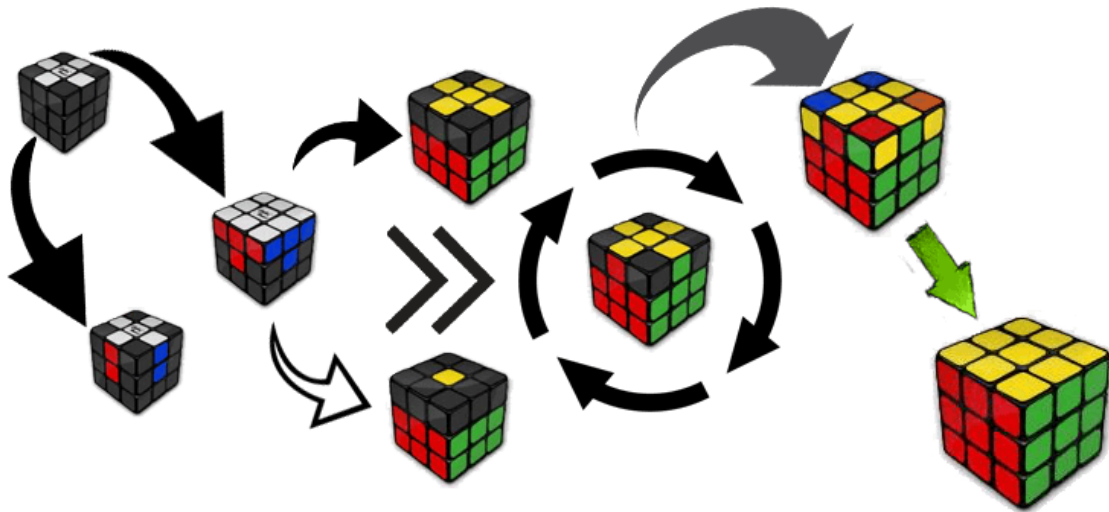


Aula 3



Fonte: TriadWorks

▼ Juntando as peças do quebra-cabeça

- ▼ Entendemos como deixar o Arduino inteligentes, e fazer com que ele pense e execute ações
- ▼ Criamos o circuito que é por onde o Arduino vai conseguir executar as ações
- ▼ O Microcontrolador é o cérebro, a cabeça
- ▼ O circuito eletrônico, é o corpo, os braços e as pernas
- ▼ Quando você pensa em andar pra uma direção.
- ▼ Só pensar em andar, não resolve o problema. Você precisa mexer as pernas, inclinar o corpo pra frente, acompanhar com os braços pra não desequilibrar.
- ▼ No Arduino é a mesma coisa, não adianta você querer que ele faça algo, programar, e não fornecer as ferramentas pra ele conseguir executar.
- ▼

Tópico • Aprovado • Editado em 04/10/2020 • há 3 dias

☐ Gostei muito do TinkerCAD para desenhar o circuito!

André V. [redacted]@gmail.com
Em "Tinker Cad"

Turma A (Turma Padrão)

Responder ✓ Aprovar ✗ Reprovar ! Spam Ver histórico Ver contexto

▼ Programando nosso projeto

Resposta • Aprovado • Editado em 20/09/2020 • há 17 dias

☐ A um tempo atras eu comprei o livro aeduhack, gostei muito e fiz toda primeira parte e agora achei o treinamento em video ... era oque faltava para complementar os estudos. Fiquei um tempo parado sem animo mas to voltando ao ritmo de estudos. :)

Augusto [redacted]
Em "IDE Arduino"

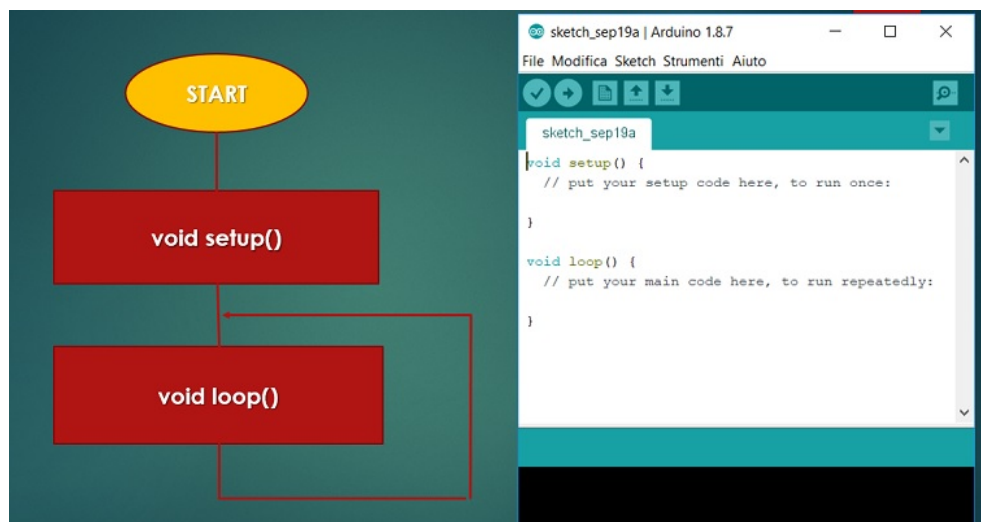
Turma A (Turma Padrão)

Responder ✓ Aprovar ✗ Reprovar ! Spam Ver histórico Ver contexto

▼ Dando vida ao projeto, com a programação

▼ Como funciona a estrutura de programação do Arduino?

▼ Existem 2 funções principais que você precisa ter em mente



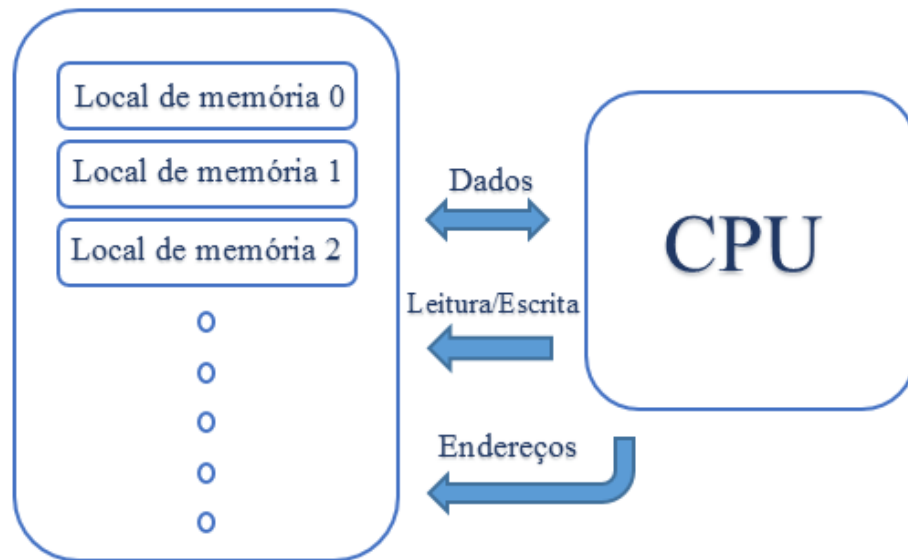
Fonte: Meccanismo Complesso

▼ Função void setup

▼ Checklist de funcionamento, inicialização

▼ Preparação para o vôo

- ▼ Função void loop
 - ▼ Decolando
 - ▼ Executa as tarefas
- ▼ Facilitando seu projeto



Fonte: Eletron World

- ▼ Armazenando informações na memória do Arduino
- ▼ São slots de memórias, dedicados pra guardar informações suas
- ▼ Na programação chamamos de variáveis
- ▼ Existem diversos tipos de variáveis, pra guardar diferentes tipos de informação.
 - ▼ int, char, String, bool
- ▼ Fazendo o Arduino pensar
 - ▼ Criando condições com o if
 - ▼ if-else
- ▼ Criando a lógica para nosso projeto funcionar
- ▼ Simulando o funcionamento

- ▼ Montando o circuito físico
- ▼ Enviando as informações e programação para o circuito físico;
- ▼ Funcionamento.