

Application N°2 _ Commander une lampe

Objectif

 Commander une lampe à partir d'un Smartphone ANDROID via une carte Arduino

Prérequis

- Configurer la liaison Bluetooth des 2 unités de traitements
 - Voir exemple 1_AppInv-Arduino_config Bluetooth

La configuration des liaisons Bluetooth n'est donc pas détaillée dans cette fiche

Configuration



Le relais est piloté par la voie 7 du port d'E/S

La led 13 de la carte Arduino sera aussi commandée pour faciliter les essais de mise au point





Application N°2 _ Commander une lampe

Programme de la carte Arduino

Programme : 1_arduino_bluetooth	Commentaires
//Définition des entrées sorties const int LED_PIN = 13; const int RELAIS=7;	Définition des E/S
//Déclaration des variables word w; //mot qui reçoit les trames émises	Le mot « w » sera la variable qui recevra les trames Bluetooth émises par le Smartphone
//Initialisation des E/S et communication void setup() {	Configuration débit de transmission Bluetooth
Serial.begin(9600); //vitesse de transmission pinMode(LED_PIN,OUTPUT); pinMode(RELAIS,OUTPUT); }	Configuration des voies 7 & 13 en sorties
//Programme principal void loop() {	Boucle de scrutation
recevoir();	Lire les trames Bluetooth
if (w==1)	Si trame Bluetooth = 1
digitalWrite(LED_PIN,HIGH); digitalWrite(RELAIS,HIGH); }	Allumer Led Commander le relais
if (w==0)	Si trame Bluetooth = 0
digitalWrite(LED_PIN,LOW); digitalWrite(RELAIS,LOW);	Eteindre Led Ne plus commander le relais
delay(1000); }	Temporisation de 1s avant nouvelle scrutation
//procédure qui lit les trames de la tablette void recevoir(){ if (Serial.available()) { w=Serial.read(); Serial.flush(); }	Procédure de lecture de la trame Bluetooth
} //The end	





Application N°2 _ Commander une lampe

Application App Inventor du Smartphone

