

Dag 1

(C) Richèl Bilderbeek 

May 30, 2014

0.2 Wie zijn wij?

- Peter
 - Weet veel van elektronica
 - Werkt veel met Arduino, kent veel Arduino projecten
- Richèl
 - Weet veel van programmeren
 - Weet veel van les geven

0.3 Wie zijn jullie?

- Wie ben jij?
- Wat wil je?

0.1 Vandaag

1. Introduction: introductie
2. WhatIsArduino: wat is een Arduino?
3. ConnectLed: een LEDje aansluiten
4. SwitchLed: een LEDje laten knipperen

Arduino cursus introductie

(C) Richèl Bilderbeek 

January 30, 2014

1

0.1 Overzicht

1. Wie zijn wij?
2. Wie zijn jullie? Wat willen jullie?
3. Wat willen we?
4. Hoe doen we dat?

0.4 Vorm cursus

- De vorm van de cursus is vrij
 - Niveau van de uitleg hoger/lager?
 - Uitleg door deelnemers?
 - Wedstrijd?
 - Grote projecten?
- Samen zoeken naar onze favoriete vorm

0.5 Vorm cursus vandaag

- Schoolse traject
 - begint bij de basis
 - stap-voor-stap uitleg, oefening en nabesprekking
- Projectgebaseerde traject
 - vrij

2

3

4

5

0.6 Hoe handelen we?

- Concentreren: we zijn alleen bezig met Arduino
 - Uittesten: fouten maken is goed
 - Slim: we gedragen ons als Einsteins
 - Samen: we proberen het goede voorbeeld te geven en ons best te doen

0.2 Wat weten jullie?

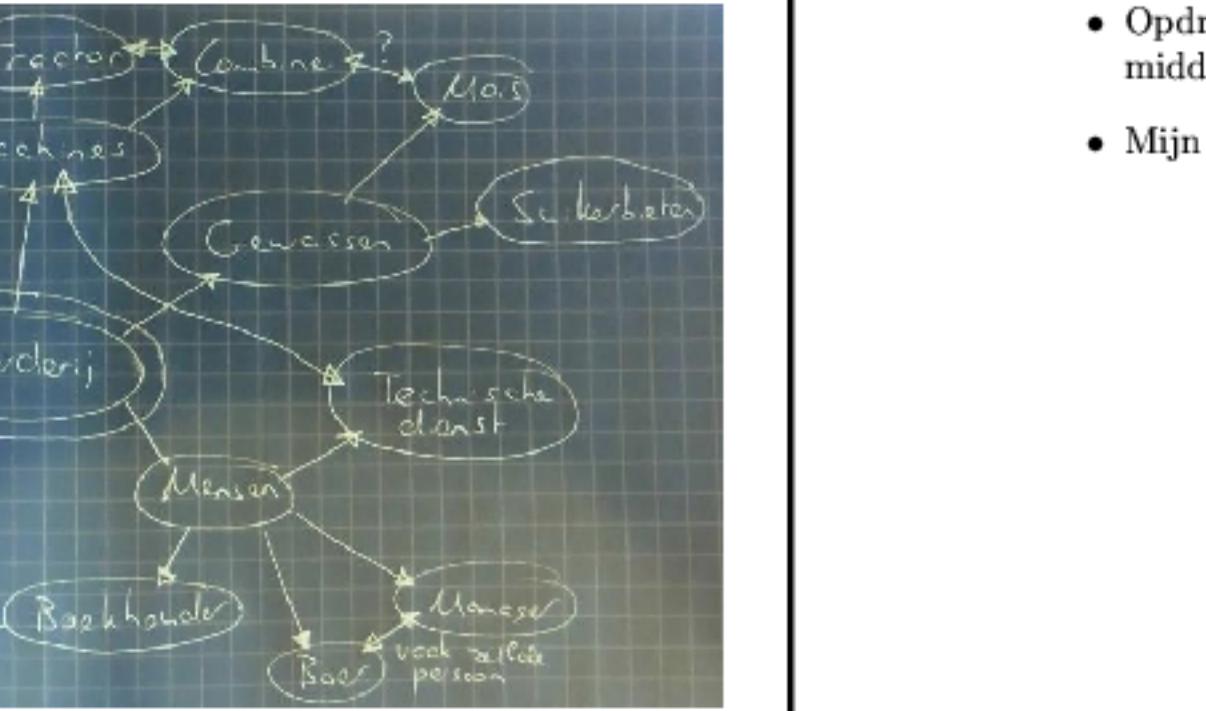
- Wij willen weten wat jullie al weten!
 - Hiervoor hebben we een mindmap van jullie nodig

0.6 Hoe handelen we? | 0.7 Tijdsindeling avond

- e LED

0.2 Wat weten jullie?

0.3 Wat is een mindmap?



What is Arduino?

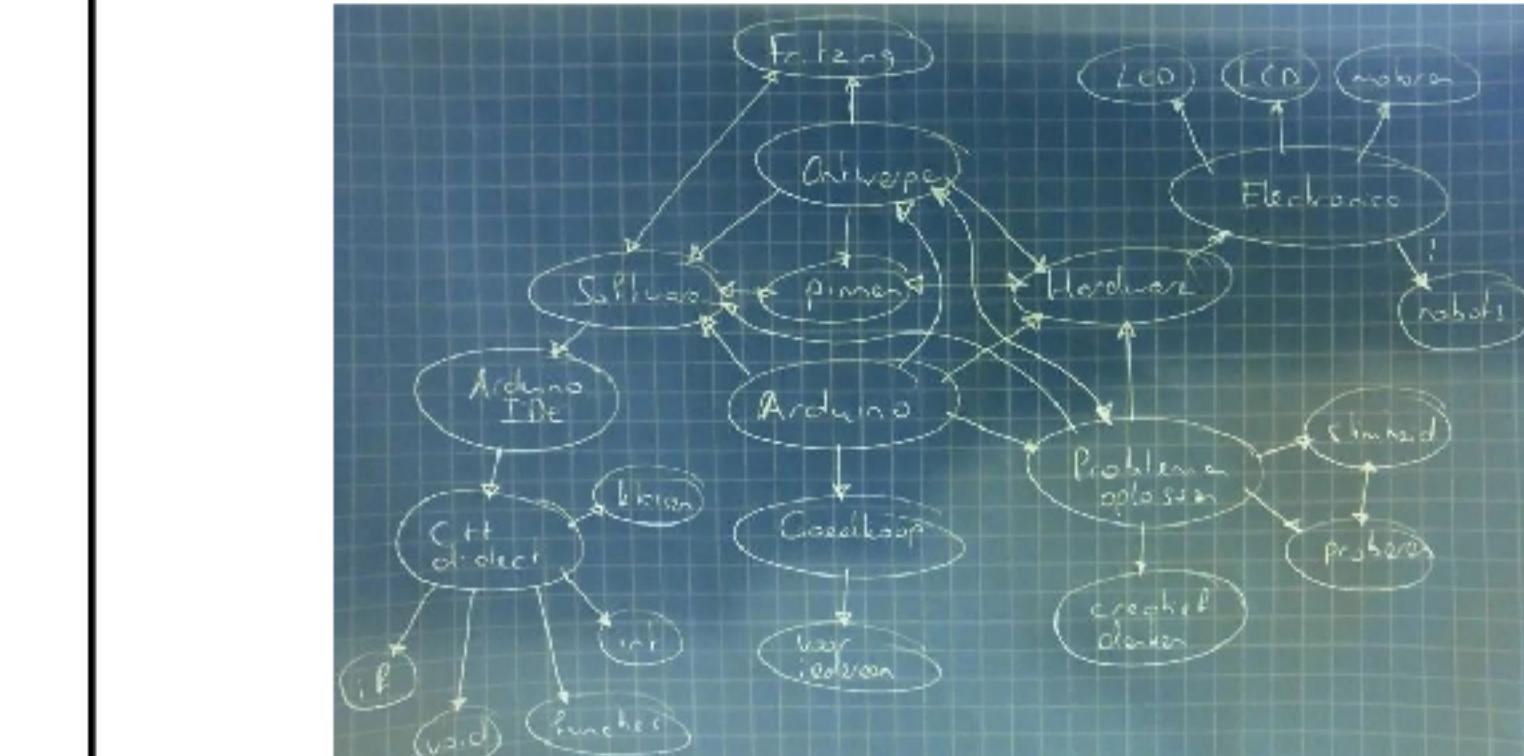
derbeek  BY NC SA

014

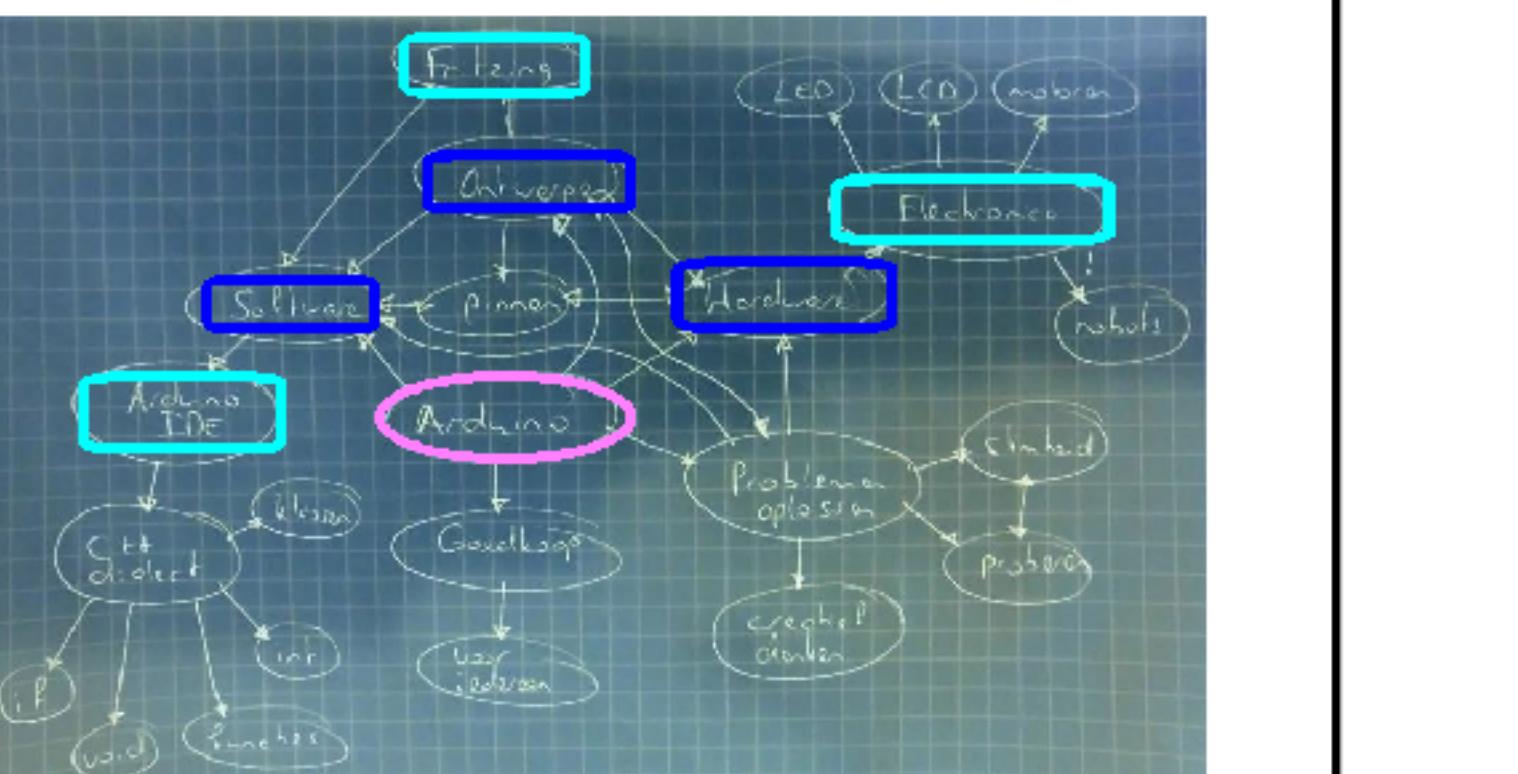
1

1. Wa
 2. Wa
 3. Ma
 4. Wa
 5. Co

0.5 Wat is Arduino volgens R



0.6 Wat is Arduino volgens Richèl?



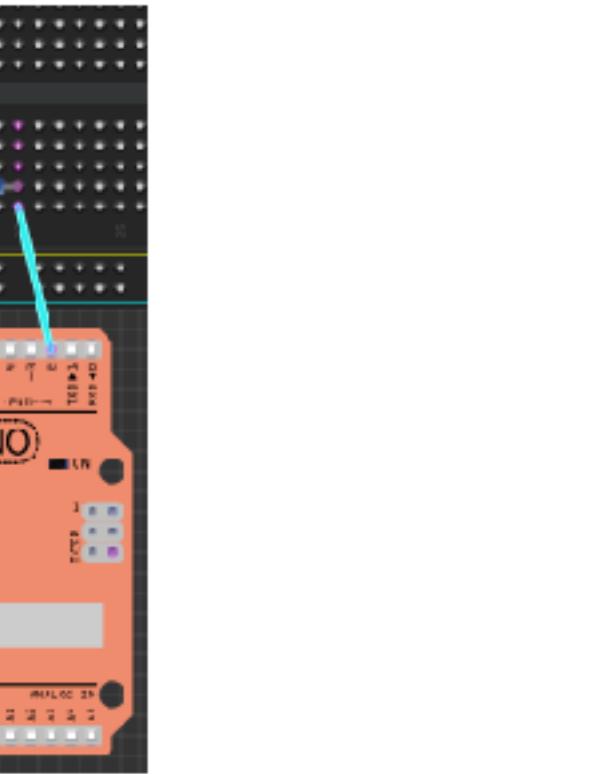
6

0.10 Conclusie

Wat we doen is divers:

- Ontwerpen: Fritzing
- Bouwen: Elektronica
- Programmeren: Arduino IDE

0.7 Elektronica



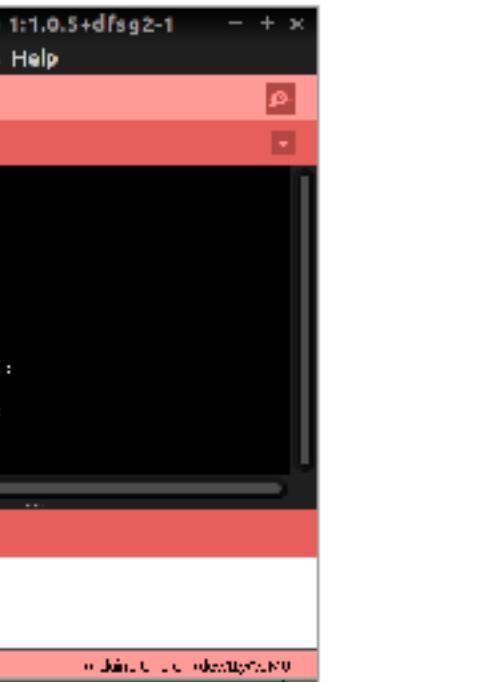
7

Hoe sluit ik een LED aan?

(C) Richèl Bilderbeek

May 30, 2014

0.8 Software

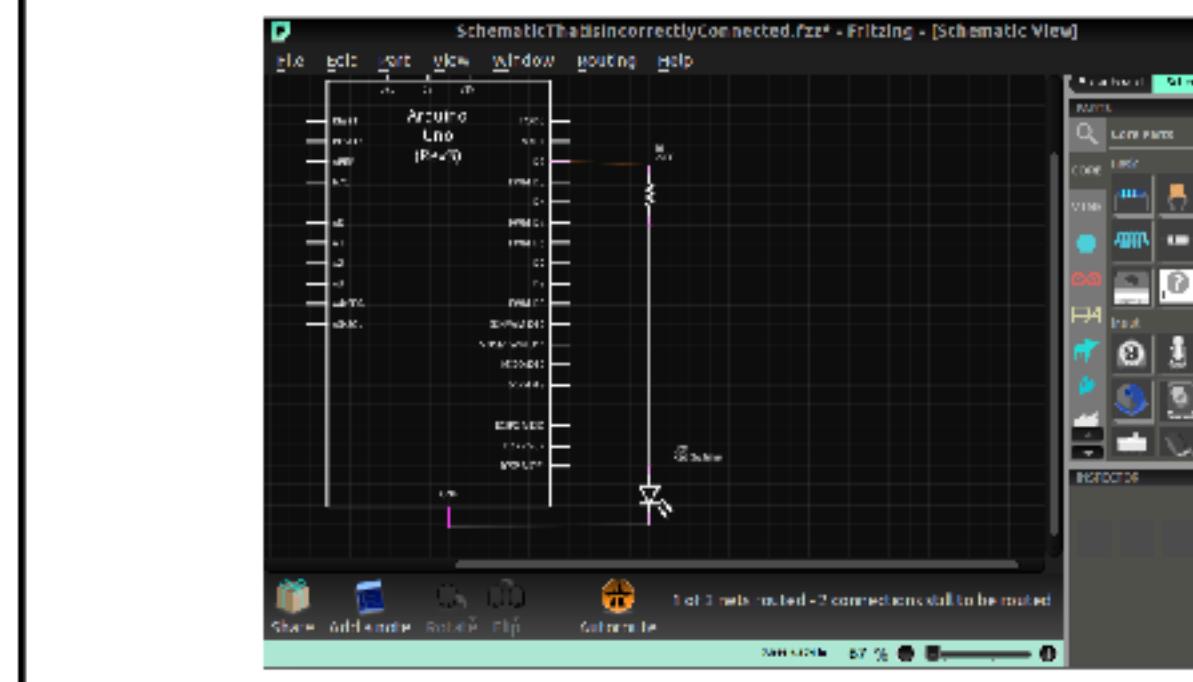


8

0.1 Overzicht

1. Fritzing
2. Er is een probleem?
3. Wat weten we?
4. Er is een probleem?
5. Hoe gaan we daar mee om?
6. Opdracht: vind dit uit! Noteer in je logboek

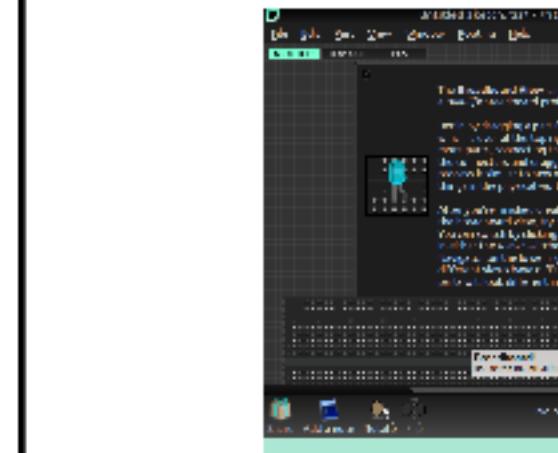
0.9 Ontwerpen



9

0.2 Fritzing

- Vrije software
- Linux, Mac OS X, Windows



2

0.3 Fritzing installatie

- sudo apt-get install fritzing
- yum install fritzing
- Download van fritzing.org/download

3

0.7 Antwoorden

1. Volt = de hoeveelheid energie die stroom levert
2. Een LED (diffuus, zonder [...]) gebruikt 1,8-2,5 Volt (zie volgende slide)
3. Een Arduino levert 3,3 of 5,0 Volt

Wat kun hieraan doen?

7

8

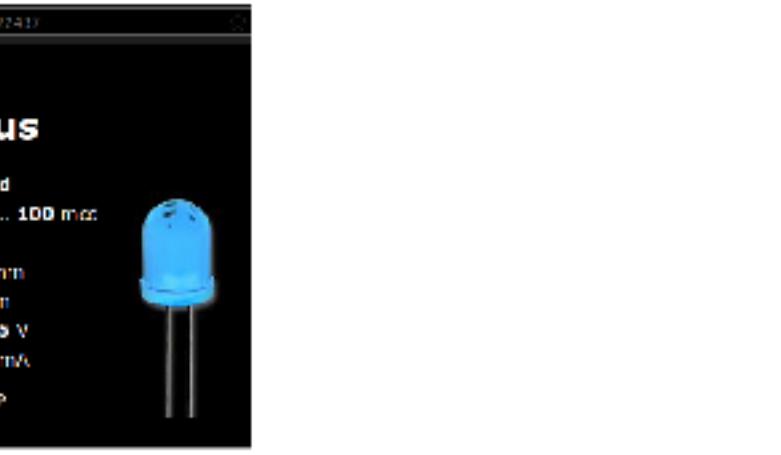
0.4 Opdracht

- Installeer Fritzing
- Bekijk wat Fritzing kan: 'Breadboard view', 'Schematic' en 'PCB'
- Ontwerp: stroomschema van een LED die altijd brandt

Welk probleem kom je tegen?

4

0.8 Antwoorden



Wat kun hieraan doen?

9

0.5 Er is een probleem?

Ja: je kunt een LED niet direct op een Arduino aansluiten

- Hoe kun je dat merken?
- Dat gaan we doen!
- Waarom is dat zo?

5

9

0.6 Wat weten we?

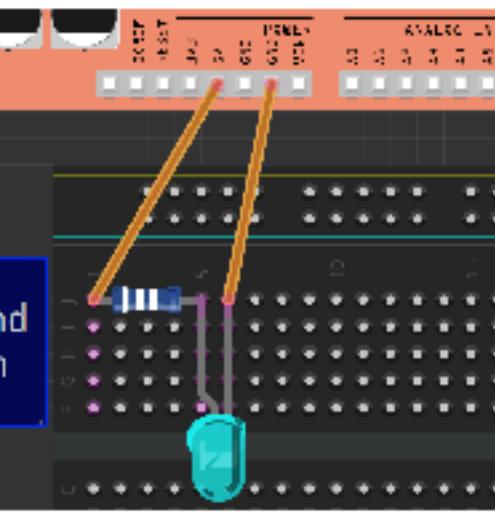
1. Wat is volt?
2. Wie weet hoeveel volt een LED gebruikt?
3. Wie weet hoeveel volt een Arduino levert?

6

10

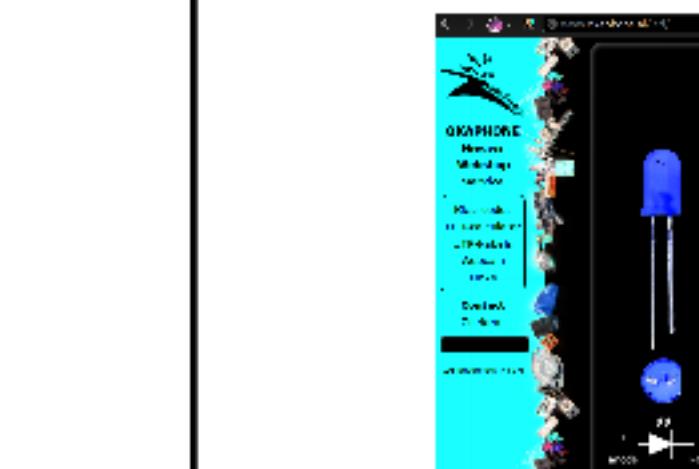
0.9 Hoe hoge spanningen tegen te gaan?

- Met een weerstand!



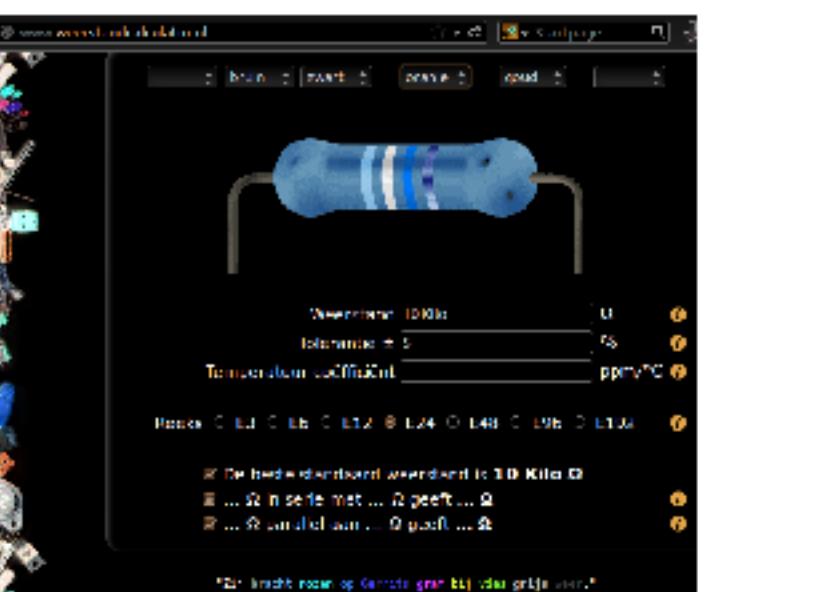
0.10 Welke weerstand?

- Proberen: start met hoge weerstand en ga omlaag
- Berekenen



0.11 Welke weerstand?

- Zij Bracht ROzen Op GErrits GRaf Bij Vies GRIJS Weer



11

0.1 Overzicht

1. Doel
2. Hoe ontwerpen?
3. Arduino IDE
4. Bouwen!

1

0.12 Bouwen!

- Wat gebeurt er als je de LED omdraait?
- Welke problemen loop je tegen aan?

2

2

0.2 Doel

Een machine maken die een LED na een seconde aan doet, en deze een seconde later weer uit doet

2

0.13 Geniet

- Wat zijn logische volgende stappen?
- Welke problemen loop je tegen aan?

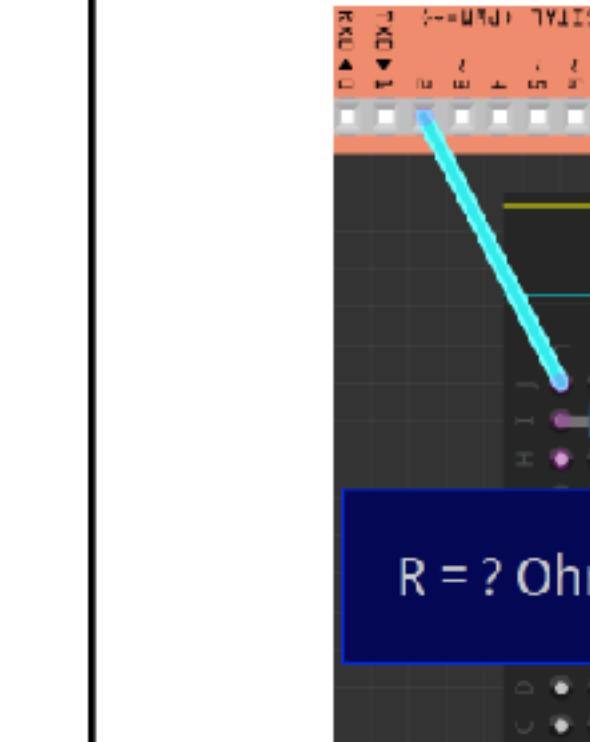
3

Hoe schakel ik een LED?

(C) Richèl Bilderbeek

May 30, 2014

0.4 Ontwerp



4

0.5 En nu?

- Programmeren!
- Met Arduino IDE ('Integrated Development Environment' ≈ 'Programmeeromgeving')

5

Dag 1 Oefeningen

(C) Richèl Bilderbeek 

May 30, 2014

0.6 Arduino IDE



6

0.7 Arduino IDE installatie

- sudo apt-get install arduino
- yum install arduino
- Download van <http://arduino.cc/en/main/software>

7

0.8 Opdracht

- Installeer Arduino IDE
- Bekijk wat de Arduino IDE kan: de voorbeelden, het uploaden
- Ontwerp: stroomschema van een LED die knippert
- Programmeer: vind de code van een LED die knippert
- Bouw, test, noteer

8

0.1 Overzicht

1. Installeer Fritzing
2. Ontwerp in Fritzing
3. Installeer Arduino IDE
4. Programmeer een knipperende LED

0.2 Fritzing installatie

- sudo apt-get install fritzing
- yum install fritzing
- Download van <fritzing.org/download>

2

0.3 Ontwerp in Fritzing

- Installeer Fritzing
- Bekijk wat Fritzing kan: 'Breadboard view', 'Schematic' en 'PCB'
- Ontwerp: stroomschema van een LED die altijd brandt
- Bouw, test, noteer

0.4 Arduino IDE installatie

- sudo apt-get install arduino
- yum install arduino
- Download van <http://arduino.cc/en/main/software>

4

Kortsluiting & Breadboard

(C) Richèl Bilderbeek

May 30, 2014

1

2

3

0.5 Programmeer een knipperende LED

- Installeer Arduino IDE
- Bekijk wat de Arduino IDE kan: de voorbeelden, het uploaden
- Ontwerp: stroomschema van een LED die knippert
- Programmeer: vind de code van een LED die knippert
- Bouw, test, noteer

1

Dag 2

(C) Richèl Bilderbeek

May 30, 2014

2

0.1 Vandaag

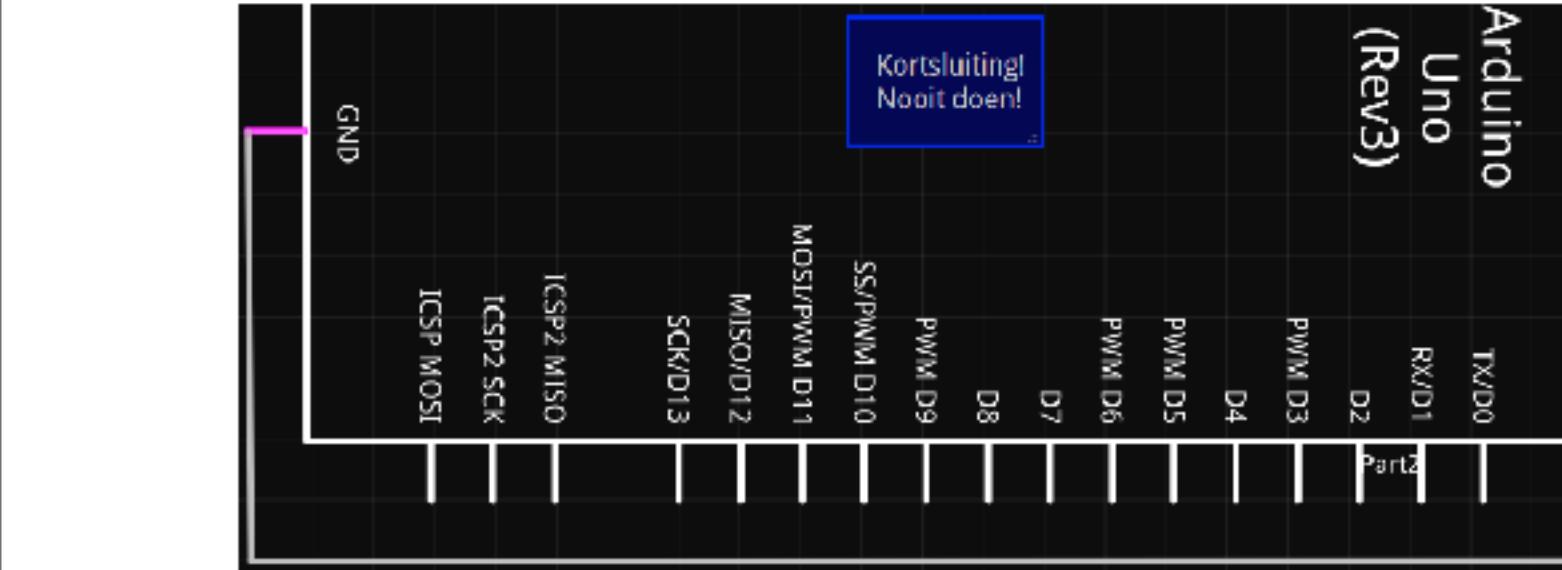
1. shortCircuit: kortsluiting & breadboard
2. analogRead: belangrijk basisschakelingen met weerstandjes
3. readInput: nog een belangrijke basisschakeling met een drukknop
4. Per groepje: solderen bij Tonnie & bouwen met sensoren en motortje
5. Einddoel: een zo ingewikkeld mogelijke machine bouwen

1

0.2 Wat is kortsluiting?



Kortsluiting!
Nooit doen!



3

0.3 Wat is kortsluiting?

0.4 Hoe dit te voorkomen?

- Weerstand van minimaal 270 ohm
- Ander nuttig gebruik van de spanning

4

0.8 Breadboard



8

0.5 Wat is kortsluiting?



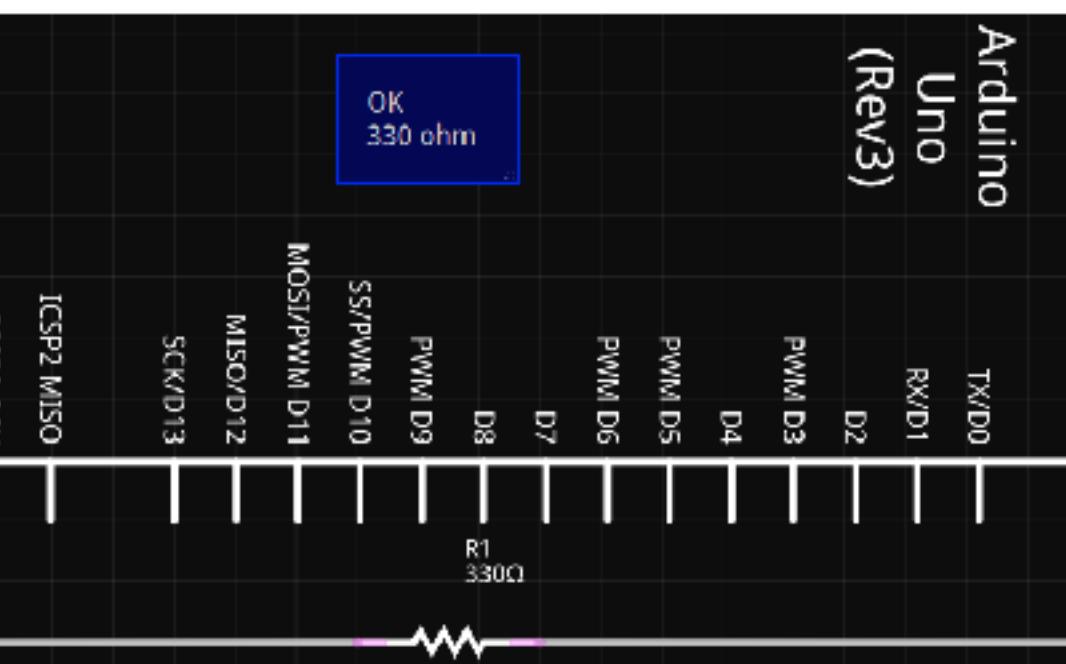
5

analogRead

(C) Richèl Bilderbeek

May 30, 2014

0.6 Wat is kortsluiting?



6

0.1 Overzicht

1. Doel
2. Opdracht
3. Meten
4. Opschrijven

1

0.7 Breadboard



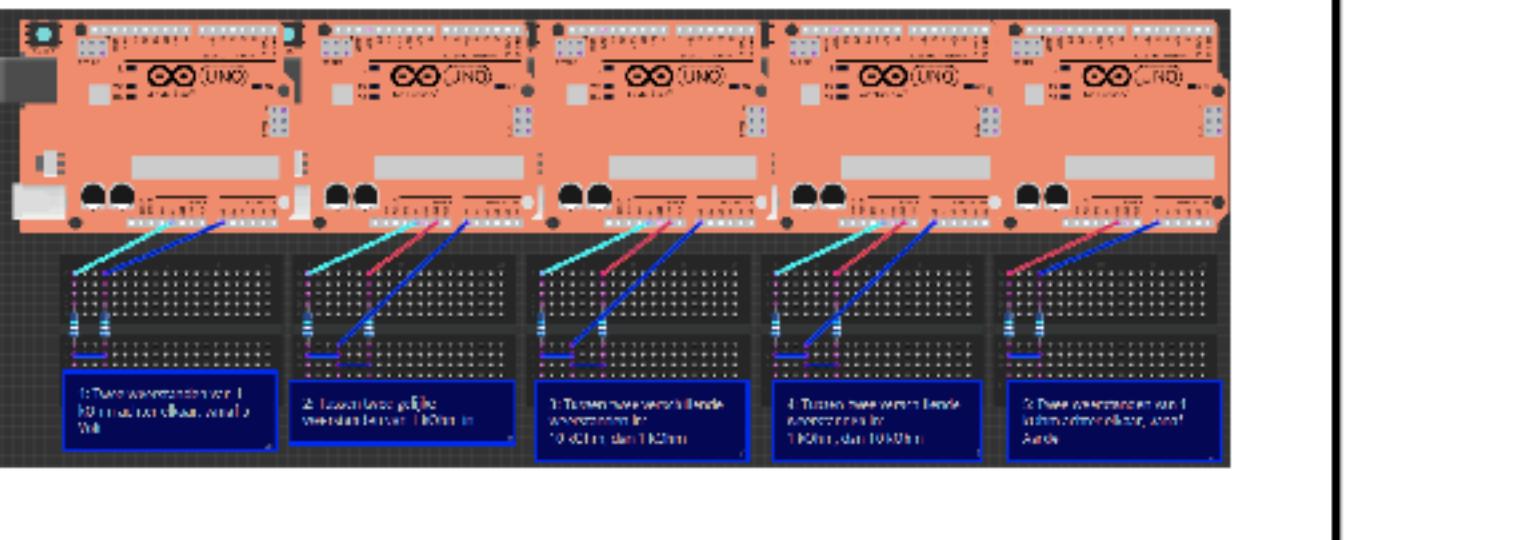
7

0.2 Doel

- Spanning meten met Arduino: analogRead
- Basisschakelingen herkennen
- Bouwen van minstens vijf schakelingen
- Dit niet kennen = domme fouten gaan maken: drukknop, sensor, etcetera

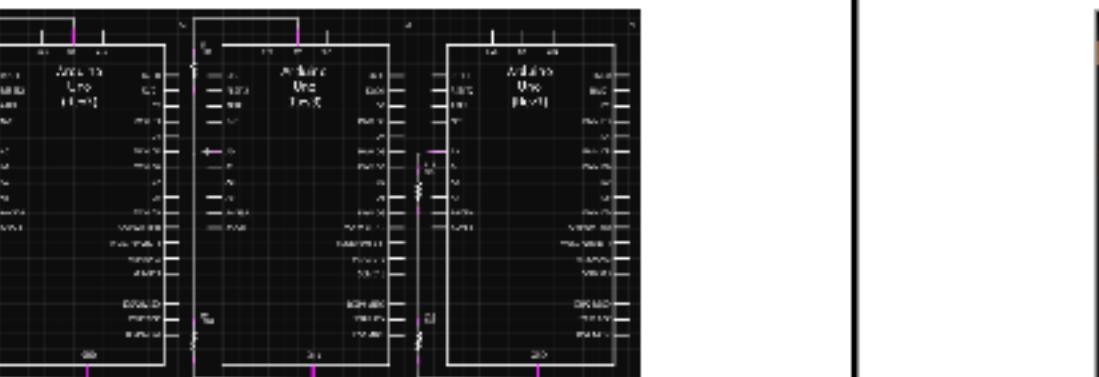
2

0.3 Opdracht



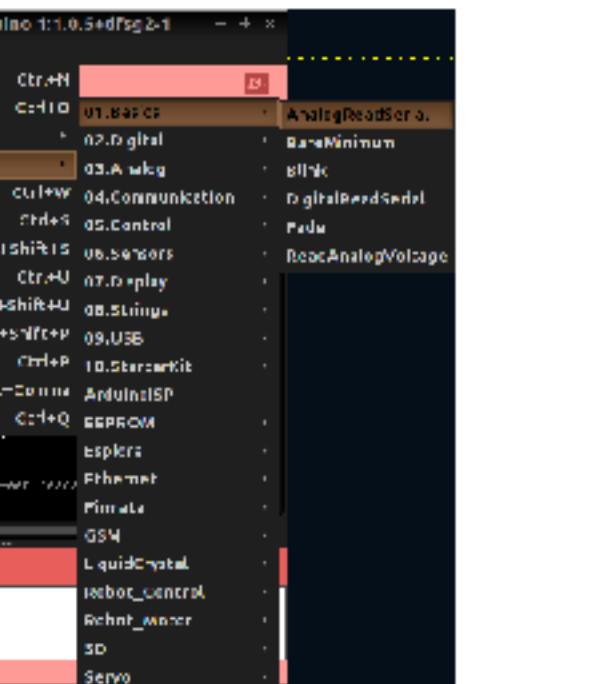
3

0.4 Opdracht



4

0.5 Programma



5

0.6 Programma

```
#include <SoftwareSerial.h>

SoftwareSerial mySerial(10, 11);

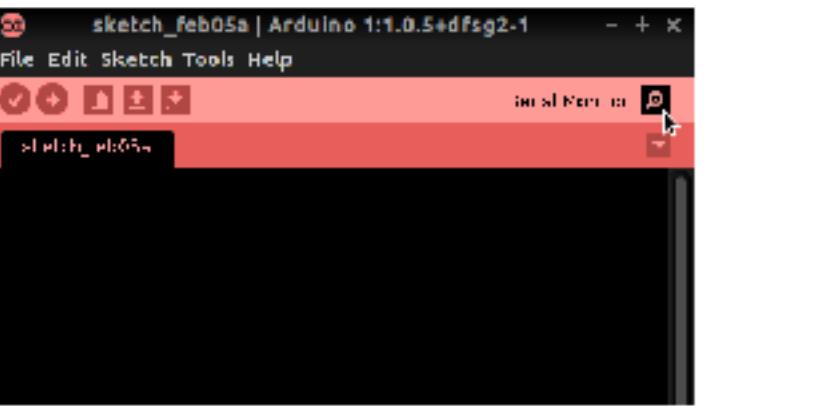
void setup() {
  // Set the data rate to 9600 bits per second
  mySerial.begin(9600);
}

void loop() {
  // Read the analog input on pin A0
  int sensorValue = analogRead(A0);

  // Print the value to the serial port
  Serial.print("Sensor Value: ");
  Serial.println(sensorValue);
}
```

6

0.7 Bekijken



7

0.8 Opschrijven

- Welke waarden meet je bij elk van de vijf schakelingen?
- Kun je voorspellingen maken? Maak gerust nieuwe schakelingen!
- Noteer! Deze schakelingen zul je vaak gaan bekijken!

Hoe lees ik input?

(C) Richèl Bilderbeek

May 30, 2014

8

0.1 Overzicht

1. Doel
2. Vraag
3. Naief & experiment
4. Zo werkt het
5. Slim & experiment

1

0.2 Doel

- Kunnen reageren op een drukknop
- Een nieuwe basisschakelingen leren
- Dit niet kennen = domme fouten gaan maken

2

0.6 Doen...

- Volgende slide de oplossing...

0.3 Vraag

- Bouw een machine die kan reageren op een drukknop
- Gebruik je kennis van 'analogRead'
- ... dit gaat echter anders dan verwacht!

3

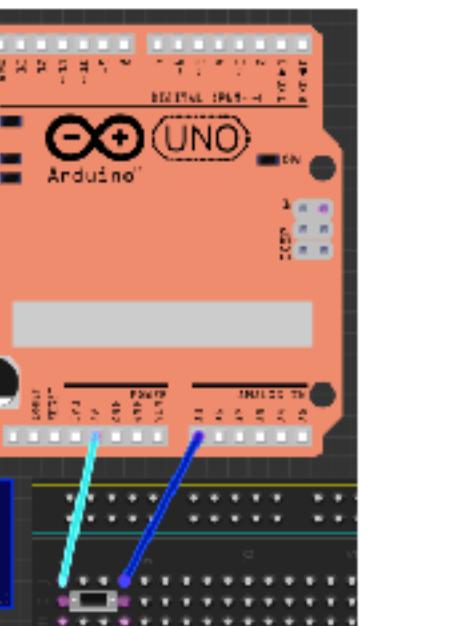
0.7 Waarom onjuist?

- Als de drukknop open is, is de spanning op de input onbepaald: dit kan elke waarde tussen nul en vijf Volt zijn!
- Dit wordt een zwevende input genoemd
- Hoe dit op te lossen?



4

0.4 Ontwerp: naief



4

0.8 Ontwerp: oplossing

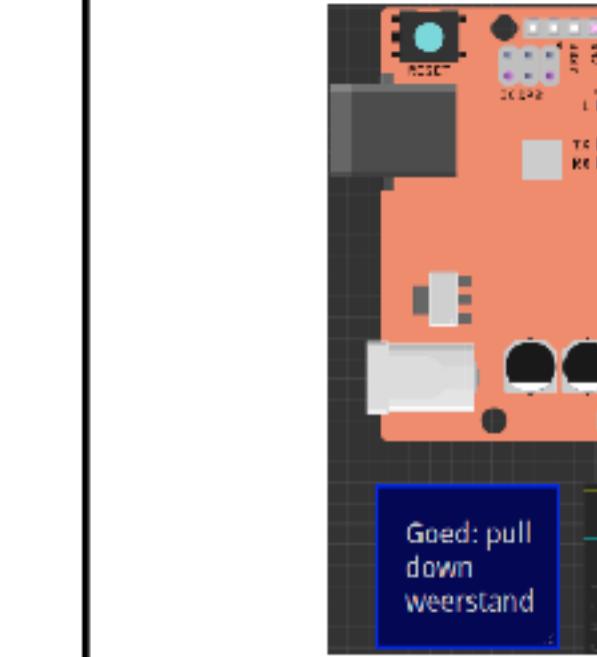
- Verbind de input via een weerstand met de Aarde
- Hierdoor kan restspanning wegvlloeien tot nul Volt
- Dit wordt een pull-down weerstand genoemd

0.5 Opdracht

- Bouw dit!
- Wat voorspel je?
- Gebruik weer programma 'Examples | Basics | AnalogReadSerial'
- Wat meet je als de schakelaar wel/niet ingedrukt is?
- Noteer! Dit onverwachte gedrag zal je vaker tegenkomen!
- (tijd over: probeer de schakeling te laten werken)

5

0.9 Ontwerp: oplossing



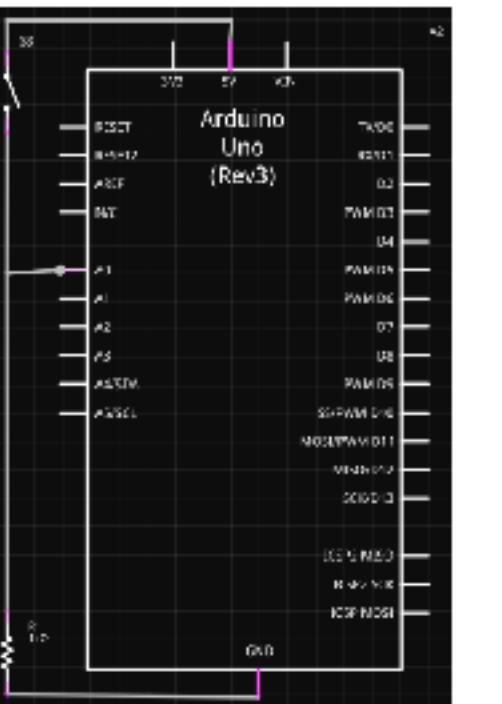
9

6

7

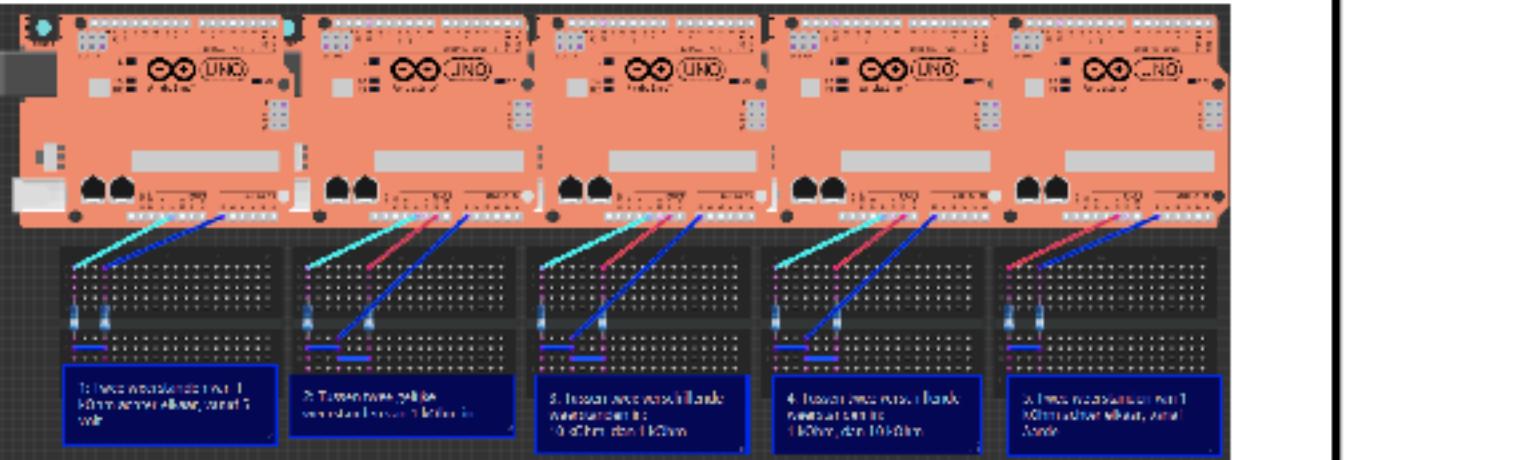
8

0.10 Ontwerp: oplossing



10

0.2 Basisschakelingen



2

3

0.11 Opdracht

- Bouw dit!
- Wat voorspel je?
- Gebruik weer programma 'Examples | Basics | AnalogReadSerial'
- Wat meet je als de schakelaar wel/niet ingedrukt is?
- (tijd over: gebruik analogWrite naar een LEDje)

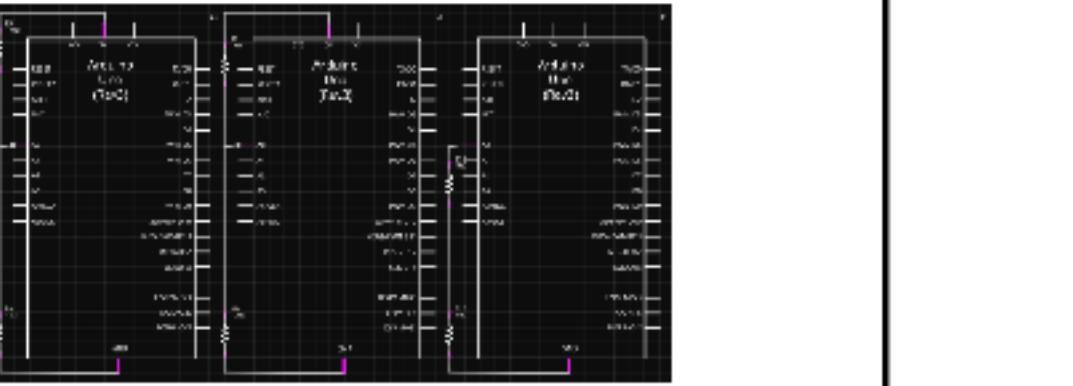
Dag 2 Oefeningen

(C) Richèl Bilderbeek

February 13, 2014

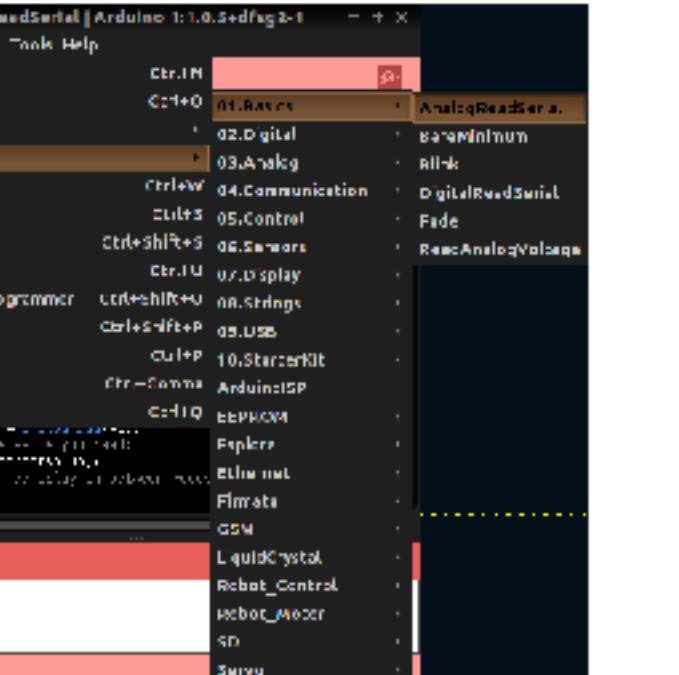
11

0.3 Basisschakelingen



3

0.4 Programma



4

0.1 Overzicht

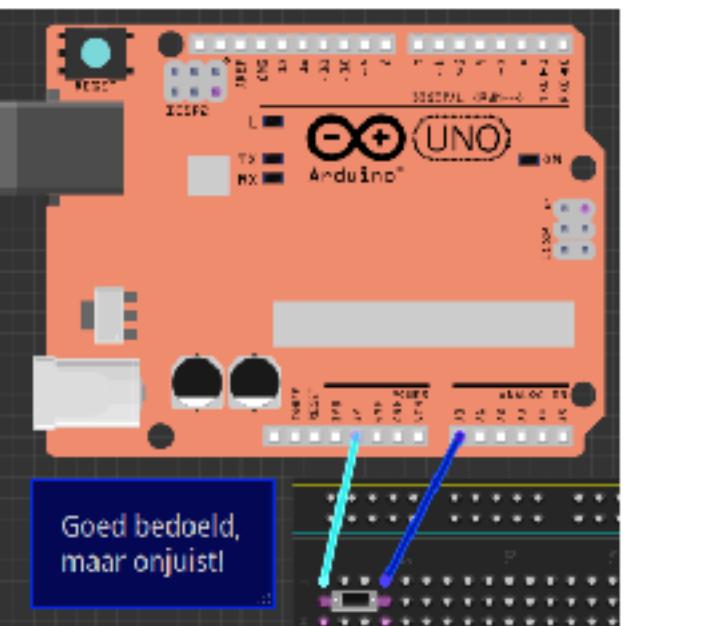
1. De vijf basisschakelingen
2. De drukknop

5

0.5 De Vijf Basisschakelingen

- Gebruik het programma: 'Examples | 01. Basics | AnalogReadSerial'
- Bouw omsteurde de vijf basisschakelingen
- Welke waarden meet je bij elk van de vijf schakelingen?
- Noteer! Deze schakelingen zul je vaak gaan bekijken!

0.6 De Drukknop: naief ontwerp



6

Arduino C++ #1

(C) Richèl Bilderbeek

May 30, 2014

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

0.4 Van code naar machinetaal

- Code is bedoeld voor mensen om te lezen en te schrijven
- Een chip begrijpt alleen maar machinetaal
- Een compiler doet de vertaling van code naar machinetaal (NB: er zijn meer programma's die helpen, die noem ik vandaag allemaal 'compiler')
- De compiler is erg precies, en dat is goed
- De compiler heeft altijd gelijk!

4

0.8 Fouten

```
//Een letter weg
oid setup() {}
vid setup() {}
vod setup() {}
voi setup() {}
voidsetup() {}
void etup() {}
void stup() {}
void seup() {}
void setp() {}
void setu() {}
```

//Een woord of tekencombinatie weg

```
void setup( {})
void setup) {}
void setup( {}}
void setup() {
void setup() {}
```

8

0.5 Minimum programma

```
void setup() {}
void loop() {}
```

9

0.6 Fouten

De code:

```
//( alle code gewist)
```

Foutmelding:

```
core.a(main.cpp.o):
In function 'main': / [...] / main.cpp:11:
undefined reference to 'setup'
collect2: error: ld returned 1 exit status
```

Kern:

```
undefined reference to 'setup'
```

Wat bedoelt de compiler:

De compiler heeft gehoord dat 'setup' moet bestaan, maar kan deze niet vinden

5

6

0.9 Variabelen en data typen

- Variabele: iets wat een computer moet onthouden, iets dat een mens kan lezen
 - int: een geheel getal, bijvoorbeeld: een pin nummer, een aantal seconden
 - double: een gebroken getal, bijvoorbeeld: een voltage
 - bool: een ja/nee, bijvoorbeeld: is de drukknop ingedrukt?
 - nog veel meer
- ```
const int pin_led = 2;
const int waarde
 = analogRead(A0);
const double voltage
 = static_cast<double>(waarde)
 / 1024.0;
```
- ```
const double voltage = 3.3; //Volt
```
- ```
const bool is_ingedrukt = /* iets ingewikkelds */;
```

9

## 0.10 Ombouwen van data type

- Soms gebeurt dit stiekum of per ongeluk
- Maar dit kan ook open en expres, met static\_cast

## 0.11 if statement

- Als je iets soms wel en soms niet wil

```
if (analogRead(A0) < 512) { digitalWrite(2,HIGH); }
else { digitalWrite(2,LOW); }
```

| Teken | Spreek uit               |
|-------|--------------------------|
| ==    | is gelijk aan            |
| !=    | is ongelijk aan          |
| <     | is kleiner dan           |
| <=    | is kleiner of gelijk dan |
| >     | is groter dan            |
| >=    | is groter of gelijk dan  |

10

11

## 0.12 for loop

- Als je een teller wilt laten lopen

```
for (int teller=0; teller!=255; ++teller)
{
 analogWrite(2, teller);
}
```

- Lees dit als:

1. Zet een int genaamd 'teller' op de beginwaarde nul
2. Doe de code tussen accolades zo lang 'teller' niet gelijk is aan 255
3. Na de code tussen accolades: tel één op bij teller ('++teller') en ga naar stap 2

12

## 0.1 Overzicht

1. Doel
2. Vraag
3. Naief & experiment
4. Zo werkt het
5. Slim & experiment

1

## 0.2 Doel

- Zelf uitvinden hoe een lichtsensor werkt
- Experiment: ontwerpen, bouwen, meten, noteren

2

## 0.13 Testen

```
void setup()
{
 Serial.begin(9600);
}

void loop()
{
 const double x = 2.0 / 7.0; Serial.println(x);
 const int i = 123; Serial.println(i);
 const bool b = true; Serial.println(b);
 for (int i=0; i!=255; ++i) Serial.println(i);
}
```

13

## 0.14 Opdracht

- Zoek een toepassing voor een if statement
- Zoek een toepassing voor een for loop

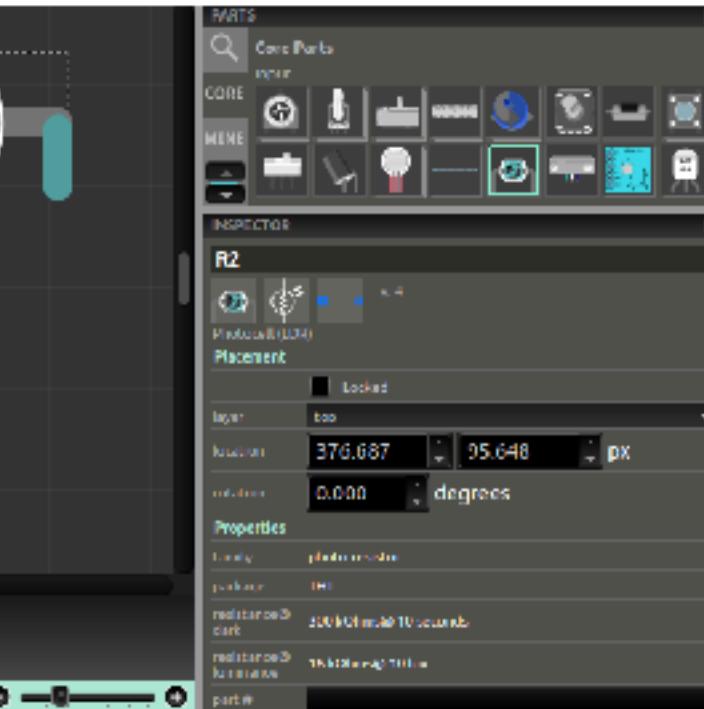
14

Hoe lees ik een sensor?

(C) Richèl Bilderbeek 

May 30, 2014

## 0.3 Waar in Fritzing?



3

## 0.4 Opdracht

- Weet: een lichtsensor krijgt een andere weerstand bij meer/minder licht
- Weerstanden kennen we!
- Ontwerp een (of meer) schakeling(en) in Fritzing die bij meer/minder licht een andere waarde meet
- Bouw de schakeling, programmeer, meet de waarden, noteer!
- (tijd over: meet alleen de waarde als er op een drukknop wordt gedrukt, gebruik 'if' in je code)

4

## 0.5 Doen!

## 0.2 Doel

- Zelf uitvinden hoe een zonnemotor werkt

2

## 0.6 Conclusie

## 0.3 Waar in Fritzing?

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

3

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

4

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

5

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

6

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

7

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

8

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

9

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

10

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

11

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

12

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

13

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

14

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

15

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

16

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

17

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

18

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

19

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

20

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

21

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

22

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

23

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

24

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

25

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

26

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

27

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

28

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

29

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

30

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

31

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

32

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

33

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

34

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

35

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

36

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

37

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

38

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

39

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

40

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

41

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

42

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

43

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

44

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

45

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

46

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

47

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

48

## 0.6 Conclusie

## 0.4 Opdracht

## 0.5 Doen!

49

## 0.6 Conclusie

## 0.6 Conclusie

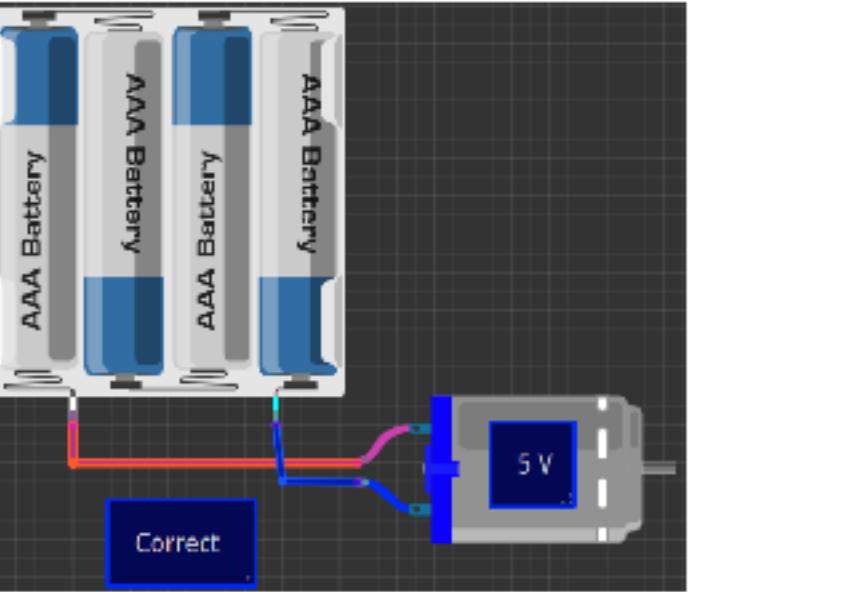
- Waar liep je tegen aan?
- Hoe reageert een lichtsensor?

2

6

## 0.2 Doel

- Sluit een gelijkstroommotor aan op een Arduino



3

## Dag 4

## Hoe sluit ik een gelijkstroom motor aan?

4

(C) Richèl Bilderbeek

May 30, 2014

5

## Dag 4

(C) Richèl Bilderbeek

May 30, 2014

## Dag 4

6

## 0.3 Naieve oplossing



7

## 0.3 Naieve oplossing

## 0.4 Wat is het probleem?

- Een Arduino kan niet veel<sup>1</sup> stroom leveren
- Een Arduino is een micro-controller
- Iets dat veel vermogen<sup>2</sup> nodig heeft, moet indirect aangestuurd worden

8

9

10

## Dag 4

## Hoe sluit ik een gelijkstroom motor aan?

11

## 0.1 Overzicht

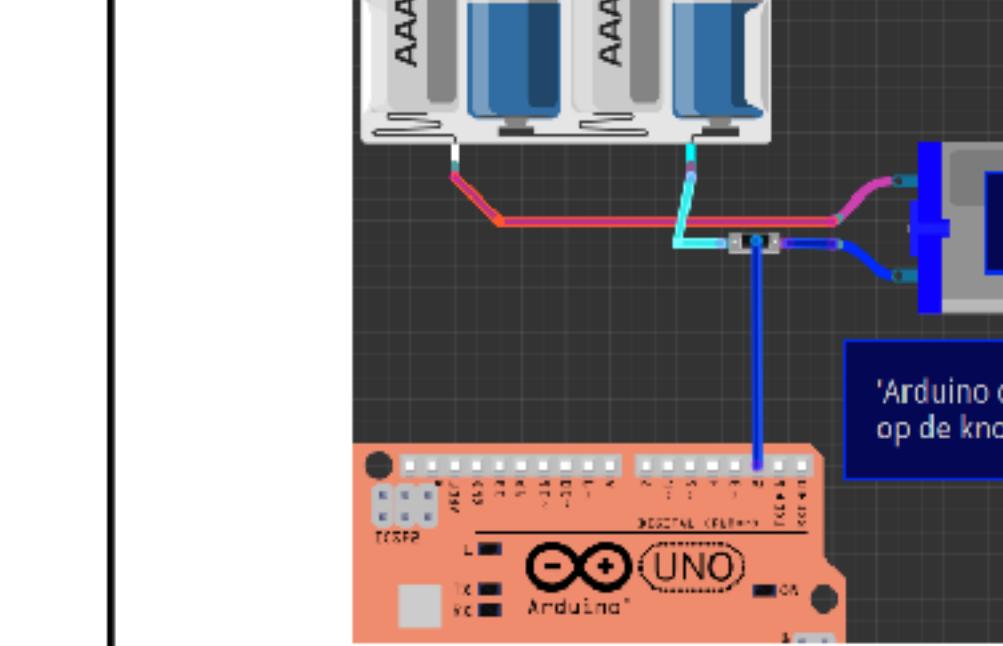
1. Doel
2. Er is een probleem? 40 mA per pin
3. Wat weten we?
4. Er is een probleem?
5. Hoe gaan we daar mee om?
6. Opdracht: vind dit uit! Noteer in je logboek

12

## 0.1 Overzicht

1

## 0.5 Goed idee



13

14

15

## 0.5 Goed idee

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

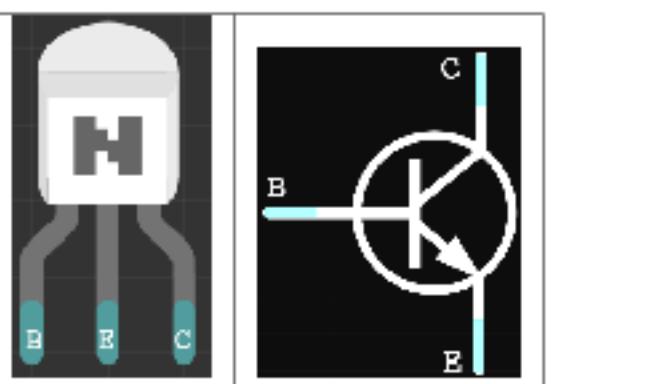
97

98

99

100

## 0.6 Transistor



- C: Collector ('kollektor'): naar vermogensbron
- B: Base ('bees'): aansturing door Arduino
- E: Emissor ('iemittor'): naar Aarde

6

## 0.10 Diode

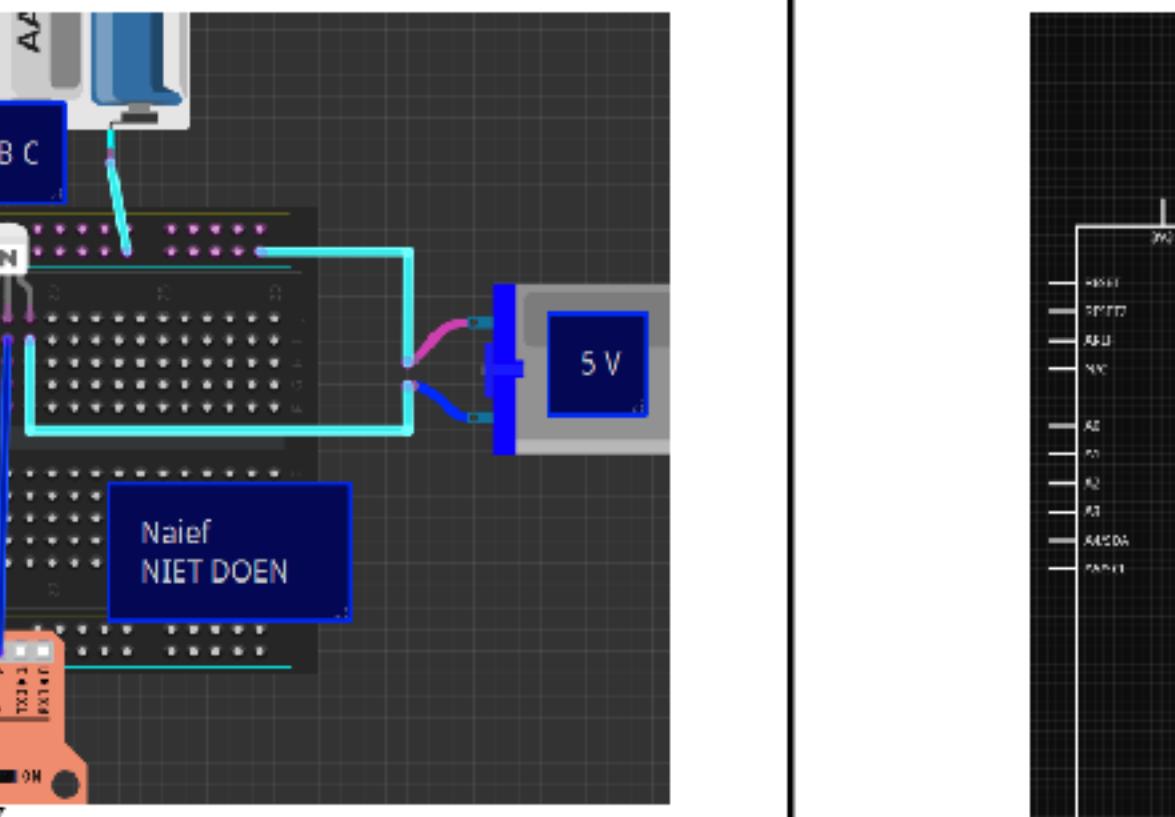


- Eenrichtingsweg voor stroom
- Stroom loopt van plus naar min
- Bijvoorbeeld van 5V naar GND

10

## 0.11 Transistor

### 0.7 Beter



7

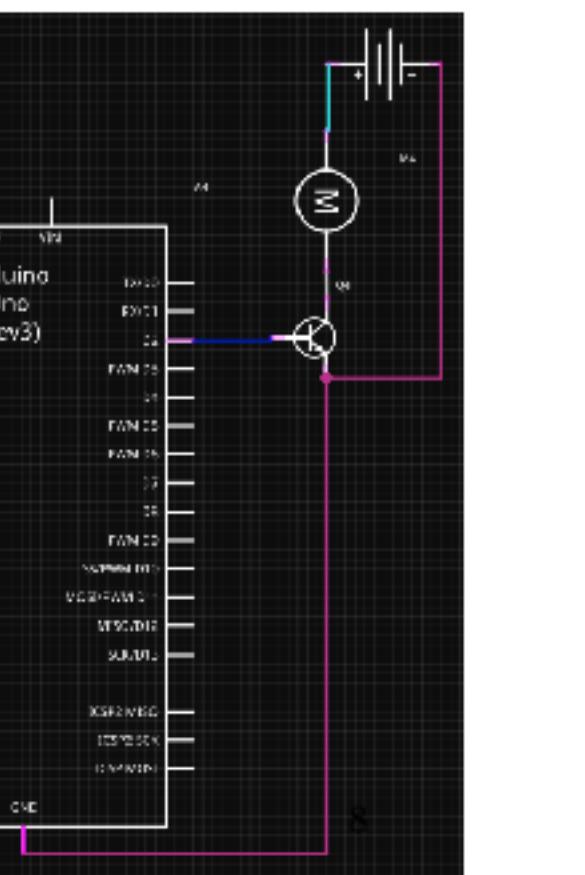
## 0.11 Transistor

- Een transistor heeft weinig weerstand
- Het is gemakkelijk per ongeluk B-E kort te sluiten
- Zet dus een weerstand voor de B
- Begin met een hoge weerstand, bijvoorbeeld 10 kOhm

11

## 0.12 Correct

### 0.8 Beter



12

## 0.9 Motor

- Een motor kan een terugslag hebben
- Hierdoor wil de motor een omgekeerde stroom laten lopen
- Dit kan de Arduino beschadigen!
- Er is een onderdeel die deze omgekeerde stroom kan laten lopen

9

Project: kleurensensor

(C) Rick Bildenbeek  
March 21, 2014

### 1 Introductie

Kon kleurensensor kan geen kleur herkennen. Met behulp van een RGB LED kan dit wel.

Dit project bestaat uit meerdere onderdelen:

- Aansturen RGB LED
- Aansturen kleurensensor
- LED laten reageren op sensor
- Onderprogramma's voor kleurensensor

### 2 Aansluiten RGB LED

Af je niet bent, sluit je een RGB LED aan als figuur 1.

- Wat is anders aan figuur 1? Wat was er gebeurd als je dit zo aansloot?

Af je dit bent, sluit je een RGB LED aan als figuur 2.

• Wat is nu verschillend of vergelijkbaar aan figuur 1 en figuur 2?



Figuur 1: Aansluiten RGB LED op een naaste vader



Figure 2. Aansluiting RGB LED op een Arduino Uno

Ora een kleur van een RGB lampje aan te sturen kan je gebruik maken van het voorbeeld 'Red'.  
Het belangrijkste van een LEDje gebruikt niet de functie 'analogWrite', maar 'digitalWrite'.

analogWrite(9, 127);

Hierin wordt naar pin 9 de waarde 127 gestuurd, waardoor de LED op halve sterke gaat branden.

- Stuk een RGB LED aan. Laat deze altoonstaan anders kleur groen. In de volgende code, gaaf je rood + groen, groen, cyan (-groen + blauw), blauw, magenta (-rood -blauw)

Algoritme 3 is een mogelijk oplossing.

### 3 Aansluiten lichtsensor

Als je zelf kiest, sluit je een lichtsensor aan als in figuur 3. Om de waarde van een lichtsensor te lezen, kan je het voorbeeldprogramma 'AnalogReadSerial' gebruiken.

Het lezen van een sensor gebruikt met 'analogRead', bijvoorbeeld als volgt:

int mijn\_sensoren\_waarde = analogRead(A0);

Hieraan wordt de waarde van pin A0 gelezen en opgeslagen in de variabele 'mijn\_sensoren\_waarde'.

- Kun je niet waarschijnlijke waarde je goed meten? Hou dit scherm en noter het resultaat.

Als je niet dat figuur 3 niet werkt, bekijk je figuur 4.

- Schrijf op welke waarde je moet in het dossier en in het volle kader.

Vite < Examples < 01\_Sensor < Pulse

Vite < Examples < 01\_Sensor < AnalogReadSerial

2

## 0.1 Overzicht

1. Waarom een werkwijze?
2. Welke werkwijze?

1

Algoritme 1 RGB LED voorbeeld code

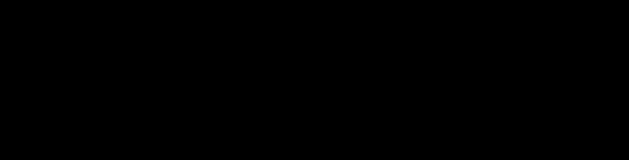


Figure 3. Lichtsensor naief aangesloten

3

Algoritme 2 Lichten sensor aangesloten

### 4 LED laten reageren op sensor

Stel je voor, de sensor meet waarden van 400 voor donker en 600 voor licht. Je laat de LED al wanneer maximaal 255 kan kijken. Dan kleurt maar een de LED niet te staan als volgt:

const int sensor\_pin = analogRead(sensor\_pin);  
const int led\_red = 9;  
const int led\_green = 10;  
const int led\_blue = 11;

analogWrite(led\_red, 255 - sensor\_waarde / 2);  
analogWrite(led\_green, sensor\_waarde / 2);  
analogWrite(led\_blue, 255 - sensor\_waarde / 2);

\* Wat is hieraan het nadeel? Tip: gaaf het LEDje niet volledig branden, gaaf het LEDje ook volledig uit!

Het elmentaire maar is de 'map' functie te gebruiken:

const int sensor\_waarde = analogRead(sensor\_pin);  
const int led\_waarde\_voor\_led = map(sensor\_waarde, 400, 600, 0, 255);

analogWrite(led\_red, led\_waarde\_voor\_led);

\* Laat de RGB LED reageren op de geteste sensorwaarde. Laat deze bijvoorbeeld wit schijnen als er veel licht is.

### 5 Omprogrammeren naar kleurensensor

Laat de LED van de lamp rood, groen en blauw knipperen. Laat de lichtsensor aan de lamp de rood, groen en blauwe waarden van het ding waarop je kijkt. Laat dus de LED de kleur knipperen van het ding.

Kun je niet waarschijnlijke waarde je goed meten? Hou dit scherm en noter het resultaat.

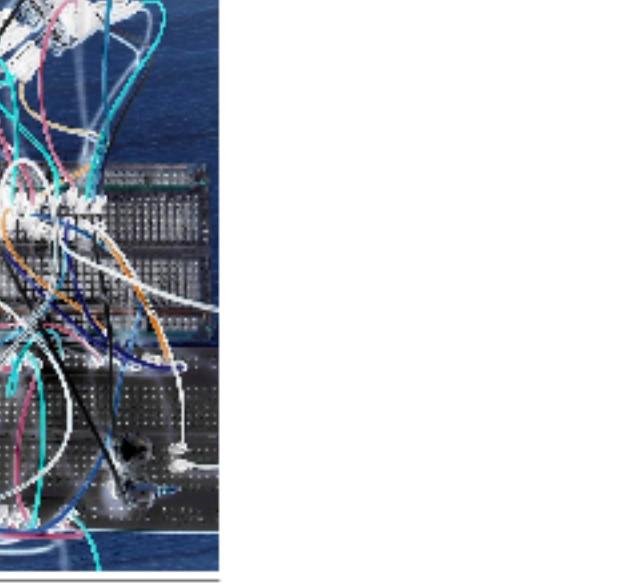
Als je niet dat figuur 3 niet werkt, bekijk je figuur 4.

Vite < Examples < 01\_Sensor < Pulse

Vite < Examples < 01\_Sensor < AnalogReadSerial

4

## 0.2 Hoezo?



Hij doet het niet!

5

2

## 0.3 'Hij doet het niet'

- Wat is je stroomschema?
- Wat is je programma?
- Wat had je verwacht? Wat zie je gebeuren?

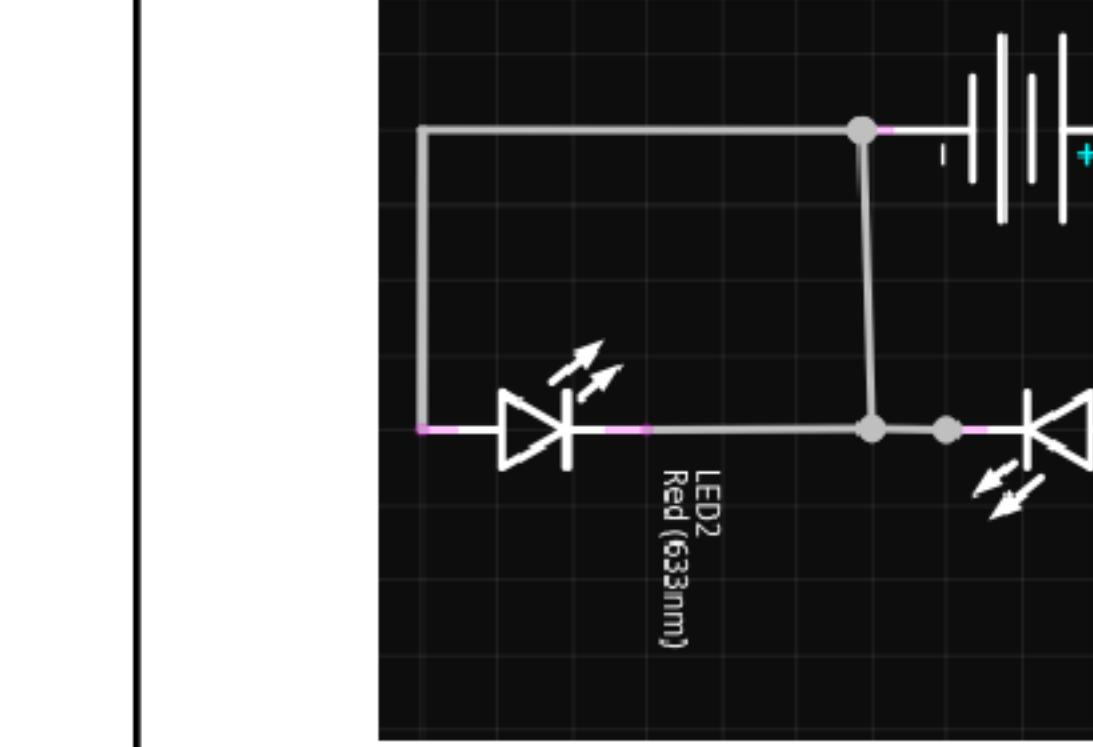
3

# Arduino & werkwijze

(C) Richèl Bilderbeek

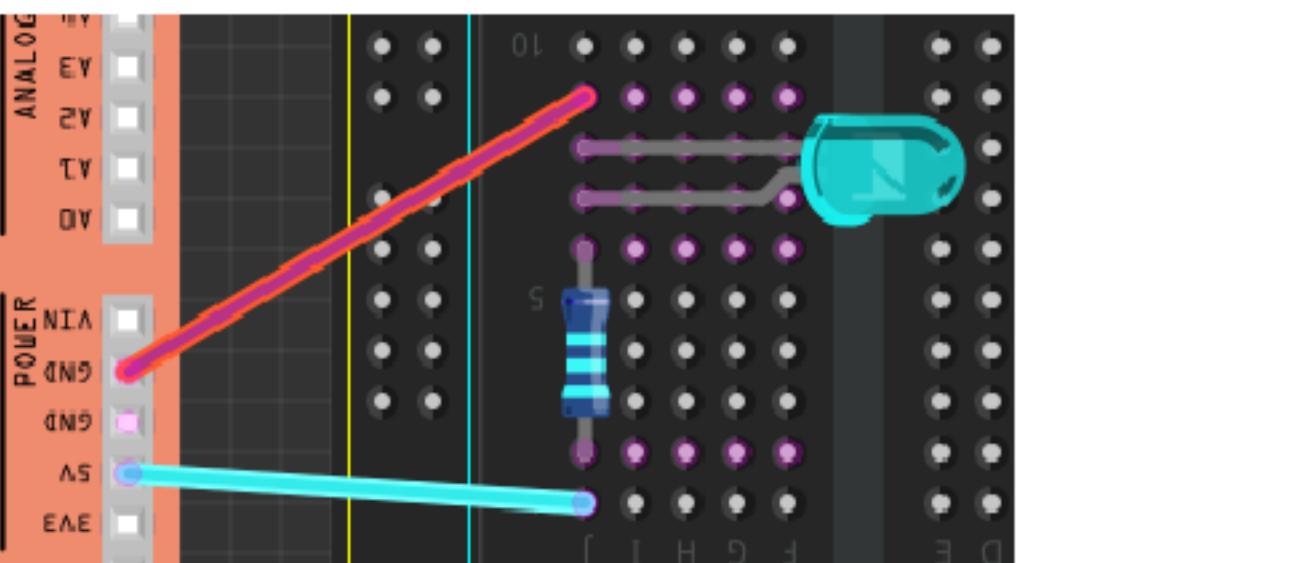
May 30, 2014

## 0.4 Stroomschema



4

## 0.5 Stroomschema



5

## 0.9 Wat had je verwacht? Wat zie je gebeuren?

- 'als ik de drukknop indruk, dat dit bij de Arduino binnentkomt'
- 'dat er elke seconde afwisselend wel en geen spanning op het LEDje staat'
- Dit zijn verwachtingen die wijzen richting de oplossing
- Elke verwachting omvat een aanname, die blijkbaar onjuist is gebleken

9

## 0.10 Werkwijze

- Ontwerp precies
  - maak een stroomschema
- Werk precies:
  - sluit het stroomschema juist aan
  - laat het stroomschema met de software overeenkomen
- Denk precies
  - bedenk wat je verwacht
  - bedenk wat je aanneemt
- Als je dit doet, kun je alles

10

## 0.6 Wat is je programma?

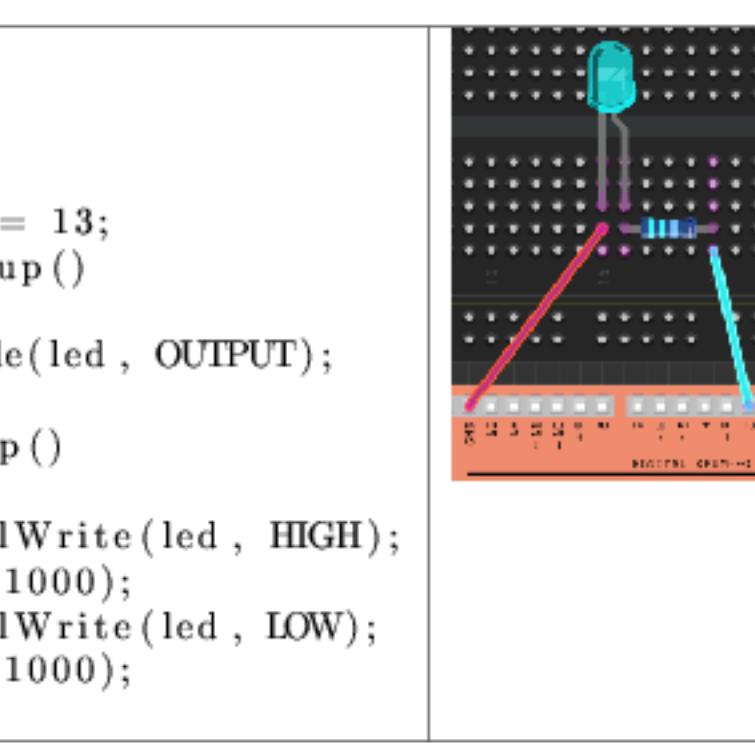
```
void setup()
{
 pinMode(2,OUTPUT);
}

void loop()
{
 int x = 0;
 if (x == 10)
 {
 digitalWrite(2,HIGH);
 }
 ++x;
}
```

6

## 0.7 Wat is je programma?

```
int led = 13;
void setup()
{
 pinMode(led, OUTPUT);
}
void loop()
{
 digitalWrite(led, HIGH);
 delay(1000);
 digitalWrite(led, LOW);
 delay(1000);
}
```



7

## 0.8 Wat had je verwacht? Wat zie je gebeuren?

- 'Dat er dingen gebeurden'
- 'Dat als ik op de knop druk, er een lampje elke second aan en uit gaat, de pieper gaat piepen met afwisselend elke twee seconde een hoge en een lage toon, het LCD scherm met een snelheid van een letter per seconde als een lichtkrantje het Wilhelmus toont ... camera ... robotarmen ... koude kernfusie'
- 'dat het LEDje om de seconde aan en uit gaat'
- [andere citaten van vage verwachtingen]

8