Universidade Católica de Petrópolis Semana Científica do CEC 2022

Mini curso Arduino Estação Meteorológica Dia 2

Vanessa Wendling Felipe Baldner Ana Carolina Carius



Repositório GitHub com o material do curso:

https://github.com/VanessaWendling/Curso-Arduino-SC-CEC-2022.git

Outros links e ferramentas úteis:



Tinkercad





<u>Arduino</u>

KiCad

Programação do dia:

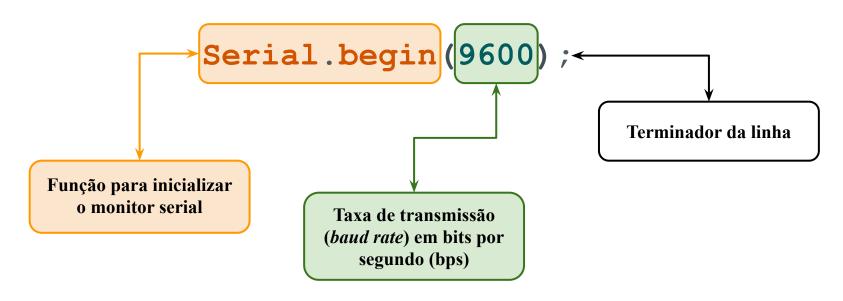
- 1. Utilizando o monitor serial do Arduino
- 2. Programa 1: Programa Oi Mundo no monitor serial
- 3. Programa 2: Programa Pisca-LED + Potenciômetro no monitor serial
- 4. Funcionamento do shield display LCD keypad
- 5. Composição da placa display LCD keypad
- 6. Diagrama esquemático do shield display LCD keypad
- 7. Programa 3: Programa Oi Mundo no display LCD
- 8. Programa 4: Programa display LCD com botões
- 9. Programa 5: Programa Pisca-LED + Potenciômetro + display LCD

1. Utilizando o monitor serial do Arduino



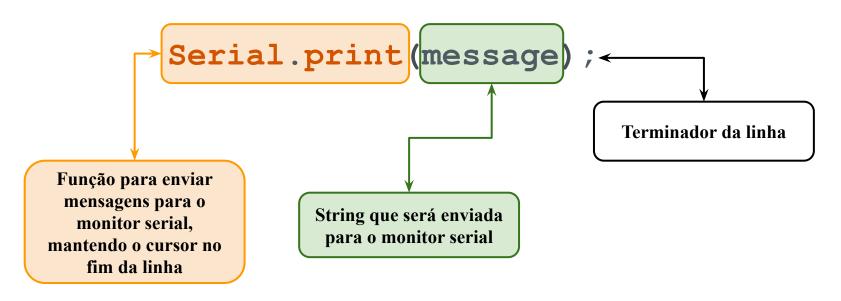
1. Utilizando o monitor serial do Arduino

Dentro da estrutura de configuração:



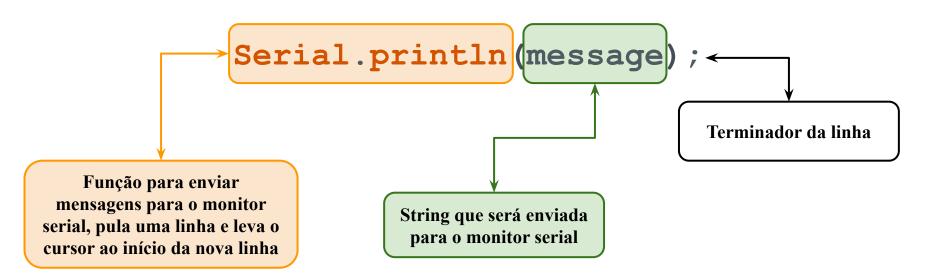
1. Utilizando o monitor serial do Arduino

Dentro do programa principal:



1. Utilizando o monitor serial do Arduino

Dentro do programa principal:

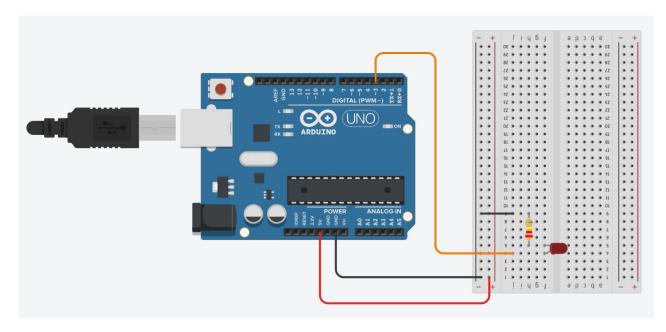


2. Programa 1: Programa Oi Mundo no monitor serial

Materiais:

Arduino Uno

Ligação dos componentes:



2. Programa 1: Programa Oi Mundo no monitor serial

```
// Declarando terminais, constantes e variáveis
const int portaSerial = 9600; // Inicia dados para 9600 bps

// Configurações
void setup() {
    Serial.begin(portaSerial); // Configura a taxa de transferência
para transmissão serial.
}

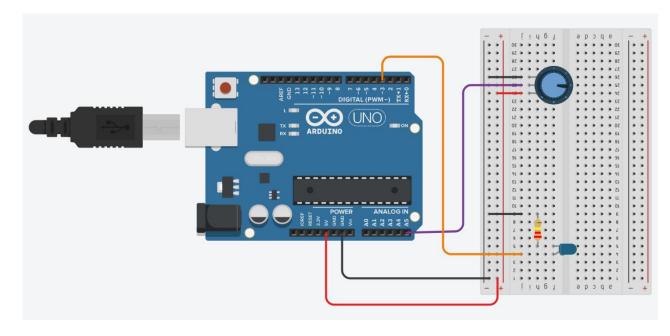
// Código principal
void loop() {
    Serial.println("Oi Mundo"); // Escreve no monitor serial
}
```

3. Programa 2: Programa Pisca-LED + Potenciômetro no monitor serial

Materiais:

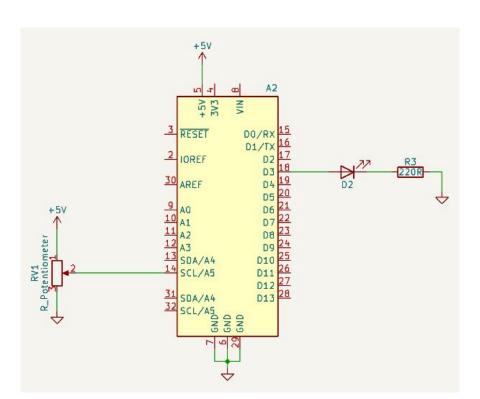
- Arduino Uno
- Protoboard
- 1x Resistor 220 Ω
- 1x Potenciômetro 10kΩ
- 1x LED

Ligação dos componentes:



3. Programa 2: Programa Pisca-LED + Potenciômetro no monitor serial

Diagrama esquemático:



3. Programa 2: Programa Pisca-LED + Potenciômetro no monitor serial

```
// Declarando terminais, constantes e variáveis
int valor_pot = 0;
const int led = 3; // LED ligado ao pino D8
const int potenciometro = A5; // Potenciômetro
ligado ao pino analógico A5
const int portaSerial = 9600; // Inicia dados para
9600 bps

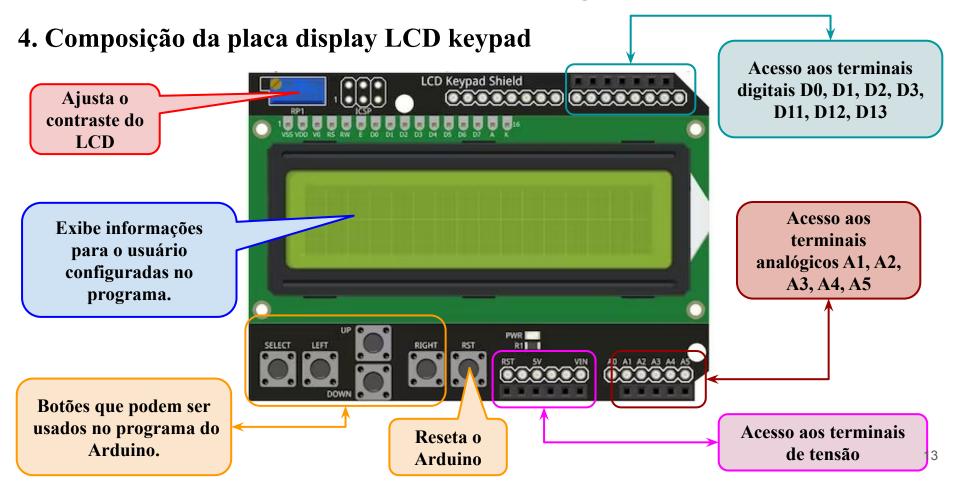
// Configurações
void setup() {
  pinMode(led, OUTPUT);
  Serial.begin(9600); // Configura a taxa de
transferência para transmissão serial.
}
```

```
// Código principal
void loop() {
    // Leitura do valor do potenciômetro
    valor_pot = analogRead(potenciometro);

    digitalWrite(led, HIGH);
    delay(valor_pot);

    digitalWrite(led, LOW);
    delay(valor_pot);

    String message = (String) "Valor do potenciômetro =
" + valor_pot + " \n";
    Serial.print(message); // Escreve no monitor serial
}
```



4. Composição da placa display LCD keypad

Os botões são acessados pela porta analógica A0.

analógica A0.	
Botão	Valor A0
SELECT	0 - 60
LEFT	60 - 200
UP	200 - 400
DOWN	400 - 600
RIGHT	600 - 800



O Arduino controla o LCD utilizando os terminais:

Arduino	LCD
D8	RS
D9	Enable
D7	D7
D6	D6
D5	D5
D4	D4
D10	Backlight

5. Funcionamento do display LCD

Na parte de declaração de constantes do programa:

Biblioteca necessária para utilização das funções do LCD

```
#include <LiquidCrystal.h>
```

```
const int backLight = 10;
const int rs = 8, en = 9, d4 = 4, d5 = 5, d6 = 6, d7 = 7;
```

Nomeando os terminais do LCD

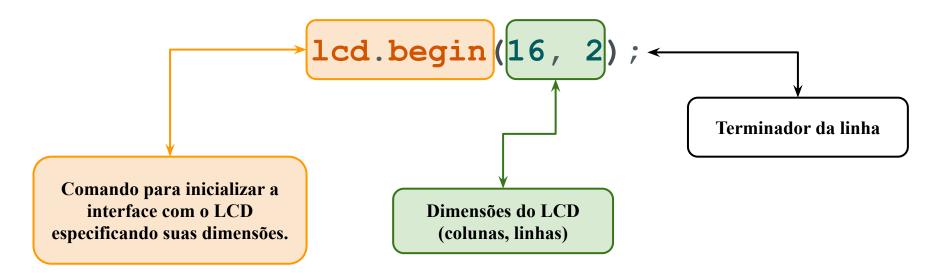
O backlight é um controle digital.

LiquidCrystal lcd(rs, en, d4, d5, d6, d7);

Comando para criar uma instância do display LCD que se comunicará com o Arduino. Os argumentos obrigatórios são: rs. en. d4. d5. d6 e d7.

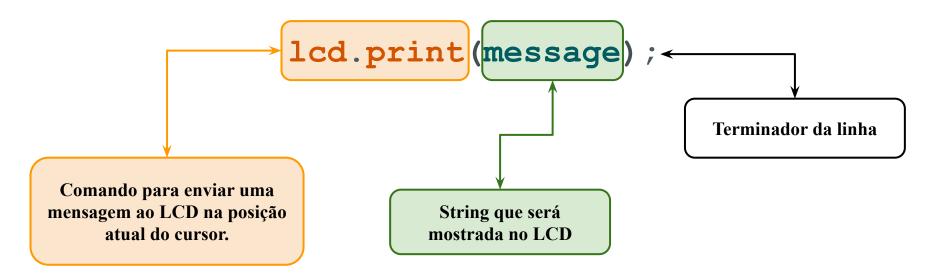
5. Funcionamento do display LCD

Dentro da estrutura de configuração:



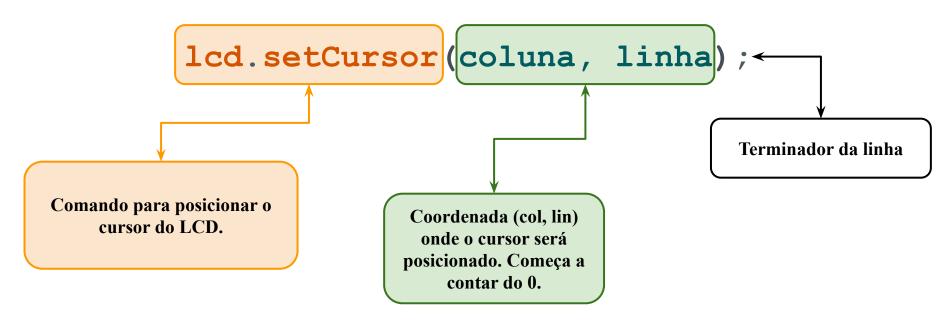
5. Funcionamento do display LCD

Dentro do programa principal:



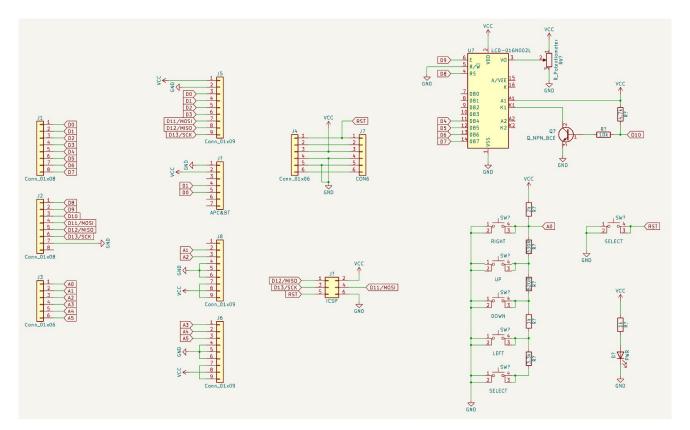
5. Funcionamento do display LCD

Dentro do programa principal:



<u>Fonte</u>

6. Diagrama esquemático do shield display LCD keypad

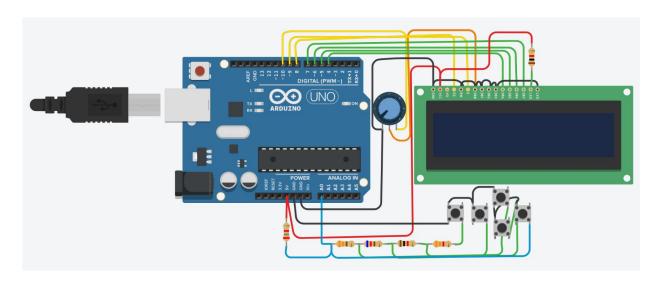


7. Programa 3: Programa Oi Mundo no display LCD

Materiais:

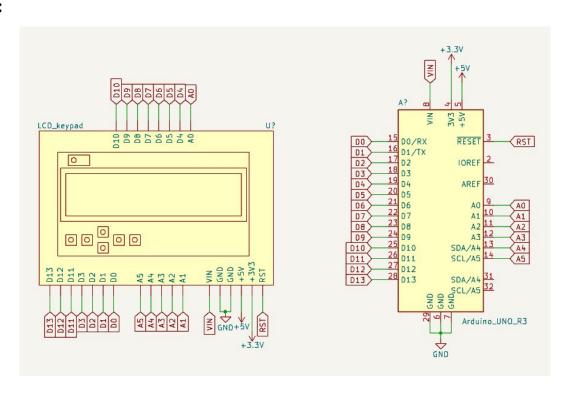
- Arduino Uno
- LCD keypad shield

Ligação dos componentes:



7. Programa 3: Programa Oi Mundo no display LCD

Diagrama esquemático:



7. Programa 3: Programa Oi Mundo no display LCD

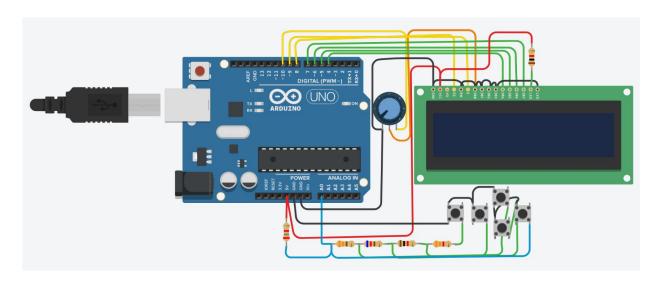
```
#include <LiquidCrystal.h>
const int backLight = 10;
const int rs = 8, en = 9, d4 = 4, d5 = 5, d6 = 6, d7 = 7;
LiquidCrystal lcd(rs, en, d4, d5, d6, d7);
// Configurações
void setup() {
 // Inicia o display de dimensão 16X2
  lcd.begin(16, 2);
// Código principal
void loop() {
  lcd.setCursor(2,0);
  lcd.print("Oi,");
  lcd.setCursor(5,1);
  lcd.print("Mundo :)");
```

8. Programa 4: Programa display LCD com botões

Materiais:

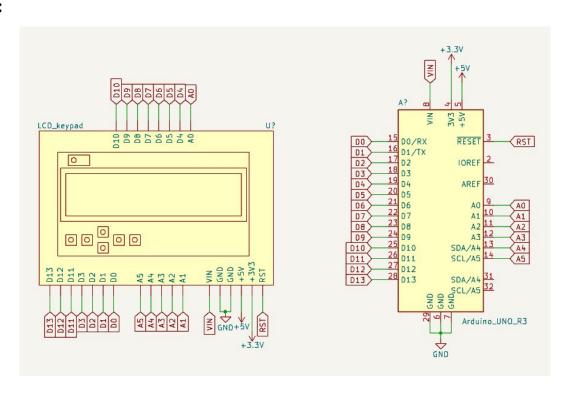
- Arduino Uno
- LCD keypad shield

Ligação dos componentes:



8. Programa 4: Programa display LCD com botões

Diagrama esquemático:



8. Programa 4: Programa display LCD com botões

```
// Bibliotecas
#include <LiquidCrystal.h>
// Define os terminais e cria o objeto para acesso
const int rs = 8, en = 9, d4 = 4, d5 = 5, d6 = 6, d7 = 7;
const int backLight = 10;
LiquidCrystal lcd(rs, en, d4, d5, d6, d7);
// Limites para detecção das teclas, em ordem crescente
struct {
 int limite;
 char *nome;
} teclas[] = {
  { 50, "Direita " },
  { 150, "Cima
  { 300, "Baixo " },
    500, "Esquerda" },
    750, "Select " },
  { 1024, "
                  " } // nenhuma tecla apertada
};
```

```
// Configurações
void setup() {
    // Progama o pino de backlight como saída
    pinMode(backLight, OUTPUT);
    // Inicia o display e coloca uma mensagem
    lcd.begin(16, 2);
    lcd.print("Arduino CEC 2022");
    // Acende o backlight
    digitalWrite(backLight, HIGH);
}
```

8. Programa 4: Programa display LCD com botões

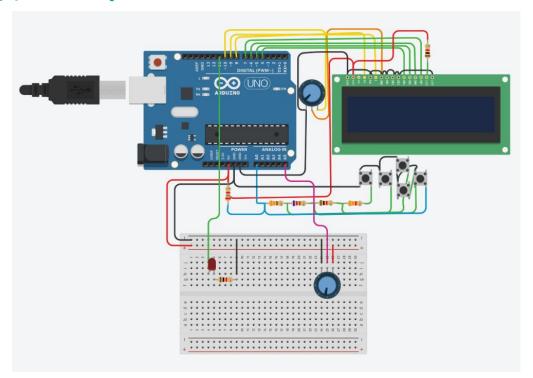
```
// Código principal
void loop() {
  static int teclaAnt = -1; // última tecla detectada
 // Lê a tensão no pino A0
  int leitura = analogRead(A0);
  // Identifica a tecla apertada pela tensão lida
  int teclaNova;
  for (teclaNova = 0; ; teclaNova++) {
    if (leitura < teclas[teclaNova].limite) {</pre>
      break;
  // Atualiza a tela se pressionou uma nova tecla
  if (teclaNova != teclaAnt) {
    lcd.setCursor(0,1);
    lcd.print(teclas[teclaNova].nome);
    teclaAnt = teclaNova;
  // Espera até a próxima leitura
  delay (100);
```

9. Programa 5: Programa Pisca-LED + Potenciômetro + display LCD

Materiais:

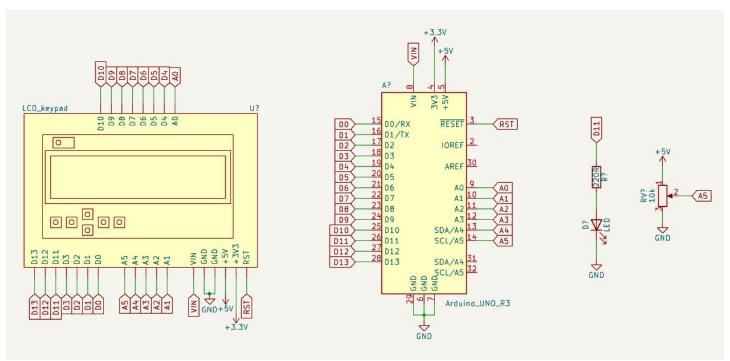
- Arduino Uno
- LCD keypad shield
- Protoboard
- 1x Resistor 220 Ω
- 1x Potenciômetro 10kΩ
- 1x LED

Ligação dos componentes:



9. Programa 5: Programa Pisca-LED + Potenciômetro + display LCD

Diagrama esquemático:



9. Programa 5: Programa Pisca-LED + Potenciômetro + display LCD

```
// Bibliotecas
#include <LiquidCrystal.h>
// Define os terminais e cria o objeto para acesso
const int rs = 8, en = 9, d4 = 4, d5 = 5, d6 = 6, d7 = 7;
const int backLight = 10;
LiquidCrystal lcd(rs, en, d4, d5, d6, d7);
// Limites para detecção das teclas, em ordem crescente
struct {
 int limite;
 char *nome;
} teclas[] = {
  { 50, "Direita " },
  { 150, "Cima
  { 300, "Baixo " },
  { 500, "Esquerda" },
  { 750, "Select " },
  { 1024, "
                  " } // nenhuma tecla apertada
};
```

```
// Configurações
void setup() {
    // Progama o pino de backlight como saída
    pinMode(backLight, OUTPUT);
    // Inicia o display e coloca uma mensagem
    lcd.begin(16, 2);
    lcd.print("Arduino CEC 2022");
    // Acende o backlight
    digitalWrite(backLight, HIGH);
}
```