

Figure 1: Boek 1: LED

Contents

Voorwoord	1
Les 1a: Blink	2
Les 1b: Blink Blink Blink	10
Les 1c: Meer Kleur Fade Met For	16
Les 1d: For nog een keer	23

Voorwoord



Figure 1: Het logo van De Jonge Onderzoekers

Dit is het boek van de Arduino cursus. Een Arduino is een machine die je kunt programmeren. Dit boek leert je hoe je electronica op de Arduino aansluit, en hoe je deze programmeert.

Over dit boek

Dit boek heeft een CC-BY-NC-SA licentie.



Figure 2: De licentie van dit boek

(C) Arduino cursus Groningen 2017

Het is nog een beetje een slordig boek. Er zitten tiepvauten in en de opmaak is **niet altijd even mooi**.

Daarom staat dit boek op een GitHub. Om precies te zijn, op <https://github.com/richelbilderbeek/ArduinoCourse>. Hierdoor kan iedereen die dit boek te slordig vindt minder slordig maken.

Les 1a: Blink

In deze les gaan we de allergemakkelijkste schakeling maken die er is: Blink!

Een Arduino aansluiten

Sluit een Arduino zo aan:

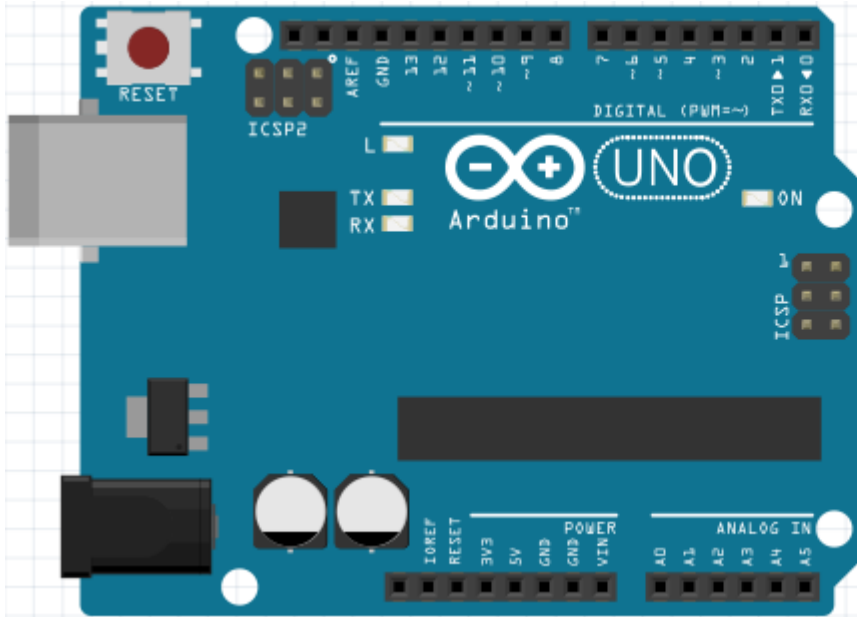


Figure 3: Blink zonder led

Je zult wel een USB kabel in de Arduino en in een laptop moeten doen

Opdracht 1

Sluit de Arduino aan.



De Arduino heeft zelf al een lampje dat je kunt programmeren.

De Arduino IDE opstarten

Om een Arduino te programmeren hebben we een programma nodig. Dit programma noemen we ‘de Arduino IDE’ (IDE spreek je uit als ‘ie-dee-ee’)

De Arduino IDE staat op alle laptops van de cursus. Hier zie je het logo van de Arduino IDE:

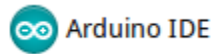


Figure 4: Logo van de Arduino IDE

Je kunt de Arduino IDE ook starten, door:

- Druk op de Windows toets (linksonder, tussen **Ctrl** en **Alt**)
- Type **arduino** (kleine letters) en dan Enter

Als het goed is, zie je de Arduino IDE:

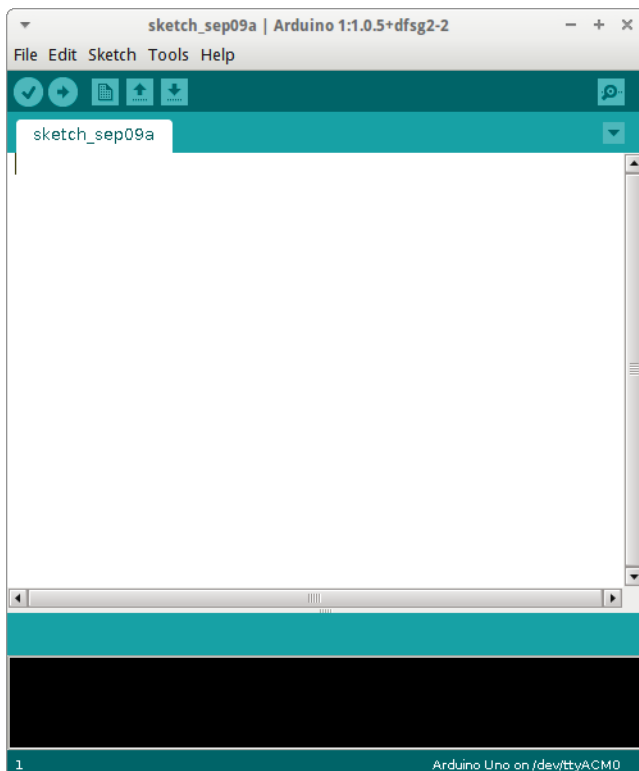


Figure 5: De Arduino IDE



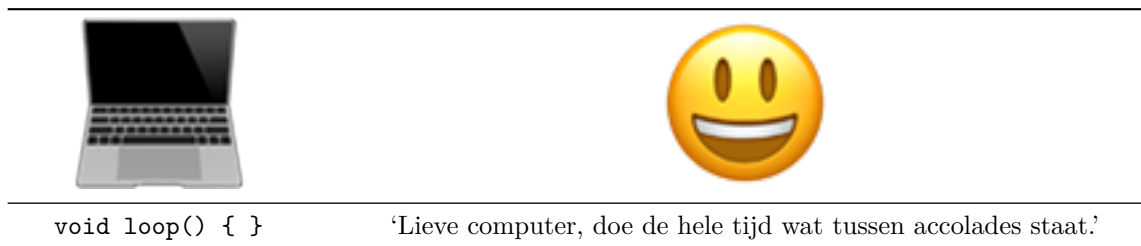
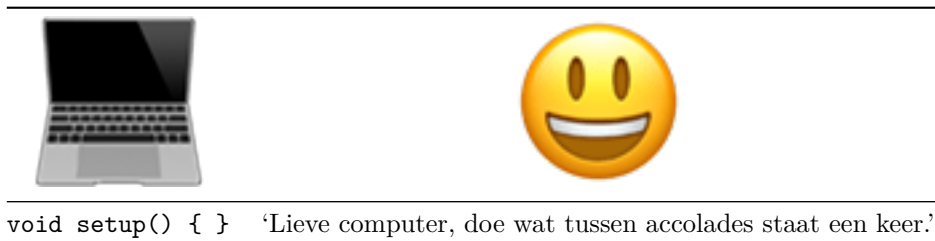
IDE betekent ‘Integrated Development Environment’, het programma waarmee je programmeert.

Ons eerste programma

Dit is (een versie van) de code van **Blink**:

```
void setup()
{
  pinMode(13, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(13, HIGH);
  delay(1000);
  digitalWrite(13, LOW);
  delay(1000);
}
```



Type de code over in de Arduino IDE en klik op **Upload**.



Figure 6: Hier kun je op **Upload** klikken

Opdracht 2

Laat het LEDje 10x zo snel knipperen. Hint: het LEDje is nu 1000 milliseconden aan en 1000 milliseconden uit.

Oplossing 2

```
void setup()
{
  pinMode(13, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(13, HIGH);
  delay(100);
  digitalWrite(13, LOW);
  delay(100);
}
```



`pinMode(13, OUTPUT);`

‘Lieve computer, zorg dat er stroom uit pin 13 kan komen.’



`digitalWrite(13, HIGH);`

‘Lieve computer, zet spanning op pin 13.’



`delay(1000);`

‘Lieve computer, doe nu 1000 milliseconden niks.’



`digitalWrite(13, LOW);`

‘Lieve computer, zet geen spanning op pin 13.’

Opdracht 3

Laat het LEDje zo snel als kan knipperen. Wat zie je?

Oplossing 3

Er zijn meer oplossingen, dit is er een:

```
void setup()
{
  pinMode(13, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(13, HIGH);
  delay(1);
  digitalWrite(13, LOW);
  delay(1);
}
```



Ook goed: `delay(0);` of de regels met `delay` helemaal weghalen.

Je ziet het lampje niet meer knipperen.



Het lampje knippert wel, maar onze ogen kunnen niet snel genoeg kijken om het te zien.

Blink

Nu is het tijd Blink aan te sluiten:

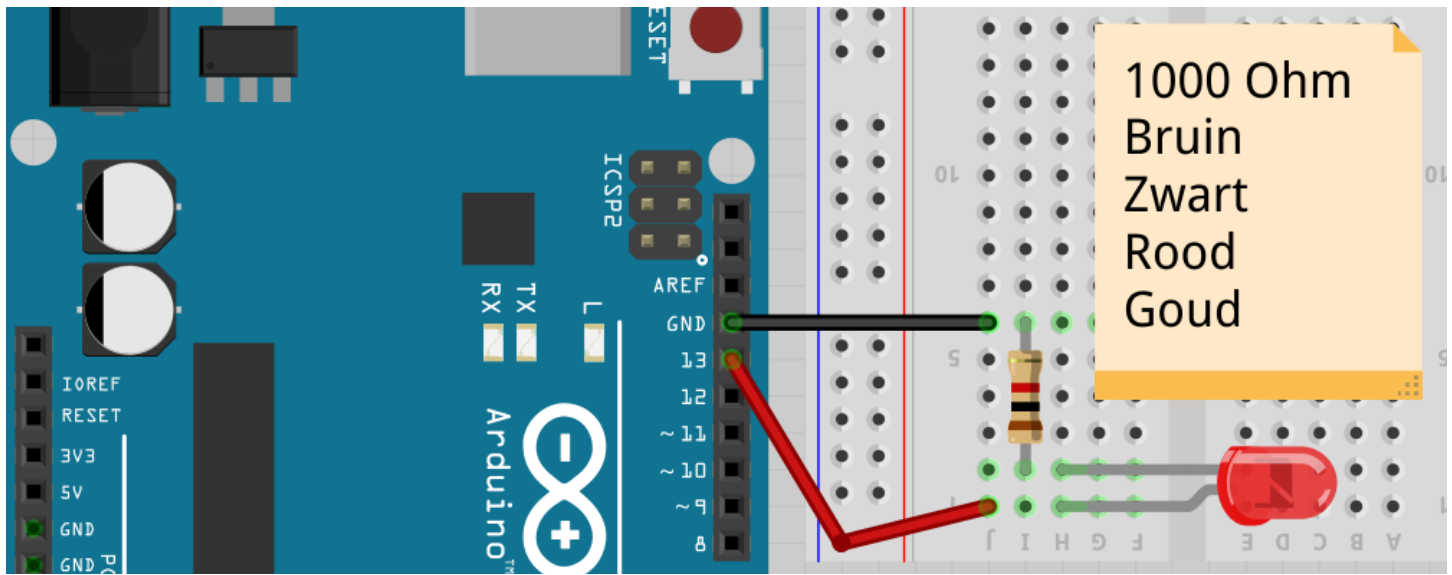


Figure 7: Blink

- Haal de USB snoer uit de computer, zodat de Arduino geen spanning meer heeft
- Sluit Blink aan zoals op de tekening
- Zet de spanning weer op de Arduino
- Als het goed is, knippert het rode LEDje nu mee met het LEDje op de Arduino.



Als het LEDje niet brandt, draai deze dan om.

Opdracht 4

Sluit je LEDje nu aan op pin 12.

Oplossing 4

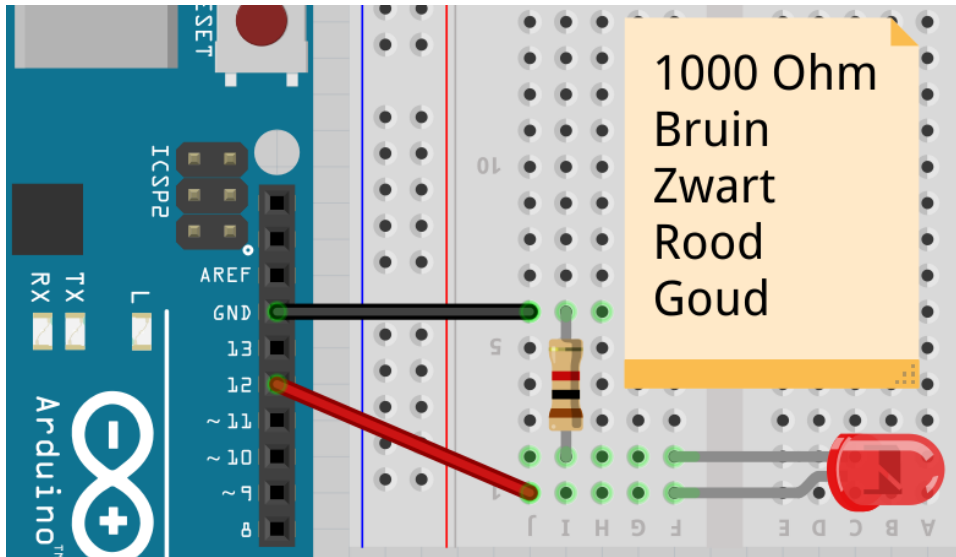


Figure 8: Blink met LEDje op pin 12

Opdracht 5

Zorg nu dat het LEDje op pin 12 gaat knipperen op de seconde.

Oplossing 5

```
void setup()
{
  pinMode(12, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(12, HIGH);
  delay(100);
  digitalWrite(12, LOW);
  delay(100);
}
```

Eindopdracht

Sluit de LED aan op pin 11 en laat deze 2 keer per seconde knipperen.



Gelukt? Laat dit zien aan een volwassene voor een sticker!

Les 1b: Blink Blink Blink

Deze les heet 'Blink Blink Blink', omdat het de les Blink is, maar dan met drie lampjes.

Blink

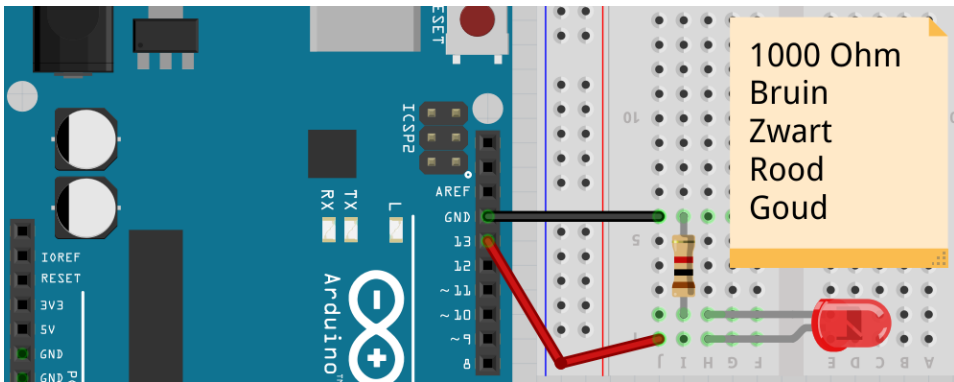


Figure 9: Blink

Dit is de code van Blink op een andere manier:

```
const int pin_led = 13;

void setup()
{
  pinMode(pin_led, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(pin_led, HIGH);
  delay(1000);
  digitalWrite(pin_led, LOW);
  delay(1000);
}
```

pin_led wordt een variabele genoemd: een stukje computergeheugen met een naam.



```
const int pin_led =  
13;
```

'Lieve computer, onthoud een heel getal met de naam pin_led met
beginwaarde 13.'

Opdracht 1

Sluit de LED aan op pin 12 en verander de code zodat deze gaat knipperen.

Oplossing 1

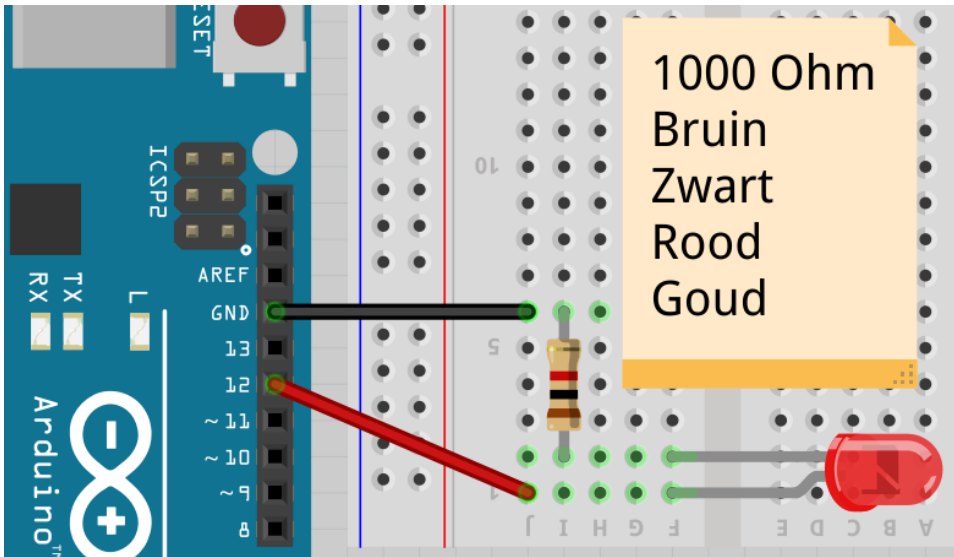


Figure 10: Blink met LEDje op 12

```
const int pin_led = 12;

void setup()
{
  pinMode(pin_led, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(pin_led, HIGH);
  delay(1000);
  digitalWrite(pin_led, LOW);
  delay(1000);
}
```

Opdracht 2

Maak zelf een nieuwe variabele met de naam `wachttijd`. `wachttijd` is een heel getal met beginwaarde 1000. Gebruik `wachttijd` in de regels met `delay`.

Oplossing 2

```
const int pin_led = 12;
const int wachttijd = 1000;

void setup()
{
  pinMode(pin_led, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(pin_led, HIGH);
  delay(wachttijd);
  digitalWrite(pin_led, LOW);
  delay(wachttijd);
}
```



Programmeurs gebruiken veel variabelen, omdat de code dan beter te snappen is.

Blink Blink Blink aansluiten

Nu is het tijd 'Blink Blink Blink' aan te sluiten:

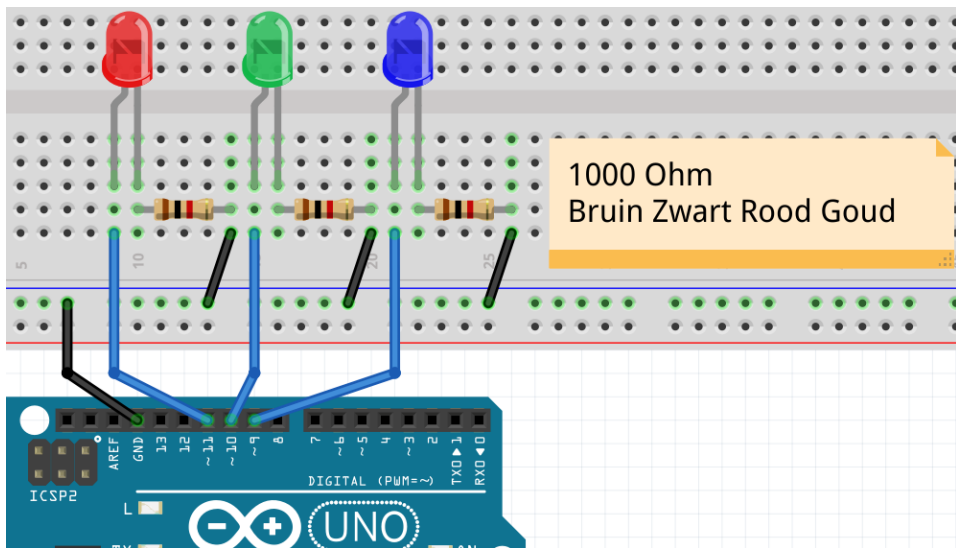


Figure 11: BlinkBlinkBlink

- Haal de USB snoer uit de computer, zodat de Arduino geen spanning meer heeft
- Sluit de onderdelen aan zoals op de tekening

Opdracht 3

Sluit 'Blink Blink Blink' aan. Hernoem de variable `pin_led` naar `pin_led_1` en zorg dat 'ie de juiste beginwaarde heeft.

Oplossing 3

```
const int pin_led_1 = 11;
const int wachttijd = 1000;

void setup()
{
  pinMode(pin_led_1, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(pin_led_1, HIGH);
  delay(wachttijd);
  digitalWrite(pin_led_1, LOW);
  delay(wachttijd);
}
```

Opdracht 4

Maak een nieuwe variable `pin_led_2`. Laat dan eerst het eerste LEDje aan en uit gaan, laat dan het tweede LEDje aan en uit gaan.



De schrijfwijze `pin_led_2` wordt 'snake case' genoemd: 'snake' is Engels voor slang



Zou je schrijven `pinLed2`, dan wordt dat 'camel case' genoemd: 'camel' is Engels voor kameel



Mij maakt het niet uit welke je kiest

Oplossing 4

```
const int pin_led_1 = 11;
const int pin_led_2 = 10;
const int wachttijd = 1000;

void setup()
{
  pinMode(pin_led_1, OUTPUT);
  pinMode(pin_led_2, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(pin_led_1, HIGH);
  delay(wachttijd);
  digitalWrite(pin_led_1, LOW);
  delay(wachttijd);
  digitalWrite(pin_led_2, HIGH);
  delay(wachttijd);
  digitalWrite(pin_led_2, LOW);
  delay(wachttijd);
}
```

Opdracht 5

Maak een derde variabele `pin_led_3`. Laat nu steeds alle lampjes tegelijk knipperen: allemaal aan, dan allemaal uit.

Oplossing 5

```
const int pin_led_1 = 11;
const int pin_led_2 = 10;
const int pin_led_3 = 9;
const int wachttijd = 1000;

void setup()
{
  pinMode(pin_led_1, OUTPUT);
  pinMode(pin_led_2, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(pin_led_1, HIGH);
  digitalWrite(pin_led_2, HIGH);
  digitalWrite(pin_led_3, HIGH);
  delay(wachttijd);
  digitalWrite(pin_led_1, LOW);
  digitalWrite(pin_led_2, LOW);
  digitalWrite(pin_led_3, LOW);
  delay(wachttijd);
}
```

Eindopdracht

Laat de lampjes nu in een ‘Knight Rider patroon’ gaan: 1-2-3-2. Er moet altijd precies een lampje branden.



Knight Rider was een TV serie met een pratende auto.

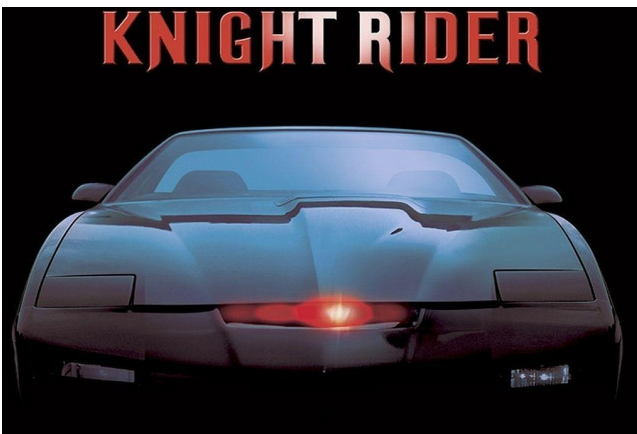


Figure 12: Knight Rider

Les 1c: Meer Kleur Fade Met For

Soms denk je ‘Kan dit slimmer?’. Een for-loop is een manier om iets slimmer te doen!

Regenboog

In deze les gaan we een regenboog programmeren!

Hier zie je hoe een regenboog werkt:

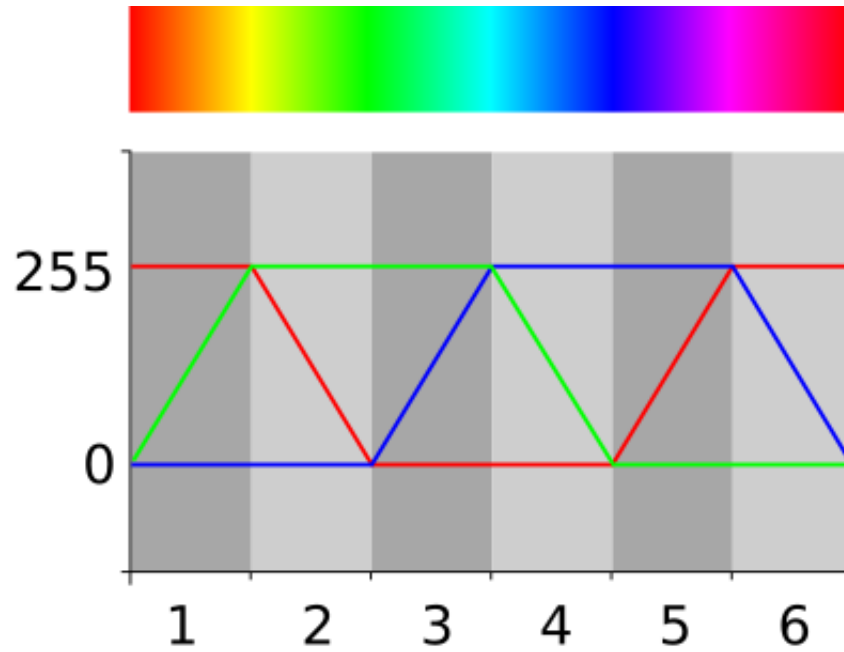


Figure 13: Regenboog



Geel licht is rood en groen licht samen.

Opdracht 1

Sluit onderstaand schema aan:

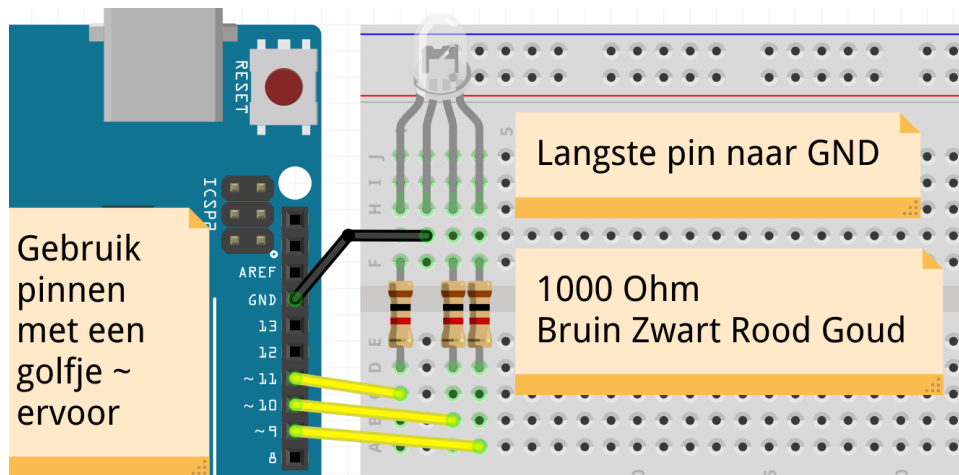


Figure 14: Schema

Gebruik deze code:

```
const int pin_rood = 9;
const int pin_groen = 10;
const int pin_blaauw = 11;

void setup()
{
  pinMode(pin_rood, OUTPUT);
  pinMode(pin_groen, OUTPUT);
  pinMode(pin_blaauw, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(pin_rood, HIGH);
  digitalWrite(pin_groen, HIGH);
  digitalWrite(pin_blaauw, HIGH);
}
```

De getallen achter `pin_rood`, `pin_groen` en `pin_blaauw` zijn fout. Zorg dat dit de goede getallen worden. Hoe? Trek twee draden los en kijk welke kleur het LEDje krijgt.

Oplossing 1

Ha, dit mag je zelf uitvinden :-).

For loop

We beginnen met deze code:

```
const int pin_rood   =  9; // Fout getal, zie vorige opdracht
const int pin_groen  = 10; // Fout getal, zie vorige opdracht
const int pin_blaauw = 11; // Fout getal, zie vorige opdracht

void setup()
{
  pinMode(pin_rood , OUTPUT);
  pinMode(pin_groen, OUTPUT);
  pinMode(pin_blaauw, OUTPUT);
}

void loop()
{
  for (int i=0; i<256; ++i)
  {
    analogWrite(pin_rood, i);
    analogWrite(pin_groen, 0);
    analogWrite(pin_blaauw, 255);
    delay(30);
  }
}
```



for (int i=0; i<256; ++i) { }	‘Lieve computer, laat een getal i lopen van 0 tot 256 in stapjes van 1.’
analogWrite(9, 255)	‘Lieve computer, zet pin 9 vol aan.’
analogWrite(9, 127)	‘Lieve computer, zet pin 9 half aan.’
analogWrite(9, 0)	‘Lieve computer, zet pin 9 uit.’
analogWrite(9, i)	‘Lieve computer, laat pin 9 langzaam aan gaan (moet binnen de for-loop hierboven).’



Tellen tot drie: ‘1, 2’. Tellen tot en met drie: ‘1, 2, 3’

Opdracht 2

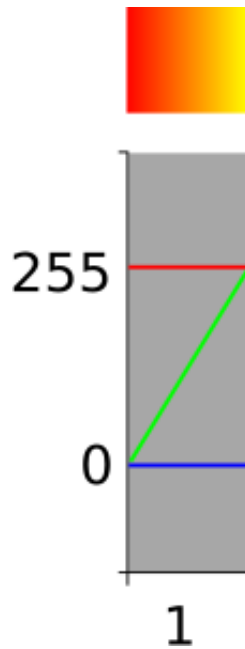


Figure 15: Eerste gedeelte van de regenboog

Kijk naar het eerste gedeelte van de regenboog, figuur **Eerste gedeelte van de regenboog**. De rode lijn staat daar op 255, de groene lijn gaat langzaam van 0 naar 255 en de blauwe lijn staat bij nul.

Pas de code zo aan dat het lampje van rood naar geel (rood en groen) gaat.



<pre>for (int i=0; i<256; ++i) { }</pre>	'Lieve computer, laat een getal i lopen van 0 tot 256 in stapjes van 1.'
<pre> analogWrite(9, 255)</pre>	'Lieve computer, zet pin 9 vol aan.'
<pre> analogWrite(9, 0)</pre>	'Lieve computer, zet pin 9 uit.'
<pre> analogWrite(9, i)</pre>	'Lieve computer, laat pin 9 langzaam aan gaan (moet binnen de for-loop hierboven).'

Oplossing 2

```
const int pin_rood   = 9; // Fout getal, zie vorige opdracht
const int pin_groen  = 10; // Fout getal, zie vorige opdracht
const int pin_blaauw = 11; // Fout getal, zie vorige opdracht

void setup()
{
  pinMode(pin_rood , OUTPUT);
  pinMode(pin_groen, OUTPUT);
  pinMode(pin_blaauw, OUTPUT);
}

void loop()
{
  for (int i=0; i<256; ++i)
  {
    analogWrite(pin_rood, 255);
    analogWrite(pin_groen, i);
    analogWrite(pin_blaauw, 0);
    delay(30);
  }
}
```

Opdracht 3

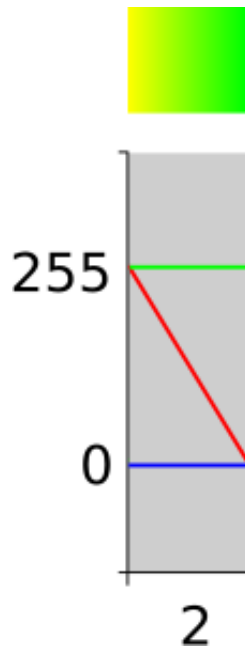


Figure 16: Tweede gedeelte van de regenboog

Kijk naar het tweede gedeelte van de regenboog, figuur **Tweede gedeelte van de regenboog**. De rode lijn gaat van 255 naar 0, de groene lijn staat op 255 en de blauwe lijn staat bij nul.

Pas de code zo aan dat het lampje van rood naar geel (rood en groen) gaat.

Tip: voeg deze code toe:

```
for (int i=0; i<256; ++i)
{
  analogWrite(pin_rood, 255 - i);
  analogWrite(pin_groen, 255);
  analogWrite(pin_blaauw, 0);
  delay(30);
}
```



<pre>for (int i=0; i<256; ++i) { }</pre>	‘Lieve computer, laat een getal i lopen van 0 tot 256 in stapjes van 1.’
<pre> analogWrite(9, 255)</pre>	‘Lieve computer, zet pin 9 vol aan.’
<pre> analogWrite(9, 0)</pre>	‘Lieve computer, zet pin 9 uit.’
<pre> analogWrite(9, 255 - i)</pre>	‘Lieve computer, laat pin 9 langzaam uit gaan (moet binnen de for-loop hierboven).’

Oplossing 3

```
const int pin_rood = 9; // Fout getal, zie vorige opdracht
const int pin_groen = 10; // Fout getal, zie vorige opdracht
const int pin_blaauw = 11; // Fout getal, zie vorige opdracht

void setup()
{
  pinMode(pin_rood, OUTPUT);
  pinMode(pin_groen, OUTPUT);
  pinMode(pin_blaauw, OUTPUT);
}

void loop()
{
  for (int i=0; i<256; ++i)
  {
    analogWrite(pin_rood, 255);
    analogWrite(pin_groen, i);
    analogWrite(pin_blaauw, 0);
    delay(30);
  }
  for (int i=0; i<256; ++i)
  {
    analogWrite(pin_rood, 255 - i);
    analogWrite(pin_groen, 255);
    analogWrite(pin_blaauw, 0);
    delay(30);
  }
}
```

Eindopdracht

Maak nu de regenboog af.

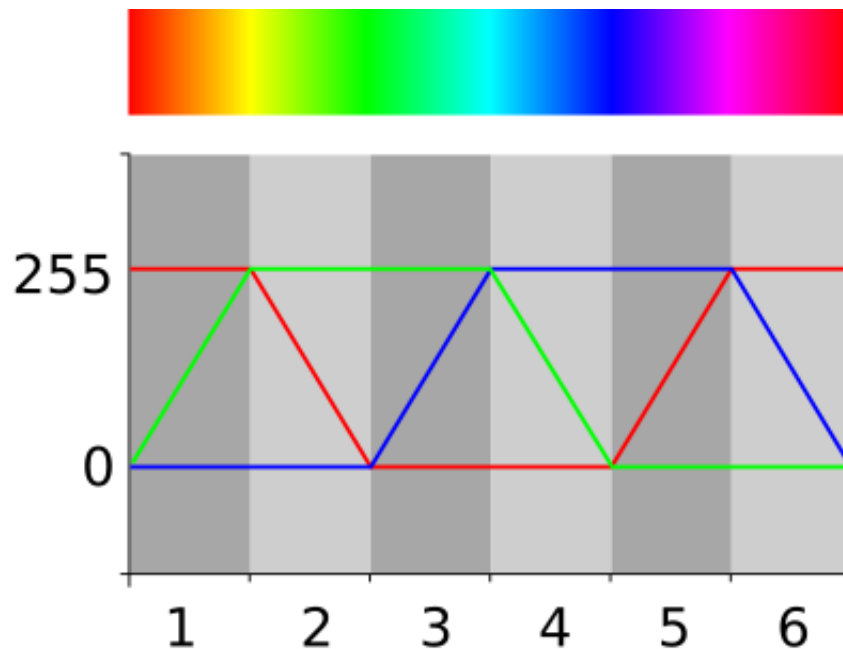


Figure 17: Regenboog

Les 1d: For nog een keer

In deze les gebruiken we meer `for` loops.

Intro

Bouw dit:

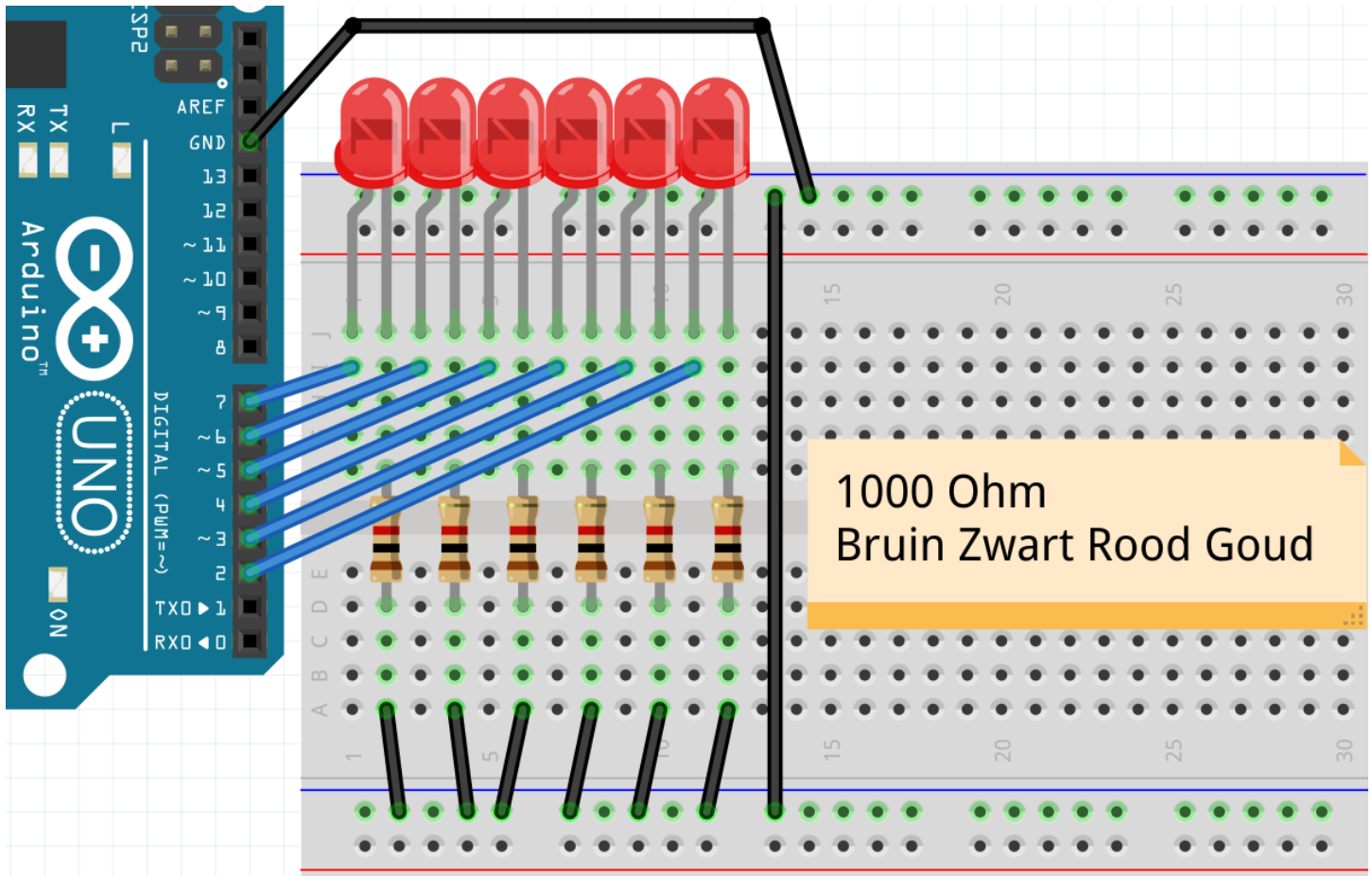


Figure 18: For loop nog een keer



We gaan de LEDjes enkel aan en uit zetten, dus hoeven we geen pinnen met golfjes ~ te gebruiken

Programmeer dit:

```
void setup()
{
  pinMode(2, OUTPUT);
  pinMode(3, OUTPUT);
}

void loop()
{
  digitalWrite(2, HIGH);
  digitalWrite(3, HIGH);
  delay(1000);
  digitalWrite(2, LOW);
  digitalWrite(3, LOW);
  delay(1000);
}
```

Opdracht 1

Verander het **setup** gedeelte naar een for loop.



Tip: gebruik deze code

```
for (int i=2; i<4; ++i)
{
  pinMode(i, OUTPUT);
}
```

“““

Oplossing 1

```
void setup()
{
  for (int i=2; i<4; ++i)
  {
    pinMode(i, OUTPUT);
  }
}

void loop()
{
  digitalWrite(2, HIGH);
  digitalWrite(3, HIGH);
  delay(1000);
  digitalWrite(2, LOW);
  digitalWrite(3, LOW);
  delay(1000);
}
```

Opdracht 2

Laat nu de LEDjes aan gaan met een for loop.



Tip: gebruik `digitalWrite(i, HIGH);`

Oplossing 2

```
void setup()
{
  for (int i=2; i<4; ++i)
  {
    pinMode(i, OUTPUT);
  }
}

void loop()
{
  for (int i=2; i<4; ++i)
  {
    digitalWrite(i, HIGH);
  }
  delay(1000);
  digitalWrite(2, LOW);
  digitalWrite(3, LOW);
  delay(1000);
}
```

Opdracht 3

Laat nu de LEDjes uit gaan met een for loop



Tip: gebruik `digitalWrite(i, LOW);`

Oplossing 3

```
void setup()
{
  for (int i=2; i<4; ++i)
  {
    pinMode(i, OUTPUT);
  }
}

void loop()
{
  for (int i=2; i<4; ++i)
  {
    digitalWrite(i, HIGH);
  }
  delay(1000);
  for (int i=2; i<4; ++i)
  {
    digitalWrite(i, LOW);
  }
  delay(1000);
}
```

Opdracht 4

De zes lampjes zitten op pinnen 2 tot en met 7. Laat de for loops lopen van 2 tot 8. Als het goed is, gaan alle lampjes aan, dan alle lampjes uit.



Tip: je moet *drie* for loops aanpassen

Oplossing 4

```
void setup()
{
  for (int i=2; i<8; ++i)
  {
    pinMode(i, OUTPUT);
  }
}

void loop()
{
  for (int i=2; i<8; ++i)
  {
    digitalWrite(i, HIGH);
  }
  delay(1000);
  for (int i=2; i<8; ++i)
  {
    digitalWrite(i, LOW);
  }
  delay(1000);
}
```

Opdracht 5

Laat nu de lampjes omstebeurt aan en uit gaan, van links naar rechts. Je hebt hiervoor een **for** loop nodig.



Je kunt tussen de accolades van een **for** loop meer regels zetten



Goed programmeurs zorgen dat alle code binnen de accolades van een **for** loop evenveel ingegesprongen is

Oplossing 5

```
void setup()
{
  for (int i=2; i<8; ++i)
  {
    pinMode(i, OUTPUT);
  }
}

void loop()
{
  for (int i=2; i<8; ++i)
  {
    digitalWrite(i, HIGH);
    delay(1000);
    digitalWrite(i, LOW);
    delay(1000);
  }
}
```

Opdracht 6

Laat nu de lampjes omstebeurt aan en uit gaan, van rechts naar links.



Tip: gebruik niet `i`, maar `7 - i`.

Oplossing 6

```
void setup()
{
  for (int i=2; i<8; ++i)
  {
    pinMode(i, OUTPUT);
  }
}

void loop()
{
  for (int i=2; i<8; ++i)
  {
    digitalWrite(7 - i, HIGH);
    delay(1000);
    digitalWrite(7 - i, LOW);
    delay(1000);
  }
}
```



Als je een regel met `delay` weghaalt, krijg je al een heel ander patroon

Eindopdracht

Maak nu een op-en-neer-gaand patroon in de LEDjes:



Figure 19: For loop nog een keer eindopdracht