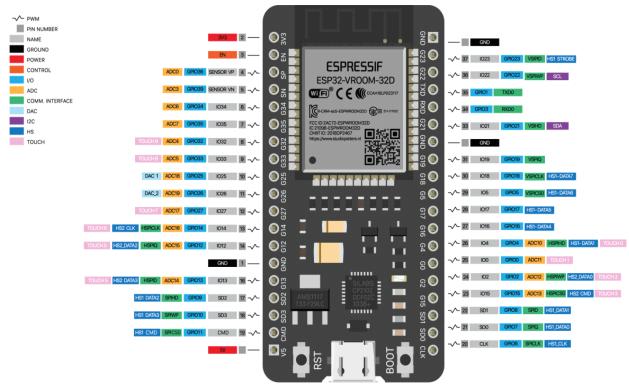
HƯỚNG DẪN ĐẦU NỐI CÁC NGOẠI VI VỚI ESP32

1. ESP32 module:

- Sơ đồ chân module ESP32:



Lưu ý:

- Nguồn cấp: 5V hoặc dây Micro USB.

Tham khảo thêm:

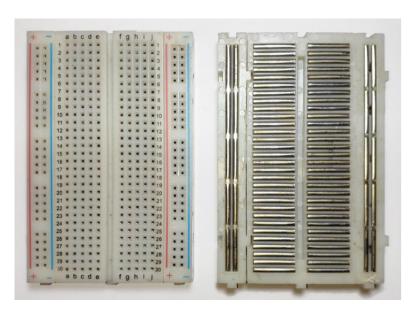
https://randomnerdtutorials.com/esp32-pinout-reference-gpios/

2. BreadBoard:

- Cấu tạo Breadboard:



- Có thể dùng **đồng hồ VOM** để kiểm tra các chân trên **BreadBoard** có nối với nhau hay không.



Mặt sau của BreadBoard thực tế

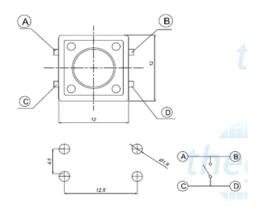
3. Lắp đặt Demo:

- Lưu ý chung:

Chức năng	Màu dây
3V3	Màu đỏ
GND	Màu đen
Tín hiệu	Màu xanh dương, màu xanh lá

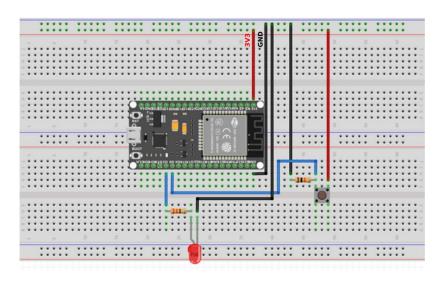
3.1. Bộ nút nhấn kèm đèn trạng thái:

3.1.1. Cấu tạo nút ấn:



3.1.2.Cách đấu nối nút ấn:

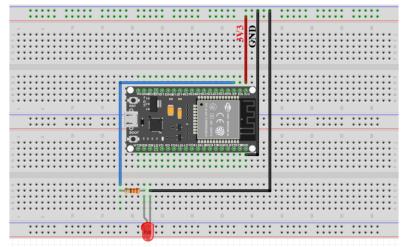
- Linh kiện:
 - + 1 led (G2-D2).
 - + 1 Nút ấn (G0-D0).
 - + 1 điện trở cho led: 330 Ω , 1 điện trở cho nút ấn: 10K Ω .



Module ESP32 kết nối với nút ấn và Led

3.2. Đèn led (on/off/dimming):

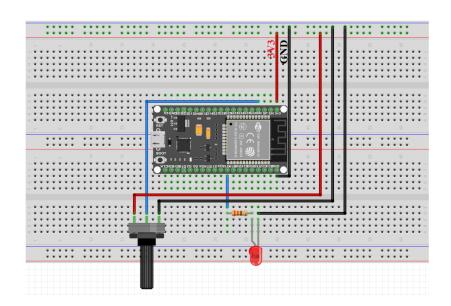
- Linh kiện:
 - + 1 điện trở 330 Ω .
 - + 1 led: SP-IO36-A0 (PWM).



Module ESP32 kết nối với Led để điều khiển on, off và dimming

3.3. Biến trở:

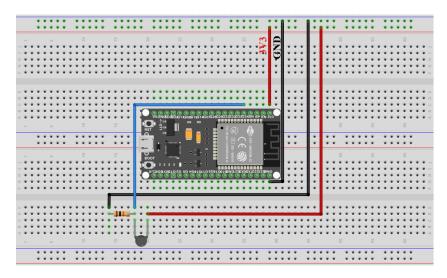
- Linh kiện:
 - + 1 điện trở 330 Ω .
 - + 1 led: G18-D18.
 - + 1 biến trở 500KΩ: SN-IO39-A3.



Module ESP32 kết nối với biến trở và Led

3.4. NTC:

- Linh kiện:
 - + 1 điện trở $10 K \Omega$.
 - + 1 NTC 10KΩ: G34-A6.



Module ESP32 kết nối với NTC

3.5. Cảm biến ánh sáng LDR:

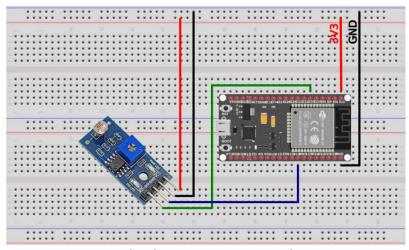
-Thông số kỹ thuật module:

AO	Ngõ ra tín hiệu Analog: xuất tín hiệu cường độ ánh sáng.	
DO	Ngõ ra tín hiệu Digital: xuất tín hiệu mức High (sáng) hoặc Low (tối).	
GND	GND	
VCC	3.3-5V	



Cấu tạo Module cảm biến ánh sáng

- Cách đấu nối Module cảm biến ánh sáng với Module ESP32:
 - + A0 nối G35(A7-Read Analog).
 - + D0 nối G19-D19.



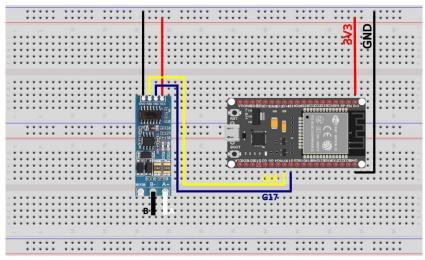
Module ESP32 kết nối với Module cảm biến ánh sáng LDR

3.6. Mạch Chuyển Đổi RS485 To TTL:

ESP32	Mạch Chuyển Đổi RS485 To TTL
3V3	VCC
GND	GND
G16 - D16	RXD
G17 – D17	TXD
	A
	В

Lưu ý:

- Chân A, B của mạch chuyển đổi RS485 to TTL được kết nối với A, B của cảm biến, thiết bị chuẩn RS485.



Module ESP32 kết nối với mạch chuyển đổi RS485 to TTL