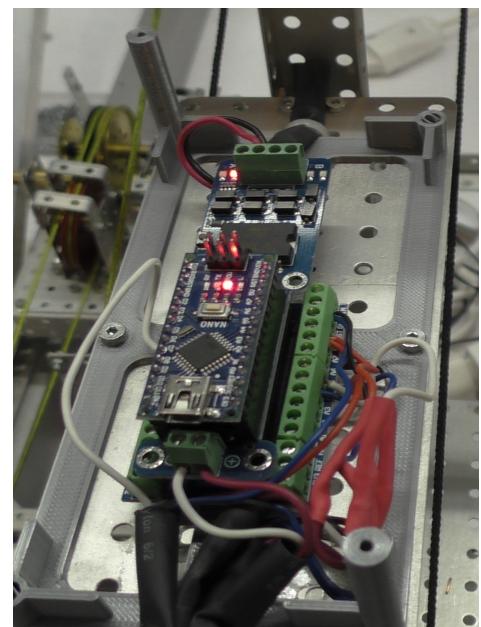
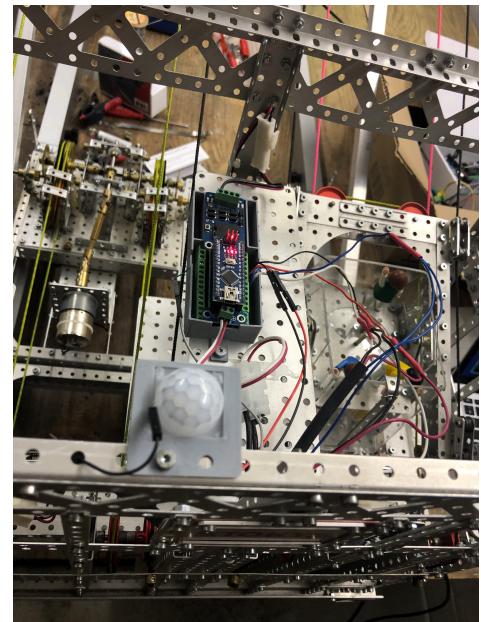
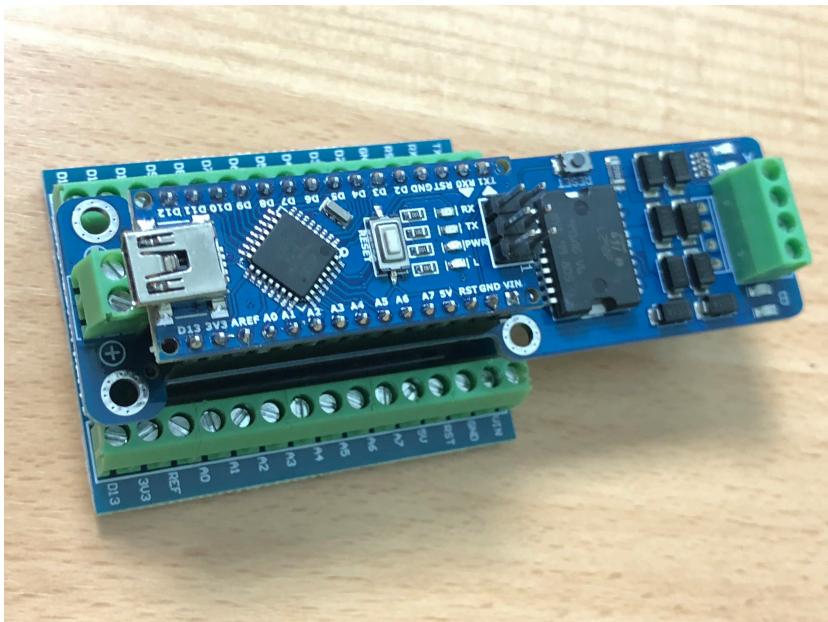


Programmierbare

Nano

Motorsteuerung

für Stokys - Modelle



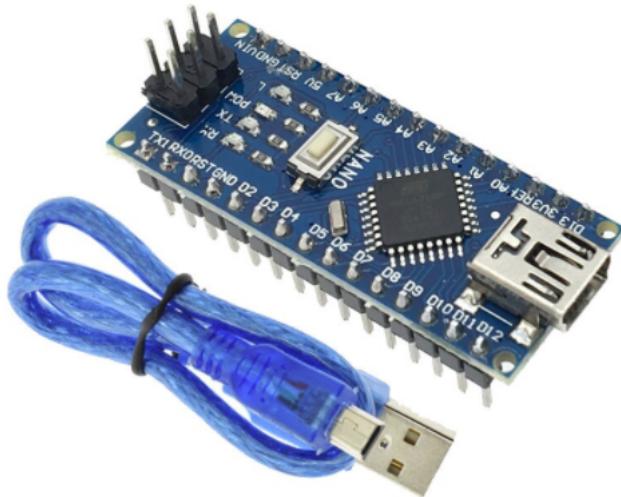
Inhaltsverzeichnis

Übersicht	3
Die Komponenten	3
Anschluss	5
Motoren und Stromversorgung	5
Funktionsweise	6
Einfaches Code - Beispiel	6
Eine Warnung!	6
Programmierung	7
Installation	7
Beispiel 1 (Richtung und Geschwindigkeit)	7
Beispiel 2 (Beschleunigen und Verzögern)	8
Beispiel 3 (Endschalter)	9
Beispiel 4 (langsam abfahren und ankommen)	11
Weitere Funktionen	12

Übersicht

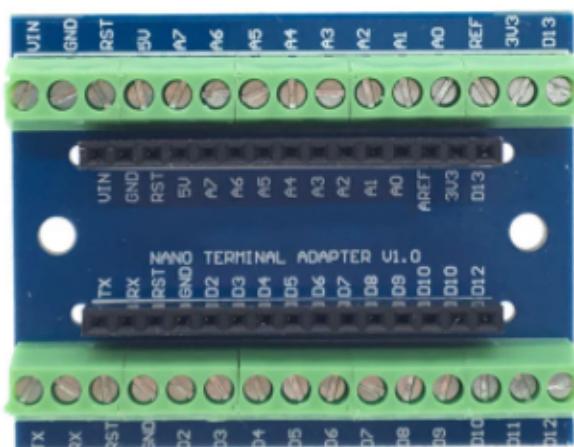
Die Nano Motorsteuerung erlaubt die Ansteuerung von 2 Gleichstrommotoren durch einen Microcontroller. Der Microcontroller ist im Set enthalten und ist kompatibel zu einem Arduino Nano.

Die Komponenten



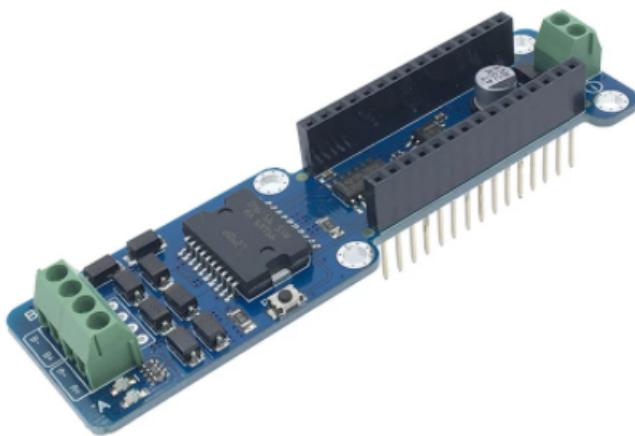
Arduino Nano kompatibler Microcontroller

Prozessor: Microchip (Atmel) ATmega 328P
Betriebsspannung: 5V
Spannung an den Pins: 5V
USB-Interface: Mini USB (CH340)



Erweiterungsboard

Die Pins des Microcontrollers werden durch Schraubanschlüsse zugänglich gemacht. Es handelt sich um eine Direktverbindung, es sind also keine Schutzmassnahmen dazwischengeschaltet.

**Motorcontroller**

L298 Dual Full H-Bridge Chip. Es können zwei DC - Motoren in Richtung und Geschwindigkeit gesteuert werden.

Motor A

Anschluss	Funktion
Microcontroller D4	Richtung
Microcontroller D5	Geschwindigkeit (PWM 0 .. 255)
Microcontroller A0	Stromsensor (in der Software nicht verwendet)
Microcontroller D9	Break (in der Software nicht verwendet)
Motoranschluss A+, A- (grüne Anschlüsse)	Verbindung zum Motor (max. 2A)

Motor B

Anschluss	Funktion
Microcontroller D7	Richtung
Microcontroller D6	Geschwindigkeit (PWM 0 .. 255)
Microcontroller A1	Stromsensor (in der Software nicht verwendet)
Microcontroller D8	Break (in der Software nicht verwendet)
Motoranschluss B+, B- (grüne Anschlüsse)	Verbindung zum Motor (max. 2A)

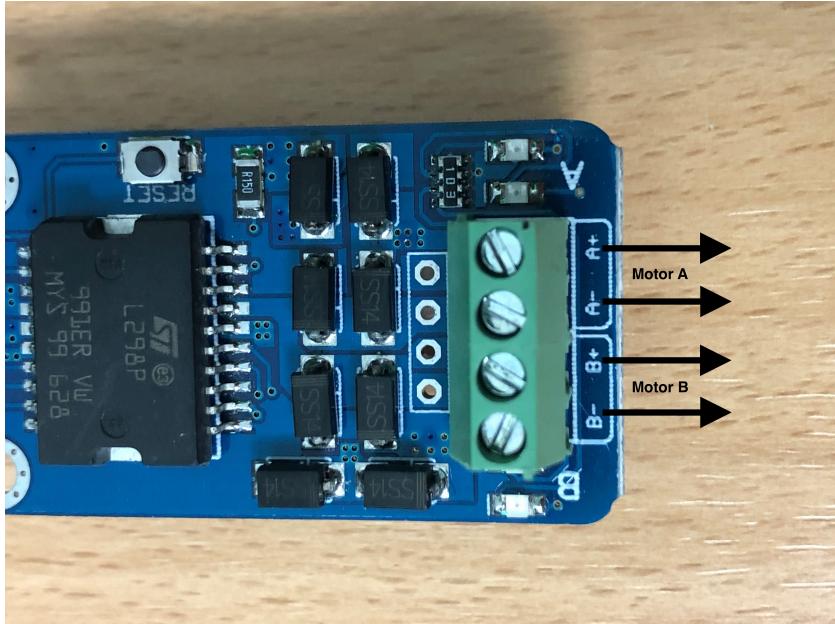
Stromversorgung

Anschluss	Funktion
Betriebsspannung +, - (grüne Anschlüsse)	7 - 12 V DC

Anschluss

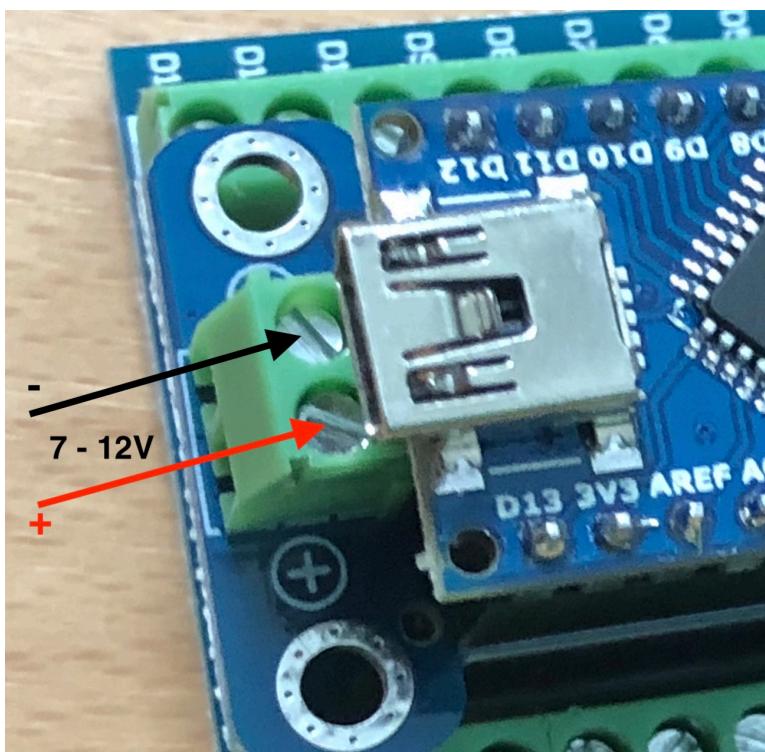
Motoren und Stromversorgung

Die Motoren können mit dem vierpoligen grünen Anschluss verbunden werden.



Als Spannungsquelle eignet sich ein Netzteil mit einer Spannung von 7 - 12V. Die Spannung sollte dem Motor entsprechen, da die volle Spannung an den Motor weitergegeben wird.

Der Microcontroller wird über seinen eigenen Spannungsregler mit 5V versorgt. Dieser ist auf max. 12V ausgelegt, darum sollten hier die 12V nicht überschritten werden.



Funktionsweise

Einfaches Code - Beispiel

Die Steuerung erfolgt über drei Pins am Microcontroller. Die notwendigen Verbindungen sind innerhalb der Nano Motorsteuerung bereits vorhanden. Es muss also nur noch für die passende Programmierung gesorgt werden.

Für die folgenden Erklärungen wird Motor A verwendet. Sie dienen nur dem Verständnis. Für den praktischen Betrieb empfehlen wir vom Beispielprogramm auszugehen und die mitgelieferte Bibliothek zu verwenden.

Grundlegende Arduino - Kenntnisse werden vorausgesetzt. Falls keine Arduino - Kenntnisse vorhanden sind, findet man im Fachhandel genügend einführende Literatur. Eine Einführung geben auch diverse Youtube - Videos, wie zum Beispiel mein Arduino - Kurs:

Arduino Einführungskurs

Für Motor A werden die digitalen Pins D4 und D5 verwendet. Mit D4 wird die Richtung bestimmt. D5 ist ein PWM - Ausgang, der mit Werten zwischen 0 und 255 angesteuert wird. Um anzuhalten, wird der Wert an D5 auf 0 gesetzt. Der Motor erhält dadurch keinen Strom mehr und bleibt stehen. Er wird aber nicht aktiv begrenzt.

Im Programm kann das so realisiert werden:

```
const int dirAPin = 4;
const int speedAPin = 5;

void setup() {
    pinMode(dirAPin,OUTPUT);

    // Ausgangszustand
    analogWrite(speedAPin,0);    // Anhalten

    delay(2000);

    // Schnell vorwärts fahren
    // Die tatsächliche Richtung hängt vom Anschluss des Motors ab
    // Falls diese nicht den Erwartungen entspricht,
    // einfach Polarität tauschen.
    digitalWrite(dirAPin,LOW);    // Richtung
    analogWrite(speedAPin,255);   // Volle Geschwindigkeit

    delay(2000);

    // Schnell rückwärts fahren
    digitalWrite(dirAPin,HIGH);   // Richtung
    analogWrite(speedAPin,127);   // Halbe Geschwindigkeit

}

void loop() {}
```

Die Anschlüsse D9 und A0 werden hier nicht verwendet, sind aber belegt und stehen nicht zur freien Verfügung! Ebenso sind die Pins für Motor B belegt (D6, D7, D8 und A1).

Eine Warnung!

Es sollten keine plötzlichen Richtungswechsel durchgeführt werden. Es sollte immer zuerst angehalten werden, bevor in der anderen Richtung wieder losgefahren wird. Da der Motor beim Anhalten noch etwas nachläuft, sollte genügend Zeit vorgesehen werden.

Im Ruhezustand sollte der Motor nicht manuell betätigt werden, ohne vorher die Verbindung zu trennen. Die vom Motor erzeugte Spannung wird an den Motorcontroller weitergegeben und kann dort Schaden anrichten!

Programmierung

Installation

Zur Programmierung wird die Arduino IDE verwendet.

<https://www.arduino.cc/en/software>

Wenn der USB - Port des Nanos nicht erkannt wird, muss ein USB - Treiber für den CH340/CH341 - Chip installiert werden.

Der Treiber sollte nur installiert werden, wenn der USB - Port des Nanos nicht erkannt wird!

Windows: http://www.wch-ic.com/downloads/CH341SER_EXE.html

Mac: http://www.wch-ic.com/downloads/CH341SER_MAC_ZIP.html

Linux: http://www.wch-ic.com/downloads/CH341SER_LINUX_ZIP.html

Die Download - Seite mit allen Treibern des Herstellers:

<http://www.wch-ic.com/downloads/category/30.html>

In der Arduino IDE muss das Board **Arduino Nano** eigestellt werden. Als Prozessor sollte **ATmega328P** oder **ATmega328P (Old Bootloader)** gewählt werden. Es sind momentan beide Versionen im Umlauf, also ausprobieren!

Von der Github Seite

<https://github.com/hobbyelektroniker/NanoMotortreiber>

sollte das ganze Zip - File heruntergeladen werden. Darin sind mehrere Beispiele enthalten.

Beispiel 1 (Richtung und Geschwindigkeit)

In diesem Beispiel wird gezeigt, wie man den Motor vorwärts oder rückwärts laufen lässt oder ihn anhält. Außerdem kann man lernen, wie die Geschwindigkeit eingestellt wird.

Das Hauptprogramm befindet sich in der Datei Beispiel1.ino. Zusätzlich wird die Datei motor.h benötigt. Beide Dateien befinden sich in einem Verzeichnis Beispiel1.

motor.h stellt eine Klasse für die Ansteuerung des Motors zur Verfügung. Sie muss im Normalfall nicht angepasst werden.

Das eigentliche Programm steht in der .ino - Datei.

Die Datei motor.h wird wie eine Bibliothek mit #include in das Programm eingebunden.

```
#include "motor.h"
```

Danach wird eine Variable angelegt, über die man auf den Motor zugreifen kann. Dabei wird angegeben, ob es sich um Motor A oder Motor B handelt.

```
DCMotor motor('A'); // an Motoranschluss A
```

Wenn beide Motoren angesprochen werden müssten, müssten zwei Variablen erstellt werden:

```
DCMotor motorA('A');  
DCMotor motorB('B');
```

Wir bleiben aber in diesem Beispiel bei einem Motor.

In **setup()** wird dieser Motor bereit gemacht.

```
void setup() {  
    motor.begin(); // Motor vorbereiten  
}
```

In **loop()** rufen wir eine Demo auf. Wenn diese beendet ist, wird 10 Sekunden gewartet und dann wird sie neu gestartet.

```
void loop() {  
    demo(); // Demo ablaufen lassen  
    delay(10000); // 10 Sekunden warten  
}
```

Der Hauptteil des Programms läuft in der Funktion **demo()** ab.

Zuerst fahren wir mit mittlerer Geschwindigkeit vorwärts. Dazu werden zwei Motorbefehle benutzt: **setForward()** und **setSpeed()**.

```
motor.setForward();  
motor.setSpeed(127); // 0 .. 255 möglich
```

Mit **setForward()** wird die Richtung bestimmt. Mit diesem Aufruf sollte das Modell vorwärts fahren. Die tatsächliche Richtung hängt dabei vom mechanischen Aufbau des Modells ab. Falls die Richtung nicht stimmt, kann man einfach die beiden Anschlussleitungen zwischen Motorcontroller und Motor tauschen.

Für die Rückwärtssfahrt wird derselbe Befehl benutzt. Man sagt dann einfach, dass man nicht vorwärts fahren möchte (**setForward(false)**).

Mit **setSpeed()** wird die Geschwindigkeit festgelegt. Dabei können Werte von **0** bis **255** übergeben werden. Bei 0 bleibt der Motor stehen, bei 255 hat er die maximale Geschwindigkeit. Leider liegt es in der Natur der PWM - Ansteuerung, dass der Motor bei niedrigen Geschwindigkeiten deutlich an Kraft verliert. So wird er je nach Belastung schon bei wesentlich höheren Werten als 0 nicht mehr drehen.

Zum Anhalten wird der Befehl **stop()** verwendet. Dieser Befehl setzt die Geschwindigkeit auf 0. Er hat also keine Bremswirkung, er entzieht dem Motor einfach die Stromversorgung.

Beispiel 2 (Beschleunigen und Verzögern)

Dieses Beispiel zeigt, wie man langsam anfahren und wieder anhalten kann.

Das Anfahren wird über den Befehl **speedUp()** gestartet. Dabei wird die gewünschte Endgeschwindigkeit angegeben.

```
// auf volle Geschwindigkeit (255) beschleunigen  
motor.speedUp(255);
```

Mit **slowDown()** kann die Geschwindigkeit wieder verringert werden.

```
// auf halbe Geschwindigkeit reduzieren  
motor.slowDown(127);
```

Beide Befehle sind blockierend. Die Funktion wird also erst wieder verlassen, wenn die gewünschte Geschwindigkeit erreicht ist. Die Geschwindigkeit wird in festgelegten Schritten durchgeführt, zwischen den Schritten wird eine bestimmte Pause eingelegt.

Diese Werte können angepasst werden. Dadurch kann festgelegt werden, wie stark die Beschleunigung oder Verzögerung ist. Standardmäßig wird die Geschwindigkeit jeweils um 5 geändert und zwischen den Schritten eine Pause von 100 ms eingelegt.

Mit **setAcceleration()** kann das geändert werden.

```
// Ein Schritt verändert die Geschwindigkeit um 2, die Pause wird nicht geändert
motor.setAcceleration(2);

// Ein Schritt verändert die Geschwindigkeit um 10, die Pause wird auf 300 ms festgelegt
motor.setAcceleration(10, 300);
```

Beispiel 3 (Endschalter)

Wir fahren zwischen zwei Stationen hin und her. An jeder Station wird durch ein Enderheber angezeigt, dass wir angekommen sind. Die Enderheber gehen von einem Arduino - Pin aus und verbinden bei Betätigung mit GND.

Zuerst werden die beiden Pins als Konstanten festgelegt.

```
// Pins für Enderheber definieren
// Die Enderheber verbinden bei Betätigung den Pin mit GND
const int vornePin = 6;
const int hintenPin = 7;
```

In **setup()** müssen die Pins vorbereitet werden.

```
// Enderheber vorbereiten
pinMode(vornePin, INPUT_PULLUP);
pinMode(hintenPin, INPUT_PULLUP);
```

Es handelt sich um INPUT - Pins, mit **INPUT_PULLUP** schalten wir einen internen PULLUP - Widerstand hinzzu. Wenn der Taster nicht gedrückt wird, erhält der Pin 5V über den PULLUP-Widerstand. Er ist dadurch auf HIGH - Level. Wenn der Taster gedrückt ist, wird der Pin mit GND verbunden und ist dann auf LOW. Dadurch können wir den Taster wie folgt abfragen:

```
if (!digitalRead(vornePin)) ...; // Ist der Taster gedrückt?
if (digitalRead(vornePin)) ...; // Ist der Taster NICHT gedrückt?
```

Die Logik ist also genau umgekehrt, deshalb muss genau auf das ! geachtet werden.

Das benutzen wir gleich in **setup()** um festzulegen in welche Richtung wir abfahren müssen.

```
// Wir testen, ob wir schon an einem Ende stehen
if (!digitalRead(vornePin)) {
    // wir stehen hinten, müssen also nach vorne losfahren
    motor.setForward(false);
} else if (!digitalRead(hintenPin)) {
    motor.setForward();
} else {
    // wir stehen irgendwo in der Mitte und fahren nach vorne los
    motor.setForward();
}
motor.setSpeed(255); // Es geht mit voller Geschwindigkeit
```

Wenn wir bereits an einer Station stehen, verlassen wir diese. Falls wir irgendwo dazwischen sind, fahren wir vorwärts.

Während der Fahrt testen wir laufend, ob wir schon auf einer Seite angekommen sind. Dieser Code muss in **loop()** stehen. Falls wir vorwärts fahren und den Endschalter vorne betätigt haben, sind wir vorne angekommen.

```
if (motor.getForward() && !digitalRead(vornePin)) { ..
```

oder wir fahren rückwärts und der hintere Endschalter wird betätigt:

```
if (!motor.getForward() && !digitalRead(hintenPin)) { ..
```

Dann sind wir an einer Station angekommen, halten an, warten eine Weile und fahren dann in umgekehrter Richtung wieder los.

Zwischen zwei Abfragen machen wir mindestens 50 ms Pause. Beim Nano wäre das nicht unbedingt notwendig, es gibt aber Prozessoren, die benötigen diese Pause.

```
void loop() {
    if (motor.getForward() && !digitalRead(vornePin)) {
        // Wenn wir nach vorne fahren und vorne angekommen sind
        // halten wir an und fahren nach 3 Sekunden Pause nach hinten los
        motor.stop(); // anhalten
        delay(3000); // 3 Sekunden Pause
        motor.setForward(false); // Richtung nach hinten
        motor.setSpeed(255); // los geht's
    } else if (!motor.getForward() && !digitalRead(hintenPin)) {
        // Wenn wir nach hinten fahren und hinten angekommen sind
        // halten wir an und fahren nach 3 Sekunden Pause nach vorne los
        motor.stop(); // anhalten
        delay(3000); // 3 Sekunden Pause
        motor.setForward(); // Richtung nach vorne
        motor.setSpeed(255); // los geht's
    }
    delay(50); // Eine kleine Pause zwischen den Abfragen schadet nichts
}
```

Beispiel 4 (langsam abfahren und ankommen)

In diesem Beispiel fahren wir langsam los und beschleunigen auf Maximalgeschwindigkeit. Die Fahrzeit dauert 8 Sekunden, dann beginnen wir langsamer zu fahren. Wir fahren dann mit einer Minimalgeschwindigkeit ein und halten an, wenn der Endschalter erreicht wird. Nach 3 Sekunden Halt beschleunigen wir wieder in die andere Richtung.

Bei der Abfahrt merken wir uns die Startzeit in einer eigenen Variablen **startZeit**. Die Beschleunigung erfolgt über **speedUp()**. Dazu erstellen wir eine eigene Funktion.

```
// Startzeit
unsigned long startZeit;

void abfahrt(bool nachVorne) {
    startZeit = millis();
    motor.setForward(nachVorne);
    motor.speedUp(255); // Auf volle Geschwindigkeit beschleunigen
}
```

Nach einer bestimmten Fahrzeit werden wir langsamer und halten bei Erreichen des Endschalters an. Nach 3 Sekunden fahren wir wieder in der entgegengesetzten Richtung los. Dazu erstellen wir die Funktion **ankunftUndAbfahrt()**.

```
void ankunftUndAbfahrt() {
    if (motor.getForward()) {
        // Wir sind fahren vorwärts
        motor.slowDown(50, testVorne);
        while (!testVorne()) delay(5);
        motor.stop(); // anhalten
        delay(3000); // 3 Sekunden Pause
        abfahrt(false);
    } else {
        motor.slowDown(50, testHinten);
        while (!testHinten()) delay(5);
        motor.stop(); // anhalten
        delay(3000); // 3 Sekunden Pause
        abfahrt(true);
    }
}
```

Das Abbremsen auf die Minimalgeschwindigkeit dauert eine Weile. Wir sind dabei in der Funktion **slowDown()**. Auch während dem Abbremsen, sollten wir auf den Endschalter testen. Aus diesem Grund geben wir der Funktion **slowDown()** eine Testfunktion für den Endschalter mit. Dazu müssen wir Testfunktionen für die beiden Endschalter schreiben.

```
bool testVorne() {
    return (motor.getForward() && !digitalRead(vornePin));
}

bool testHinten() {
    return (!motor.getForward() && !digitalRead(hintenPin));
}
```

slowDown() wird dann sofort abbrechen, wenn der Endschalter erreicht ist. Andernfalls läuft die Funktion bis die Endgeschwindigkeit erreicht ist. Wir müssen also vor dem Stopp testen, ob der Endschalter wirklich erreicht ist. Wenn nicht, wird einfach gewartet.

Durch die Funktion **ankunftUndAbfahrt()** vereinfacht sich **loop()** sehr.

```
void loop() {
    if (millis() - startZeit > 8000) ankunftUndAbfahrt();
    delay(50); // Eine kleine Pause zwischen den Abfragen schadet nichts
}
```

Weitere Funktionen

Es ist möglich, eine Stromüberwachung einzurichten. Die Pins A0 und A1 erhalten eine Spannung, die proportional zum Motorstrom ist. Diese Werte können mit ***analogRead()*** abgefragt werden. In der Motorklasse steht dazu die Funktion ***motor.getMonitor()*** zur Verfügung.

Es wird hier bewusst auf ein Beispiel verzichtet. Diese Werte sind nicht sehr genau und man sollte wissen, was man tut, bevor man diese Möglichkeit verwendet.