, er verschijnt een rode stip, dit is een breakpoint.
- Klik op , de debugger wordt gestart en het beeldscherm zoals in figuur 2.9 verschijnt.



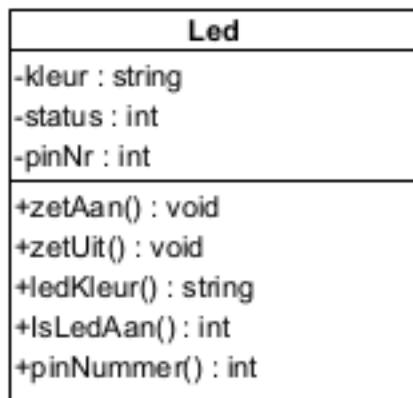
Figuur 2.9: Start van de debug sessie.

Met de debugknoppen rechtsboven kan nu stap voor stap door het programma gelopen worden.

Doorloop het programma stap voor stap, zodat de LED ook daadwerkelijk bij een stap aan- en uitgaat.

4. Bij deze opdracht wordt de eerst klasse gemaakt.

- Maak een nieuwe terminal aan (Terminal → New Terminal) of Cntr +Shift+` en maak een nieuwe directory aan.
- clone de volgende code:
`git clone --branch opdrLedH https://github.com/JohnVi-hhs/oop.git`
- De klasse **Led** wordt weergegeven in figuur [2.10](#)



Figuur 2.10: Diagram van de klasse Led

Implementeer de Led.cpp

2.3 Het werken met een visuele debugger.

Bij dit onderdeel van de opdracht wordt gewerkt met een grafische debugger. Hiermee wordt een grafische weergave gedaan wat een object is en wat een object van een afgeleide klasse inhoud (dit laatste komt in opgave 3 te spraken). Verder worden de associaties tussen objecten duidelijk weergegeven (dit wordt in week 4 en 5 gedaan).

De grafische debugger die gebruikt wordt is de DDD debugger(Data Display Debugger)

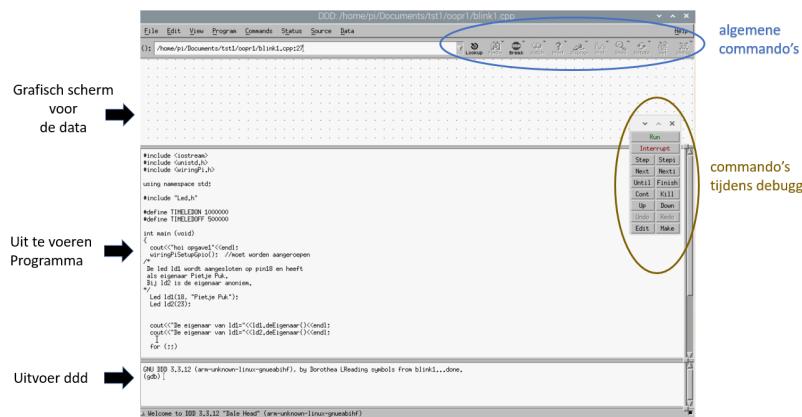
Een paar handige links hierbij zijn:

- DDD manual in [html](#) en [pdf](#)
- [GNU DDD project](#)
- [taufanlubis.wordpress.com](#)
- [Swarthmore](#)
- [linuxfocus](#)

De instellingen van de DDD debugger staan in de file .ddd die staat in de home

directory (`/home/rock`). Soms is het eenvoudiger om deze directory te deleten dan de instellingen aan te passen.

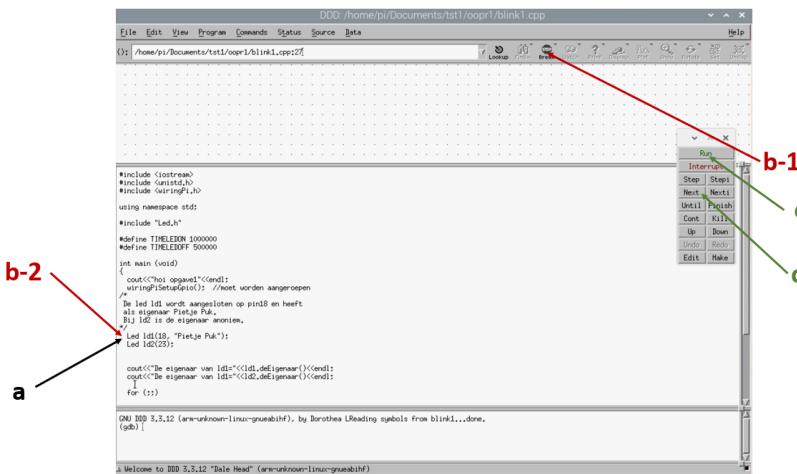
We gaan nu met de DDD debugger werken. Om met DDD te kunnen werken hebben we een grafische omgeving nodig. Een handige methode is om de VNC viewer van de host te gebruiken. Deze viewer toont de grafische uitvoer van de RockPi. Open in de VNC een terminal, ga naar de directory die in de opdracht ?? van hoofdstuk ?? aangemaakt is (waar de files `blink1.cpp`, `Led.cpp` en `Led.h` **blink1** staan) en start de DDD debugger op: `ddd blink1`, vervolgens wordt het scherm, zoals weergegeven in Figuur 2.11, getoond.



Figuur 2.11: het DDD opstartscherf.

Opdracht We gaan hierbij stap voor stap het programma doorlopen, waarbij de inhoud van de objecten van de klasse Led wordt getoond.

- Als eerste een korte kennismaking met de DDD debugger.
 - Ga met de cursor op de regel `Led ld1(18, "Pietje Puk");` (regelnummer 22)
 - Klik op *Break* (bij algemene commando's). Voor het begin van de regel verschijnt nu een breakpoint.
 - Klik op *Run* (bij debug commando's), het programma wordt uitgevoerd tot het breakpoint. Er verschijnt een groene pijl bij het breakpoint.
 - Klik op *Next*, de regel wordt uitgevoerd.
De groene pijl komt voor de regel `Led ld2(23);` te staan.
 - Klik op *Step*, met dit commando *Step* wordt in de constructor van de klasse `Led` gestapt. Doorloop het programma verder stap voor stap.
- Het zichtbaar maken van de inhoud van de objecten.
 - Start de DDD debugger op (`ddd blink1`):



Figuur 2.12: het zetten van een breakpoint.

- ii Zet een breakpoint op de regel `ld1.zetAan();`
- iii Klik met de muis op variabele `ld1` en vervolgens op Display of klik met rechtermuisknop en vervolgens op Display `ld1`.
- iv Doe hetzelfde met variabele `ld2`.
- v Als het goed is ziet de debugger er ongeveer uit zoals Figuur 2.13, alleen met je **eigen naam**.
- vi Ga met het Step commando de methode `zetAan` van `l1` in.
- vii Ga met het Step commando de methode `zetAan` van `l2` in. Je ziet dat de methode hetzelfde is, alleen de attributen hebben een andere waarde.
- c Maak een screenshot die lijkt op Figuur 2.13 alleen met je **eigen naam** in plaats van "Pietje Pukën upload deze op Brightspace.
- d Laat de opdracht aftekenen met onder andere een zichtbaar screenshot.

The screenshot shows a software environment with a menu bar (File, Edit, View, Program, Commands, Status, Source, Data, Help) and a toolbar with various icons. The main area displays two objects of the class `Led`:

```

1: ld1
kleur      = "Rood"
pinNr     = 18
eigenaar  = "Pietje Puk"
status     = 0

2: ld2
kleur      = ""
pinNr     = 23
eigenaar  = "Anoniem"
status     = 1

```

Below the objects, the code is shown:

```

cout<<"hoi opgave1" << endl;
wiringPiSetupGpio(); //moet worden aangeroepen
/*
De led ld1 wordt aangesloten op pin18 en heeft
als eigenaar Pietje Puk.
Bij ld2 is de eigenaar anoniem.
*/
Led ld1(18, "Rood", "Pietje Puk");
Led ld2(23);

cout<<"De eigenaar van ld1=" << ld1.deEigenaar() << endl;
cout<<"De eigenaar van ld1=" << ld2.deEigenaar() << endl;

for (;;)
{
    ld1.zetAan();
    ld2.zetUit();
    usleep(TIMELEDON);
    ld1.zetUit();
}

```

A right-click context menu is open on the code, listing options like Run, Interrupt, Step, Next, Until, Cont, Kill, Up, Down, Undo, Redo, and Edit.

Figuur 2.13: Weergave van twee objecten van de klasse `Led`.

Appendices

A Tips en trucks in een linux omgeving

A.1 commando's

Commando's	
ls	listing
cd	change directory
mkdir	make directory

A.2 tips

B Installeren van de practicum omgeving

B.1 De VNC viewer

Het installeren van de [VNC viewer](#) gebeurt op de laptop. Je moet echter wel een standaard instelling van de PI veranderen.

1. sudo raspi-config
 - Kies 3 Interface Options.
 - P3 VNC
 - Yes
 - Kies 2 Display Option.
 - D5 VNC Resolutie of D1 Resolution
 - DM Mode 85 1280x720 of 1280x1024
2. Start de VNC viewer op, op je laptop. Vul in het scherm *VNC CONNECT*, zie figuur [B.1](#), het IP adres van de Raspberry PI in. Als het goed is krijg je de



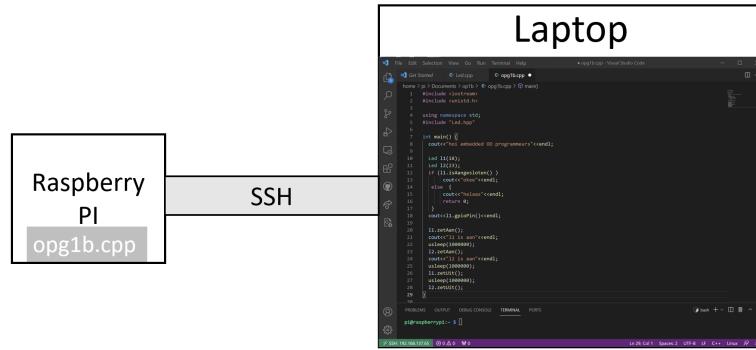
Figuur B.1: Connect met de PI maken.

grafische omgeving van de PI te zien.

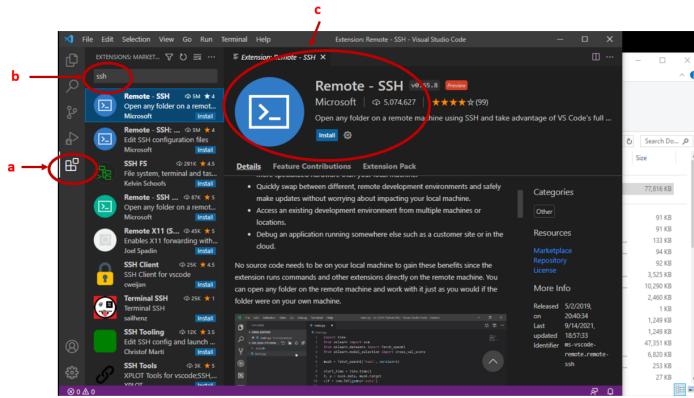
B.2 Het gebruik van Visual Studio Code

[Visual studio code](#) is een cross platform editor uit de Microsoft omgeving. Je kan vanuit je laptop/desktop omgeving direct files editeren op een embedded platform zoals de Raspberry Pi. Dit idee is te zien in figuur [B.2](#). Op de laptop draait visual studio code(VSC) en de source file is de file opg1.cpp op de PI. Het compileren kan via VSC, maar kan ook via de terminal in VCS of via een externe terminal b.v windows PowerShell, putty of een ander.

1. Download en installeer VCS [Visual studio code](#)
2. Bij Visual Studio Code kunnen meerdere extensions geïnstalleerd worden. Het installeren van de *remote SSH* extension kan als volgt gedaan worden:



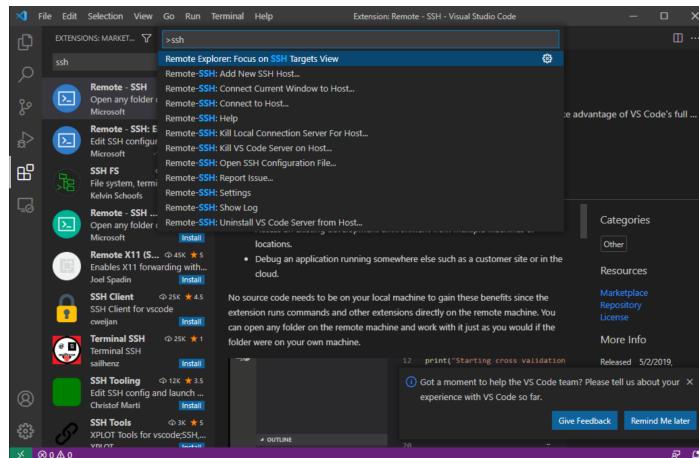
Figuur B.2: Visual Studio Code en de PI.



Figuur B.3: Installeer van Remote SSH in VCS.

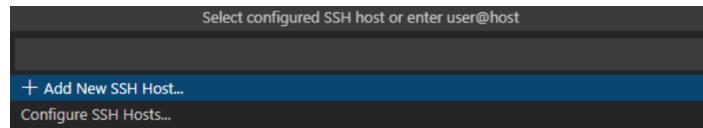
- (a) Klik op Extension of CTRL + Shift + X
 - (b) Zoek naar ssh
 - (c) klik op install
3. Contact maken met de Raspberry PI.

- (a) Ga naar het command Palette (CTRL + Shift + P). Voer het command Remote-SSH:Connect to Host...



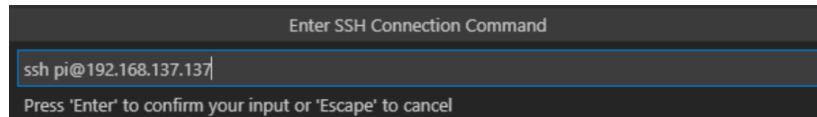
Figuur B.4: SSH verbinding naar de Host.

Zoals te zien is in figuur B.4. VSC komt nu met het scherm zoals te zien is in figuur B.5.



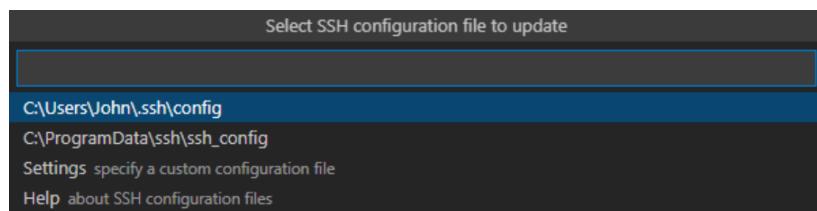
Figuur B.5: toevoegen van een host.

- (b) klik op *+ Add New SSH Host...*. VSC vraag vervolgens om een ssh command: type in: `ssh pi@ip.nr.` van de host zoals te zien is in figuur B.6. Uiteraard wel met je eigen IP nummer. VSC wilt de gegevens opslaan en vraagt vervolgen



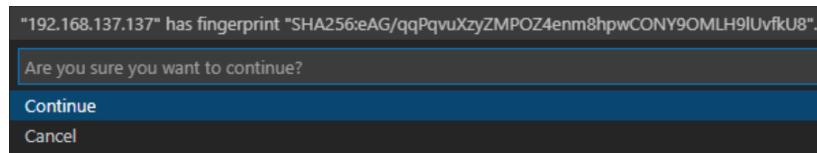
Figuur B.6: een connectie maken met de host.

waard deze opgeslagen moet worden, zoals te zien is in figuur B.7.



Figuur B.7: waar de gegevens moeten worden opgeslagen.

VCS slaat de gegevens op en geeft een bericht (rechtsonder) of de config file geopend moet worden of dat een connectie gemaakt moet worden. Maak een connectie, VCS komt vervolgens met de vraag of je zeker wilt dat de doorgaat, zoals figuur B.8 laat zien.

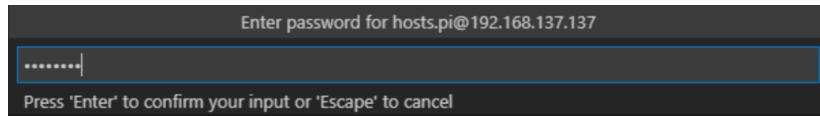


Figuur B.8: waar de gegevens moeten worden opgeslagen.

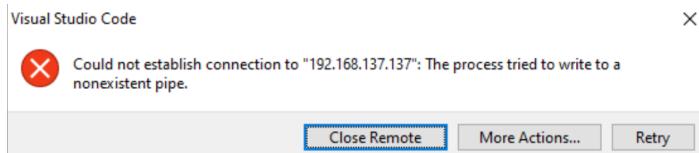
- (c) Klik op *Continue*. VCS vraagt om een password zoals figuur B.9 laat zien. Het password is: *embedded*

Het kan zijn dat een foutmelding gegeven wordt zo.b.v. in figuur B.10 laat zien. Raak niet in paniek en probeer desgewenst weer opnieuw.

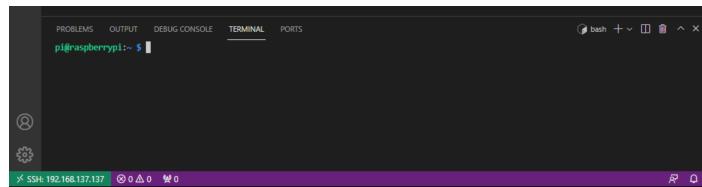
- (d) Maak een nieuwe terminal aan (Terminal → New Terminal). Als het goed is verschijnt de terminal in het onderste deel van VCS met een ssh verbinding naar de PI, zoals figuur B.11 laat zien.



Figuur B.9: invullen van een password.

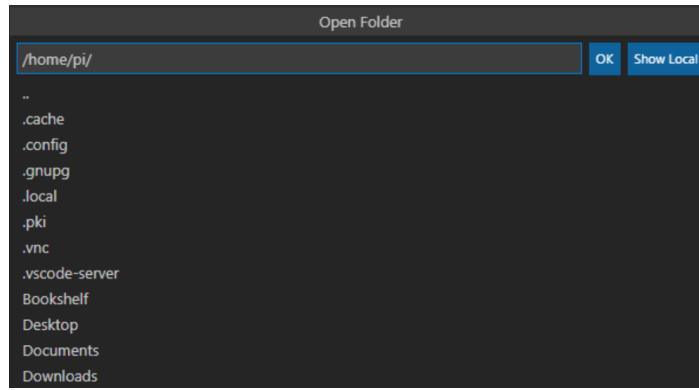


Figuur B.10: een foutmelding.

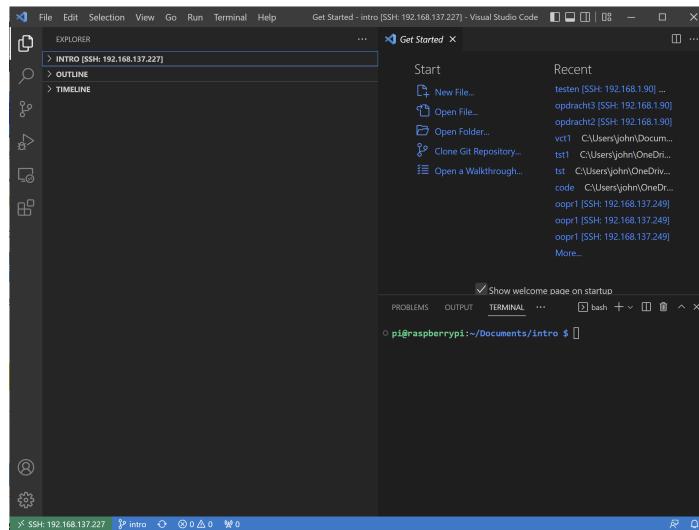


Figuur B.11: Een geopende terminal in VSC.

- i. Met het *ls* commando vraag je de listing op van de huidige directory.
 - ii. Met het *pwd* commando wordt het pad van de huidige directory zichtbaar.
pwd <enter> → /home/pi.
 - iii. Met het *cd* commando wordt naar een directory gegaan.
cd Documents <enter> → *pi@raspberrypi:~/Documents \$*
 - iv. Met het *mkdir* commando wordt een directory aangemaakt.
Maak in de directory *Documents* een directory *intro* aan.
Ga naar de directory *intro* (*cd intro*) en vraagt het path op.
pwd → /home/pi/Documents/intro
4. Het eerste programma op de PI.
- (a) VSC werkt voornamelijk met directory's (folders). Het openen van een folder in VSC op de PI kan door te klikken op Explorer of CTRL + Shift + E. VSC opent een scherm zoets als figuur B.12. Ga naar de directory */home/pi/Documents/intro* en klik op oké. VSC kan vragen of je de auteur vertrouwt. Klik op Yes.
In het *EXPLORER* veld verschijnt vervolgens de werkdirctory, zoals in figuur B.13 te zien is.
 - (b) Het programma van listing B.1 kan: gecreëerd worden door een nieuwe file *hoi.cpp* aan te maken, gedownload worden van Brighspace of gecloned worden van github.
 - Klik op New File en geef de filenaam *hoi.cpp*. Type/kopieer de tekst van Listing B.1 in de file *hoi.cpp*



Figuur B.12: De directory die geopend moet worden.



Figuur B.13: In het EXPLORER veld is de werkdirctory te zien.

```
#include <stdio.h>
int main() {
    printf("Hoi_programmeurs_van_de_wereld\n");
    return 0;
}
```

Listing B.1: het meest gebruikte voorbeeld programma.

- Download de file hoi.cpp van Brightspace en plaats deze in de directory. Het laatste kan zelfs gedaan worden door middel van slepen van de file.
 - Via git: `git clone - -branch intro https://github.com/Johnny63Vi/oopr1.git1` Het nadeel van deze methode is dat een directory oopr1 wordt aangeemaakt waarin de file komt te staan.
- (c) Open de bestaande terminal of open een nieuwe terminal *Cntr + Shift + ‘*. VSC opent een terminal in de werkdirctory. compileer de file *hoi.c* met de *g++* compiler(*g++ hoi.c*) en run het gecompileerde programma *./a.out*.

¹bij uitvoering geen spatie tussen - -

Uiteraard kan ook gekozen worden uit een externe terminal zoals, *windows powershell*, *putty*, etc.
Delete a.out (`rm a.out`).

5. Compileren via VSC.

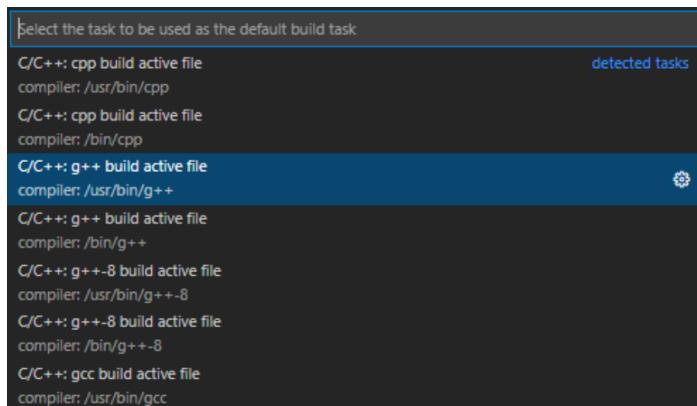
Je kan het programma ook via VSC laten compileren.

- (a) Als eerste wordt de C++ omgeving in Visual Studio Code geïnstalleerd.

- i. Klik op Extension  of CTRL + Shift + X.
- ii. Type in C++ en installeer de C++ , het Extension pack en C/C++ Themes.

- (b) Activeer het tab-blad hoi.cpp.

- (c) Klik op *Terminal* → *Configure Default Build Task...*. VSC komt met een scherm zoals Figuur B.14. Kies voor `C/C++:g++ build active file`.



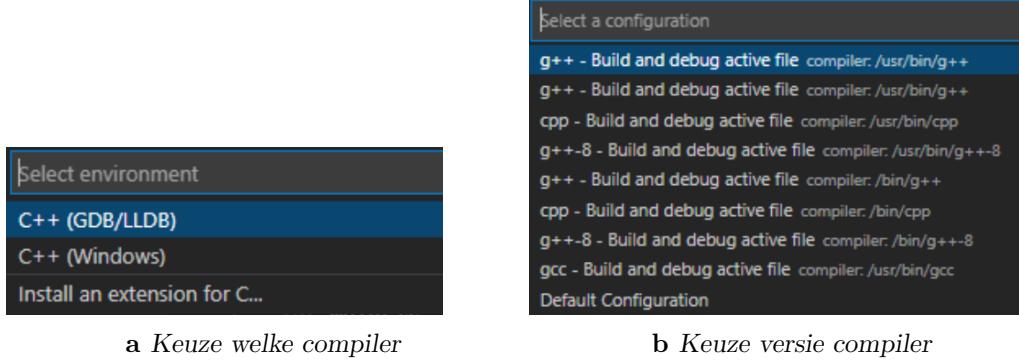
Figuur B.14: Het kiezen van de compiler.

VSC maakt nu een task.json file aan waarin de gegevens betreffende compiler worden opgeslagen.

- (d) Activeer opnieuw hoi.cpp tab. Ga naar Terminal → Run Build Task... of *Ctrl+Shift+B*. VSC zal nu *hoi.cpp* compileren.
 - (e) Het gecompileerde programma kan nu gerund worden in b.v. een terminal. Open een terminal of maak een nieuwe terminal aan *Ctrl+Shift+T* en run *hoi* (`./hoi`).
- ## 6. Run/Debug via VSC.
- Je kan een programma ook direct via VSC laten runnen en Debuggen.

- (a) Activeer he tabblad hoi.cpp.

- (b) Klik op *Run and Debug (Ctrl+Shift+D)*  en vervolgens op **Run and Debug**. Afhankelijk van instellingen kan VSC kiezen voor figuur B.15a. Kies hierbij C++(GDB/LLDB), VSC laat hierna figuur B.15b zien. Kies voor: *g++ - Build and Debug active file compiler /usr/bin/g++*.



a Keuze welke compiler

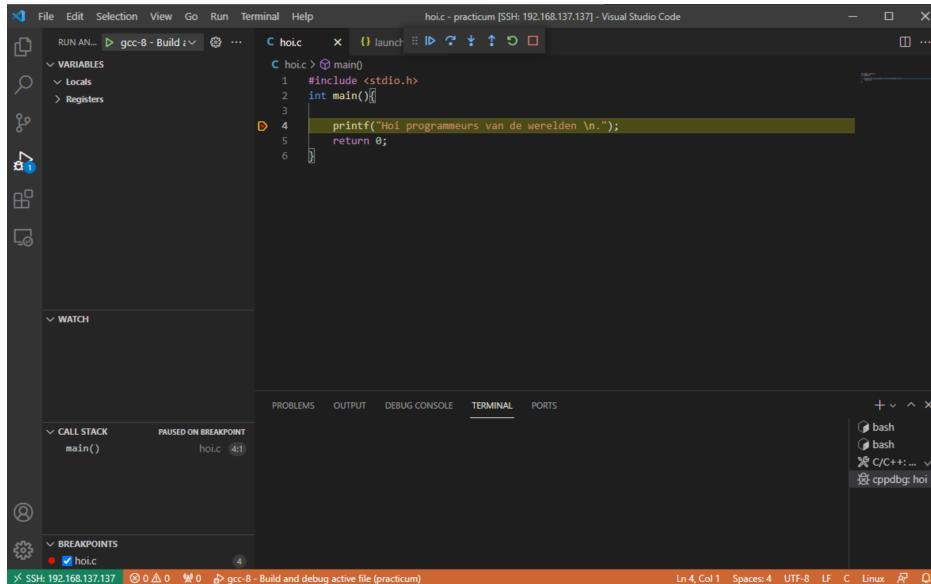
b Keuze versie compiler

Figuur B.15: Keuze compiler te gebruiken door VSC

VSC maakt o.a. *launch.json* file aan. Hierin worden diverse gegevens met betrekking tot de compiler/debugger in opgeslagen.

Het zou ook kunnen dat VSC de DEBUG CONSOLE openet.

- (c) Klik op tab-blad hoi.cpp en plaats vervolgens een breakpoint voor regel 4 (linker muisklik voor regel 4) (printf), een rode stip verschijnt voor de 4.
- (d) Start de debugger:Run → Start Debugging of F5 of klik op . Het programma wordt op de PI uitgevoerd en stopt op regel 4, zoals te zien is in Figuur B.16. Met behulp van de debugknoppen kan stap



Figuur B.16: Debuggen met VSC.

voor stap door het programma gelopen worden.