

# Utilización del Arduino para controlar motores de paso por medio del flasheo de GRBL

Alfredo Ricci, Juan Andrés Urrea

**Resumen-** Este informe busca mostrar la totalidad del procedimiento realizado para configurar un computador y un arduino como controladores para motores de paso. Se centra en la instalación del software necesario tanto en su utilización una vez esto se completa, al igual que la posterior creación y utilización de una interfaz gráfica en Matlab como herramienta para el usuario. De esta forma, explica el procedimiento de instalación y configuración, sirviendo a la vez como un tutorial para repetir este procedimiento.

## 1 Introducción

Dada la necesidad de tener un conocimiento previo del manejo tanto manual como automatizado de los motores utilizados para el proyecto **Mechanical Scanner**, se ideó la estrategia de reproducir esta situación a pequeña escala, usando motores de paso para luego conectarlos a un Arduino flasheado con GRBL y aprender, desde cero, los procesos necesarios para transmitir órdenes de trayectorias desde un computador hasta los motores de paso utilizados. De esta forma, la construcción exitosa de este montaje y la capacidad de controlar detalladamente estos dispositivos por medio de un manejo apropiado del software permitirá obtener este conocimiento previo a la llegada y utilización del **Mechanical Scanner**.

## 2 Montaje Utilizado

DESCRIBIR MONTAJE CON FOTO Y TEXTO.

## 3 Manejo de Software

### 3.1 Instalación de Software Utilizado

Antes de la explicación detallada acerca del proceso de instalación, se enuncian a continuación los diferentes programas y software utilizados:

- **GRBL**

- Versión: 0.8

GRBL es un controlador de movimiento disponible para funcionar con Arduino, escrito enteramente en C, que sirve como alternativa al control por puerto paralelo. Este software permite utilizar archivos escritos en *GCode* para diseñar trayectorias a seguir, de manera que estos se convierten en instrucciones para el Arduino, por medio de la instalación de GRBL, que luego son enviadas a la tarjeta controladora CNC.

- **Arduino UNO**

- Versión 1.6.5

Software que funciona como interfaz para controlar el dispositivo arduino desde un computador. Puede instalarse directamente desde la página web de Arduino. Software programado en Java, permite la creación de código que luego es subido directamente al dispositivo Arduino.

### Instalación del Software Requerido

Una vez se sabe cual es el software requerido, se presenta ahora el proceso detallado de instalación de estos. Cabe notar que el proceso mostrado a continuación se realizó tanto en Linux como en Mac. Esto con la finalidad de utilizar los procedimientos más sencillos que ofrece cada sistema operativo. Para este caso, el flasheo de GRBL al Arduino se realizó desde Linux, mientras que la construcción y envío de GCode al Arduino se realizó desde Mac. Estas diferencias se enunciarán en cada paso.

#### 1. Revisión de Librerías de Instalación Linux

Cuando se trabaja con Linux, específicamente la distribución Ubuntu 14.04 "Trusty", se debe realizar una verificación de librerías que permiten la instalación correcta de paquetes. Dicho proceso se puede realizar con los siguientes comandos de instalación en la terminal. En caso de que ya se encuentren actualizadas, en la terminal esto será notificado. En caso de que no, se instalarán.

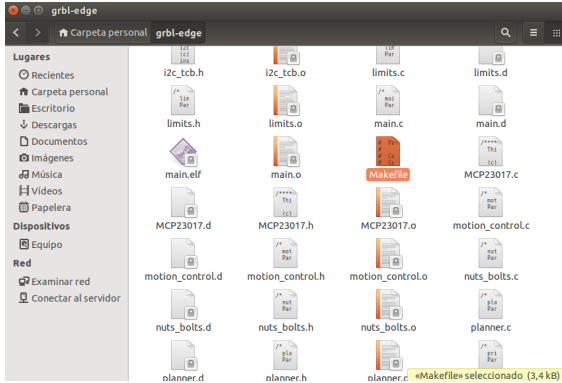
```
sudo apt-get install ruby
sudo apt-get install avrdude
```

#### 2. Descargar GRBL y Flashearlos

Ahora, es necesario descargar todo lo relacionado a GRBL. Esto se puede realizar desde GitHub, en el enlace [1]. Para hacer esto, se recomienda, si es que es la primera vez que se trabaja con esta herramienta, seleccionar la opción **Download Zip** en la parte derecha de la página.



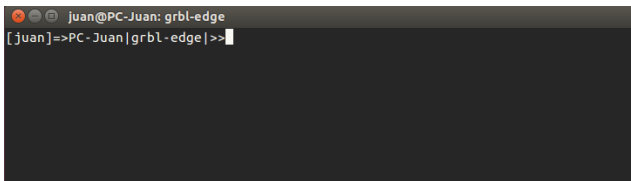
El archivo zip descargado debe luego ser descomprimido en una carpeta cuya localización resulte fácil de recordar. Debido a como está en GitHub, el archivo descargado se llamará **grbl-edge**. Para continuar este procedimiento, se abre ahora la carpeta recién descargada, buscando el archivo llamado **Makefile**, el cual debe ser después abierto con un editor de texto de preferencia personal, en este caso **Gedit**, editor de texto predeterminado de Ubuntu.



Una vez abierto este archivo, se busca la línea que empieza por la palabra *PROGRAMMER*, para reemplazarla por lo siguiente:

```
PROGRAMMER = -c stk500v1 -P /dev/
ttyACM0 -b 115200
```

El archivo luego debe guardarse para actualizar y aplicar los cambios realizados. Una vez se hace esto, se debe abrir una terminal nueva. Esto para aprovechar las ventajas de control que esta aplicación ofrece. Desde esta se debe acceder a la carpeta **grbl-edge** creada anteriormente. Aunque la apariencia de la terminal depende sustancialmente de la configuración en cada equipo, para este caso específico se obtiene la siguiente ventana:



Una vez dentro de este entorno, se utiliza las siguientes líneas de código, para inicializar el archivo **make** dentro de la carpeta.

```
sudo make clean
sudo make
```

Realizar esto causará que aparezcan varias notificaciones en la terminal, las cuales sirven únicamente para informar de los procesos completados. Para finalizar este procedimiento, solo resta flashear GRBL al Arduino. Para hacer esto, se debe conectar el Arduino al computador en uso. Luego de hacer esto, se ejecuta en la terminal la siguiente línea de código.

```
sudo make flash
```

Esta línea instalará GRBL en el arduino, tras de lo cual se puede desconectar del computador y usar como controlador de movimiento de ahora en adelante.

## 4 Construcción de la Interfaz Gráfica en Matlab

Una vez se han instalado los programas necesarios para la realización del flasheo y este mismo se ha realizado, resulta ahora necesario la construcción de una interfaz gráfica y funcional desde Matlab que permita al usuario la creación de barridos de forma manual, el seleccionamiento de barridos predeterminados y en general el control del movimiento por medio de parámetros, a la vez que el recibimiento de una retroalimentación de posiciones constante. Con este objetivo se comienza entonces este procedimiento, empezando con la utilización de la función **GUIDE** de Matlab, ejecutando el siguiente comando en la consola:

```
>>guide
```

Este comando abre herramienta de creación de interfaz gráfica de Matlab, la cual comienza con el plano básico donde es posible insertar distintos tipos de elementos como botones, cuadros de texto editables, menus de despliegue, etc...A continuación se presentan las ventanas emergentes que dan comienzo a la creación de la interfaz gráfica.

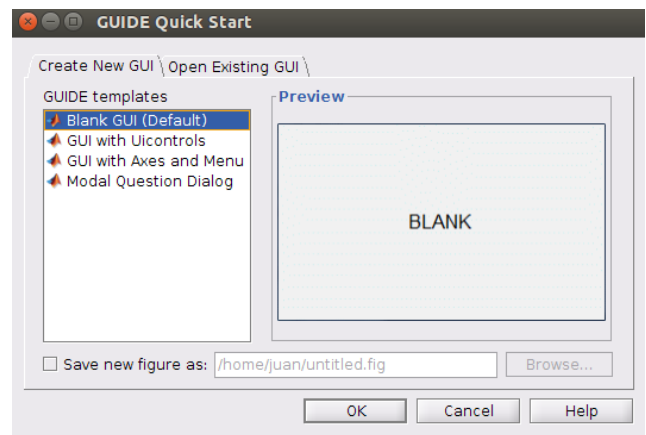


Figure 1: Selección de Formato

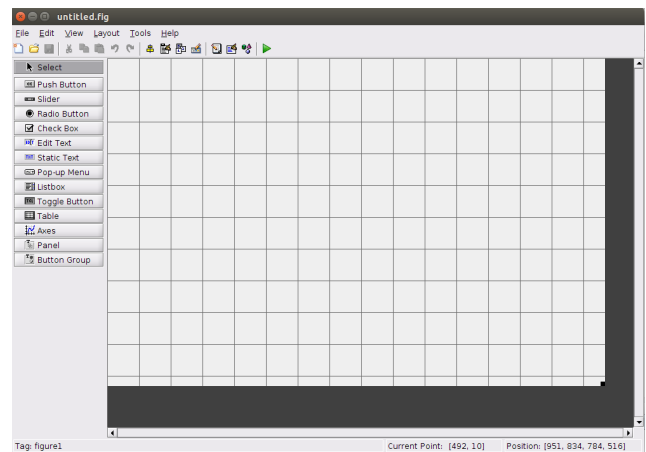


Figure 2: Ventana GUI nueva

En la figura se observa la selección de plantilla que puede utilizarse para la construcción de una nueva interfaz. Para

este caso se selecciona la opción *Blank GUI (Default)*, puesto que no se busca partir de una plantilla predeterminada. Es posible también seleccionar la casilla **Save new figure as**, de manera que se guarde desde ese momento la nueva figura creada. De hacer esto, se guardará en la carpeta deseada como archivo **.fig**, el cual puede ser modificado desde la opción *guide* nuevamente cuando sea necesario.

Una vez se ha dado la opción **OK** y se ha elegido la plantilla en blanco, se despliega la ventana mostrada en la figura, donde es posible comenzar la construcción de la interfaz deseada. Para trabajar específicamente con el modelo planeado para esta interfaz, mostrado a continuación, se exploran únicamente las opciones y herramientas que sirven para la creación de esta, encontrándose un tutorial más detallado de las demás opciones en [1]. **MONTAR FOTO**

A partir del modelo mostrado, se procede, inicialmente, a construir la estética de la interfaz, proceso que consiste en el solo posicionamiento de cada elemento dentro de la interfaz, sin trabajar aún en las funciones que cada uno cumple. Esto se hace seleccionando cada ítem mostrado a la izquierda en la figura y llevándolo hasta la posición deseada. Esto se hace entonces con los elementos correspondientes a *Push Button*, *Static Text*, *Edit Text*, *Pop-Up Menu* y *Check Box*. A continuación se enuncian brevemente las características de cada uno:

- **Push Botton:** Corresponde a un botón en la interfaz, de manera que al pulsarse se realiza algún procedimiento correspondiente.
- **Static Text:** Corresponde a un cuadro de texto que puede ser editado por funciones de la interfaz mas no por el usuario, usado para mostrar resultados esencialmente de respuesta.
- **Edit Text:** Corresponde a un cuadro de texto que puede ser editado por el usuario, de manera que la interfaz puede recibir como parámetro para funciones el valor ingresado aquí.
- **Pop-Up Menu:** Corresponde a un menu desplegable que ofrece opciones que han sido definidas previamente en la construcción de la interfaz, de manera que la selección de cada opción conlleva a la realización de un procedimiento distinto.
- **Check Box:** Corresponde a una casilla de selección con la posibilidad de ser marcada o no. Este estado definirá entonces una condición para la realización de procesos internos de la interfaz.

Una vez se ha posicionado cada elemento, es posible ahora editar el nombre con el que será identificado dentro de las funciones internas de la interfaz, a la vez que el texto que se ve sobre el en la estética de la interfaz. Para realizar este procedimiento, se da click derecho sobre cada elemento y se selecciona la opción **Property Inspector**, donde se muestran entonces las distintas propiedades editables disponibles para cada tipo de elemento. Para el procedimiento aquí realizado, resulta únicamente necesario la edición de los campos **Tag** y **String**, los cuales representan el nombre bajo el cual se identifica el elemento dentro de las funciones de la interfaz

y el texto que se ve sobre el elemento en la interfaz, respectivamente. El resultado de este procedimiento se muestra a continuación:

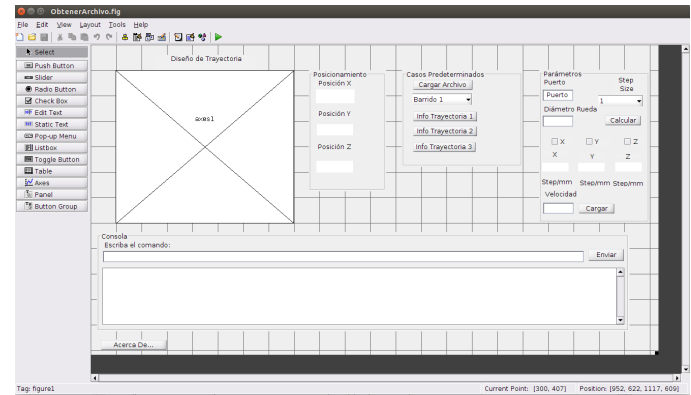


Figure 3: Interfaz construida en GUI

Cabe notar la utilización del elemento **Panel**, el cual sirve únicamente como herramienta de estética para crear divisiones dentro de la interfaz para crear orden. La creación del título correspondiente a cada uno se realiza de igual forma en la ventana correspondiente de *Property Inspector*. Con este procedimiento se ha finalizado ya la etapa estética de la construcción de la interfaz, por lo que se procede ahora a la construcción de las funciones internas que dan a cada elemento utilizado un funcionamiento o relación con otros según se necesita en la aplicación. Para comenzar a construir dichas funciones, se establecen entonces las diferentes funciones que se necesitan de primera mano por parte del usuario, al igual que aquellas que deben crearse internamente como consecuencias de estas. Se enuncian a continuación las funciones generales que la interfaz debe cumplir para dar al usuario control sobre el movimiento de los motores, al igual que información acerca de la posición de estos en todo momento.

### Requerimientos Funcionales

A continuación se enuncian los requerimientos funcionales generales que debe cumplir la interfaz como medio de comunicación entre el usuario y el montaje de los motores.

- Permitir al usuario mandar código G que defina el movimiento deseado de manera manual.
- Permitir al usuario enviar una trayectoria predeterminada a realizar, ya sea de un archivo de código G escrito previamente o una trayectoria construida por la interfaz por medio de parámetros de entrada.
- Proveer al usuario una retroalimentación constante tanto como verificación de lo que fue enviado por este tanto de la posición actual dada por el montaje, todo por medio de una consola en tiempo real.
- Permitir al usuario modificar parámetros del montaje para los cálculos internos de GRBL, como lo son el diámetro de las ruedas utilizadas, el  $\frac{Step}{mm}$  en cada dirección, etc...

- (e) Permitir al usuario definir manualmente el puerto serial donde se trabajará la conexión, de manera que se pueda establecer la relación entre la interfaz de Matlab y el montaje.

Teniendo definidos estos requerimientos, se procede entonces a construir el código dentro del archivo **.m** que se creó simultáneamente a la creación del archivo **.fig**. Para hacer esto, se comienza entonces con todo lo relacionado a la selección de archivos externos o trayectorias predeterminadas. Esto corresponde al panel denominado *Casos Predeterminados*. Se muestra a continuación el código detallado y documentado para cada aspecto necesario de este grupo de funciones:

- **Cargar Archivo**

Esta función permite al usuario cargar al montaje un archivo escrito en código G de manera que cada línea se envíe por consola al montaje. Para lograr hacer esto, el archivo seleccionado se importa y su contenido se almacena temporalmente línea por línea en una variable, siendo este luego enviado al puerto serial.

```
function Cargar_Callback(hObject ,
    eventdata , handles)
%Se crea la ventana para cargar
archivos de tipo .g.
[Filename Path]=uigetfile({'*.g'},'
Abrir_archivo');
%Se establecen los casos para actuar
segun lo seleccionado.
if isequal(Filename,0)
    return
else
    %Se recibe el archivo y su
    contenido es leído , almacenado
    y enviado.
end
```

- **Cargar Trayectoria Predeterminada**

Esta función permite al usuario desplegar un menú en lista donde se muestran las distintas trayectorias predeterminadas que pueden ser utilizadas para el montaje. De seleccionar una de la lista, en el eje denominado *Axes*, mostrado en la figura , se debe mostrar la imagen de esta trayectoria, a la vez que se despliega una ventana emergente para ingresar los parámetros geométricos que definen cada trayectoria.

**En Proceso:** Debido a que la totalidad de esta función no se ha finalizado, solo se muestran a continuación las acciones parciales que realiza hasta ahora. estas son la aparición de una foto que identifica cada trayectoria. Apenas se tengan los scripts que definen cada trayectoria según parámetros, se actualizará el código correspondiente a continuación.

```
function Predet_Callback(hObject ,
    eventdata , handles)
%Definir los distintos valores que
pueden ser adoptados en la
seleccion.
```

```
fun = get(hObject , 'Value');
switch fun
    %Definir cada caso y la accion que
    se toma en cada uno.
    case 1
        %Se muestra en el eje de
        imagenes la imagen
        correspondiente a cada
        trayectoria.
        a = imread('A.png');
        imshow(a);
        %Se despliega la ventana
        emergente para ingresar
        los parametros de cada
        trayectoria.
        x=inputdlg({'Parametro_A','
        Parametro_B'},'
        Parametros');
        %x sera una celda de dos
        elementos.
        params=cell2mat(x);
        %params es un arreglo con
        estos valores.
        Posteriormente sera
        posible manipularlos
        para la creacion de la
        trayectoria.
    case 2
        b = imread('B.jpg');
        imshow(b);
    case 3
        c = imread('C.png');
        imshow(c);

    end
guidata(hObject , handles);
```

- **Dar Información acerca de cada Trayectoria**

Esta función permite al usuario obtener información general acerca de cada una de las trayectorias predeterminadas disponibles en la forma de mensajes informativos en ventanas emergentes, activadas por el botón correspondiente. Esta herramienta viene definida entonces para tres botones distintos; **Info Trayectoria 1**, **Info Trayectoria 2** y **Info Trayectoria 3**. Por le momento, dado que no se han definido estas trayectorias, se muestra un mensaje genérico para la trayectoria 1, mientras que permanece siendo posible editar los tres emnsajes una vez se construyan correctamente las trayectorias.

```
function Info1_Callback(hObject ,
    eventdata , handles)
msgbox('Esta_trayectoria_realiza_un_
barrido_dado_por_la_geometria_
mostrada_en_la_figura._Para_
construirlo ,el_usuario_debe_dar_
los_parametros_requeridos.','
Trayectoria_1');
%Info de la trayectoria 1.
```

Ahora se continua con el panel relacionado a la modificación de los parámetros de conexión y configuraciones de los motores utilizados, como lo son la selección del puerto serial donde se encuentra conectado el Arduino, los  $\frac{Step}{mm}$  en cada dirección, la velocidad de los motores, etc... Para lograr todas estas funcionalidades, se implementó el código mostrado y documentado a continuación.

- **Selección de Puerto Serial**

Esta función permite al usuario seleccionar el puerto serial al cual quiere realizar la conexión y hacerla, haciendo uso del botón **Conectar**. De manera similar, permite cerrar dicha conexión con el botón **Desconectar**.

```
function Connect_Callback(hObject ,
    eventdata , handles)
global s; %Se declara s como una
    variable global para que todas las
    funciones puedan acceder a esta si
    la necesitan.
puerto=handles.Port; %Se establece la
    variable local puerto como lo que
    el usuario escribe en el campo de
    Puerto.
s=serial(puerto); %Declarar puerto
```

```
    serial.
fopen(s); %Abrir la conexion al puerto
    serial.
```

- **Desconectar**

Esta función permite cerrar la conexión serial previamente establecida con el puerto seleccionado, haciendo referencia a la variable local que lo contiene.

```
function Disconnect_Callback(hObject ,
    eventdata , handles)
global s; %Permite modificar la
    variable s.
fclose(s); %Cierra la conexion al
    puerto serial.
```

- **Calcular el  $\frac{Step}{mm}$  en cada eje**

Esta función permite determinar el  $\frac{Step}{mm}$  en cada eje de dirección, basándose en parámetros de entrada como lo son el diámetro de las ruedas o poleas a utilizar y el *Step Size*, seleccionado de una lista desplegable, al igual que seleccionando la dirección que se desea trabajar. El código implementado para lograr esto se muestra documentado a continuación.