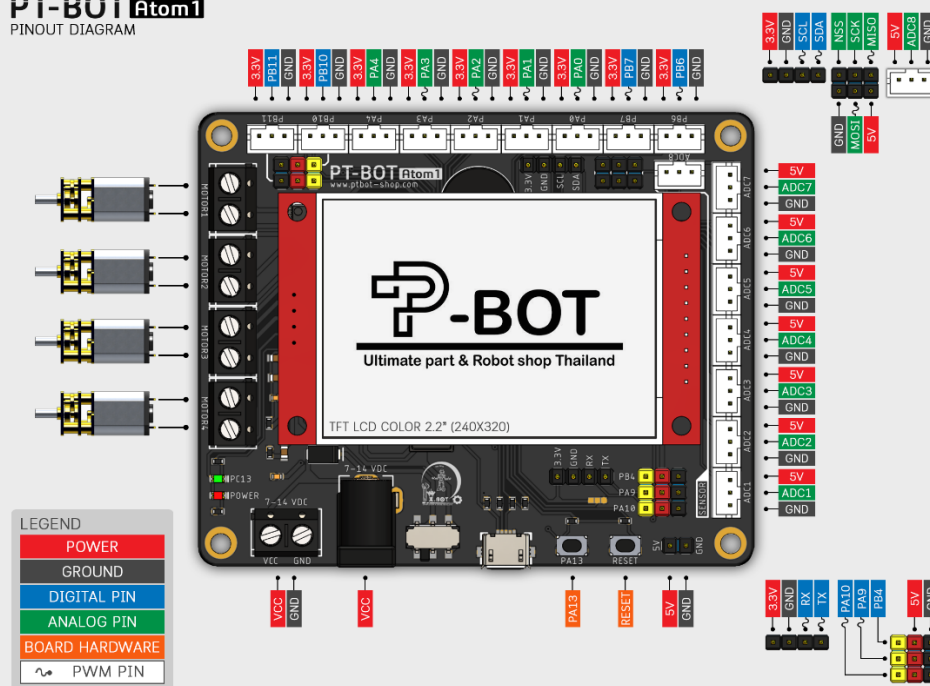


## PT-BOT Atom1

PINOUT DIAGRAM

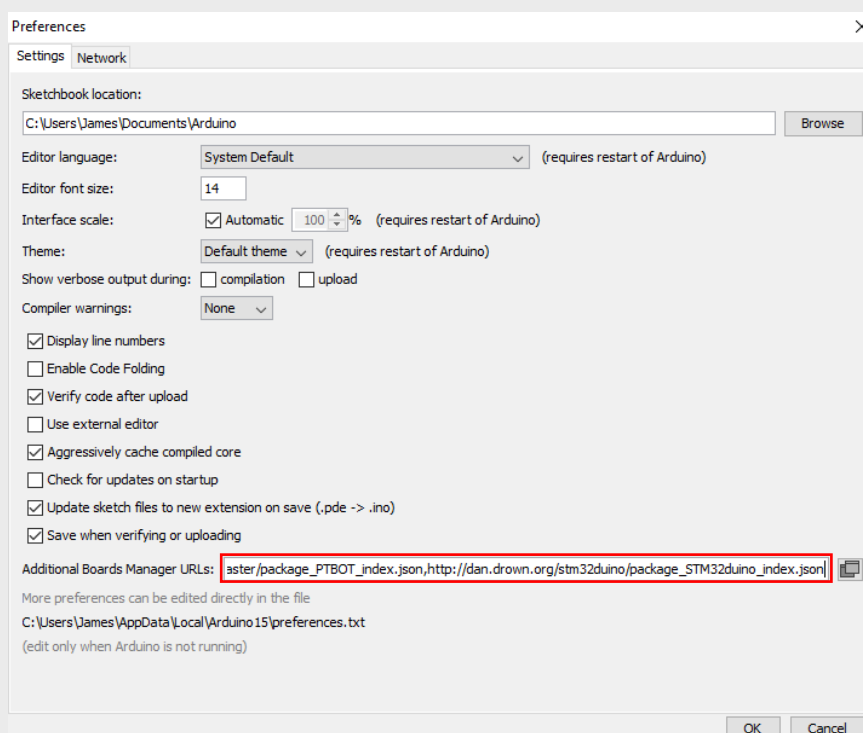


Pinout Diagram PT-BOT Atom (ATOM128)

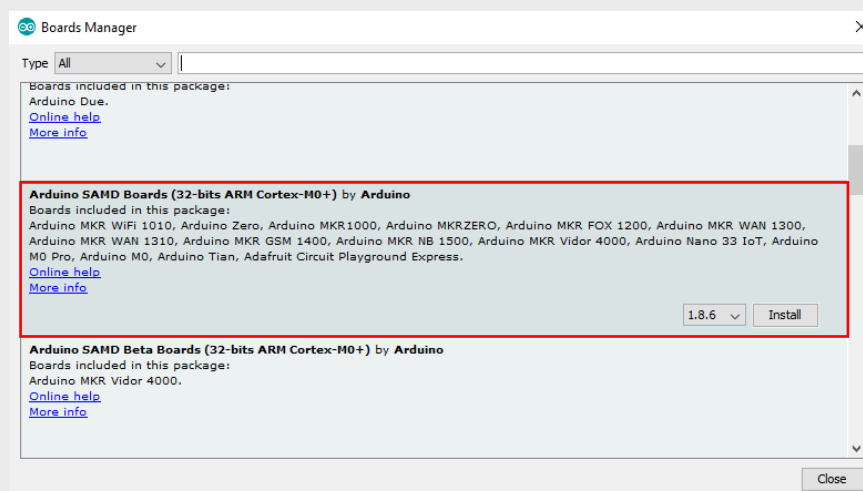
### ขั้นตอนการติดตั้งบอร์ดลง Arduino IDE

เปิด Arduino IDE ขึ้นมา ทำการเพิ่ม Additional Boards Manager URL โดยเข้าไปที่ File > Preferences และ Copy URL ด้านล่างไปใส่ในช่อง

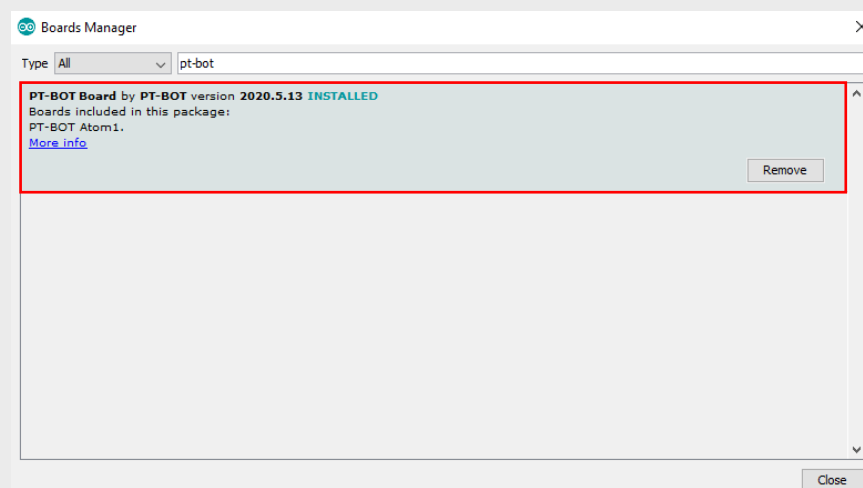
[https://raw.githubusercontent.com/iBuilds/PT-BOT/master/package\\_PTBOT\\_index.json](https://raw.githubusercontent.com/iBuilds/PT-BOT/master/package_PTBOT_index.json)



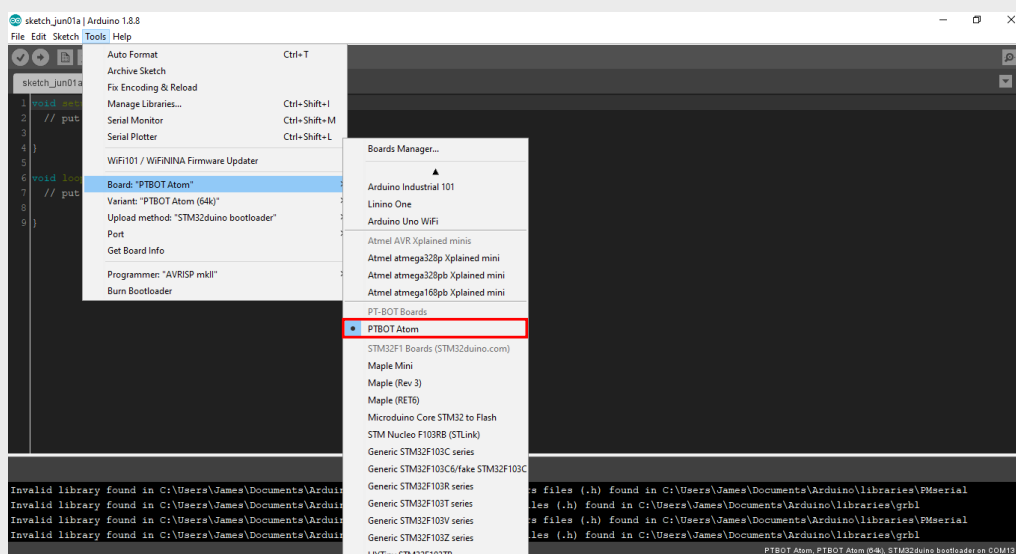
เข้าไปที่ Tools > Board > Boards Manager... และติดตั้ง Arduino SAMD Boards



ค้นหา PT-BOT และติดตั้ง PT-BOT Board



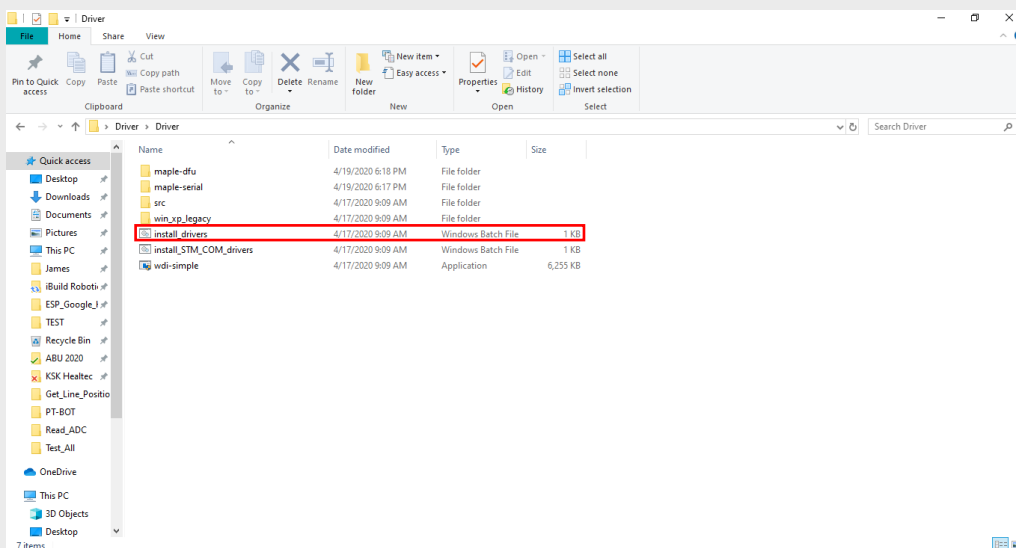
ถ้าติดตั้งสำเร็จ จะมีบอร์ดเพิ่มขึ้นมาตามรูปด้านล่าง



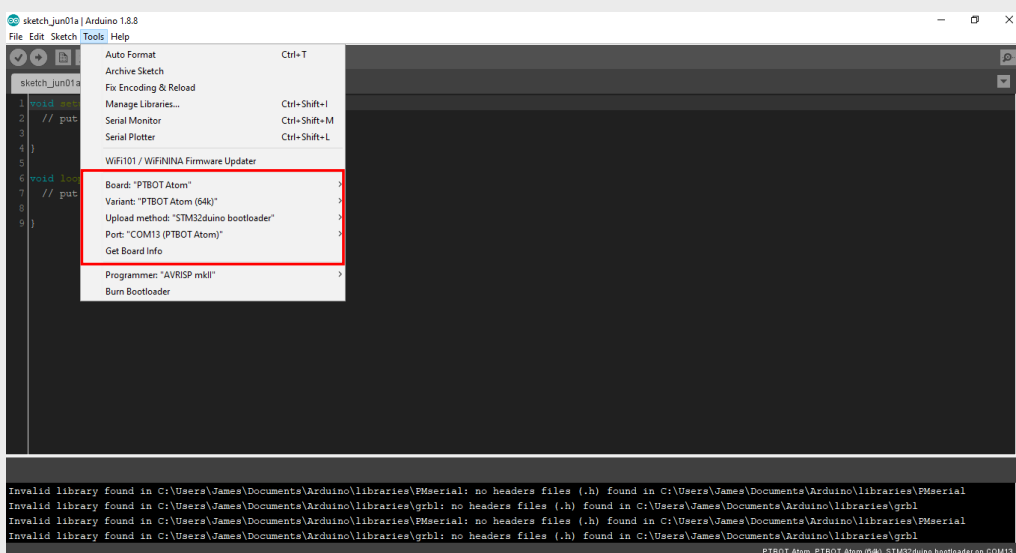
## ติดตั้ง Driver สำหรับเชื่อมต่อกับบอร์ด

Link Download: <https://bit.ly/2RPJeW6>

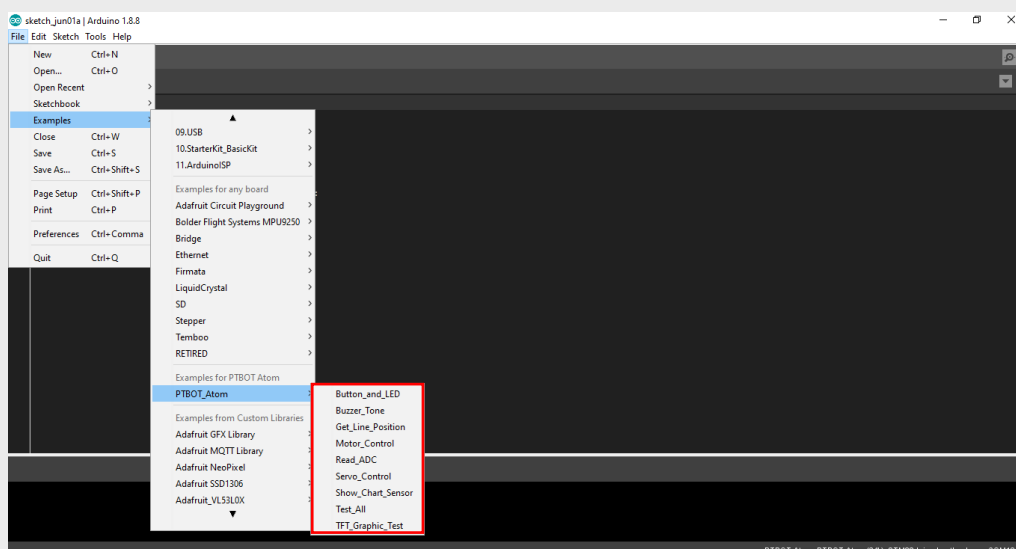
ดับเบิลคลิกไฟล์ install drivers แล้วรอนจนกว่าจะติดตั้งสำเร็จ



เลือก Board เป็น PTBOT Atom ในช่อง Variant เลือก PTBOT Atom (64k) สำหรับรุ่น 2 Motor PTBOT Atom (128k) สำหรับรุ่น 4 Motor ช่อง Upload method เลือกเป็น STM32duino bootloader และเลือก Port ให้ถูกต้อง



เข้าไปที่ File > Example > PTBOT\_Atom จะมีตัวอย่างการใช้งานต่างๆ โดยจะมีคำอธิบาย Code ในแต่ละบรรทัด



คำสั่งต่างๆ สำหรับการใช้งานพื้นฐาน

**ATOM(model);**

ฟังก์ชันสำหรับเรียกใช้งาน Class และกำหนดรุ่นของบอร์ด ทุกโปรแกรมควรใส่ไว้ในส่วนก่อน void setup  
**model** = รุ่นของบอร์ดที่ใช้งาน ATOM64 (สำหรับรุ่น 2 มอเตอร์) และ ATOM128 (สำหรับรุ่น 4 มอเตอร์)  
 ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE

**IOSetup();**

ฟังก์ชันสำหรับเรียกใช้งาน Output และ Input ทั้งหมดบนบอร์ด ควรเรียกใช้ทุกครั้งใน void setup

**Tone(note, time);**

ฟังก์ชันสำหรับใช้งาน Buzzer

**note** = โน้ต หรือค่าความถี่ (Hz)

**time** = ระยะเวลาที่ต้องการเปล่งเสียง (millisecond)

**Note** สำหรับการใช้งาน Buzzer

note_C	note_D
note_E	note_F
note_G	note_A
note_B	note_CC

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Buzzer\_Tone

**ADCRead(channel);**

ฟังก์ชันสำหรับอ่านค่า Analog จากช่อง ADC1 – ADC7 ความละเอียด 10 bit มีค่าตั้งแต่ 0 – 1023

channel = ช่อง ADC ที่ต้องการอ่านค่า

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Read\_ADC

**LINESensorSET(adcchannel[], num\_sensor);**

ฟังก์ชันสำหรับตั้งค่าเซ็นเซอร์ตรวจจับเส้น เพื่อรับค่าตำแหน่งบนเส้น

adcchannel = ช่อง ADC ทั้งหมดที่ต่อกับเซ็นเซอร์ตรวจจับเส้น (ใส่เป็น Array)

num\_sensor = จำนวนเซ็นเซอร์ตรวจจับเส้นที่ต่อกับช่อง ADC

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Get\_Line\_Position

**LINECalibrate();**

ฟังก์ชันสำหรับ Calibrate เซ็นเซอร์ตรวจจับเส้น สามารถใช้ได้ทั้งเส้นขาว และเส้นดำ ก่อนใช้งานฟังก์ชันนี้ ควรใช้งานฟังก์ชัน LINESensorSET() ก่อน เพื่อกำหนด PIN และจำนวนของเซ็นเซอร์

**ขั้นตอนการ Calibrate เซ็นเซอร์ตรวจจับเส้น**

เมื่อฟังก์ชัน LINECalibrate() เริ่มทำงาน บนหน้าจอจะมีกราฟแสดงค่า Analog ของเซ็นเซอร์แต่ละตัว และไฟ LED บนบอร์ดจะกะพริบ ให้นำเซ็นเซอร์ทุกตัววางบนเส้นแล้วกดปุ่ม PA13 บนบอร์ด 1 ครั้ง รอจนกว่าหน้าจอจะแสดงกราฟอีกครั้ง แล้วนำเซ็นเซอร์ทุกตัววางบนพื้น กดปุ่ม PA13 อีก 1 ครั้ง แล้วรอจนกว่า LED บนบอร์ดจะดับ (การ Calibrate จะถูกบันทึกค่าลงใน EEPROM จึงสามารถทำครั้งเดียวได้)

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Get\_Line\_Position

**LINEToggle();**

ฟังก์ชันสำหรับสลับระหว่างสีของเส้นกับสีของพื้น ก่อนใช้งานควรใช้งานฟังก์ชัน LINESensorSET() ก่อน เพื่อกำหนด PIN กับจำนวนของเซ็นเซอร์ และควร Calibrate เซ็นเซอร์แล้ว

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Get\_Line\_Position

**GETPosition();**

ฟังก์ชันสำหรับรับค่าตำแหน่งของเซ็นเซอร์ตรวจจับเส้น ก่อนใช้งานควรใช้งานฟังก์ชัน LINESensorSET() ก่อน เพื่อกำหนด PIN กับจำนวนของเซ็นเซอร์ และควร Calibrate เซ็นเซอร์แล้ว

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Get\_Line\_Position

```
LINEChartSET(adcchannel[], num_sensor);
```

ฟังก์ชันสำหรับตั้งค่าเซ็นเซอร์ตรวจจับเส้น ที่ต้องการให้แสดงบนหน้าจอเป็นกราฟ ถ้าไม่มีการเรียกใช้งาน

ฟังก์ชันนี้ เซ็นเซอร์ทุกตัวที่ถูกใช้งานในฟังก์ชัน LINESensorSET() จะแสดงทั้งหมด

adcchannel = ช่อง ADC ที่ต่อกับเซ็นเซอร์ตรวจจับเส้นที่ต้องการให้แสดง (ใส่เป็น Array)

num\_sensor = จำนวนเซ็นเซอร์ตรวจจับเส้นที่ต้องการให้แสดง

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Show\_Chart\_Sensor

```
LINEChartSHOW(x);
```

ฟังก์ชันสำหรับแสดงกราฟของเซ็นเซอร์บนหน้าจอ

x = ตำแหน่งในแกน X บนหน้าจอที่ต้องการให้แสดงกราฟ

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Show\_Chart\_Sensor

```
servoWrite(pin, degree);
```

ฟังก์ชันสำหรับสั่งงานเซอร์โวมอเตอร์

pin = PIN ที่ต่อกับเซอร์โวมอเตอร์

degree = องศาที่ต้องการสั่งให้เซอร์โวมอเตอร์หมุน

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Servo\_Control

```
motorWrite(motor, speed);
```

ฟังก์ชันสำหรับสั่งงานมอเตอร์

motor = ช่องที่ต่อกับมอเตอร์

speed = ความเร็วและทิศทางที่ต้องการสั่งให้มอเตอร์หมุน (-255 ถึง 255)

ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างโปรแกรมบน Arduino IDE ชื่อ Motor\_Control

ฟังก์ชันสำหรับใช้งานหน้าจอ ตัวอย่างเพิ่มเติมดูได้จากตัวอย่างชื่อ TFT\_Graphic\_Test

สีต่างๆบนหน้าจอที่สามารถใช้งานได้

BLACK	WHITE	GREY	LIGHT_GREY
GREEN	LIME	BLUE	RED
AQUA	YELLOW	MAGENTA	CYAN
DARK_CYAN	ORANGE	PINK	BROWN
VIOLET	SILVER	GOLD	NAVY
MAROON	PURPLE	OLIVE	

```
setRotation(rotation);
```

ฟังก์ชันสำหรับหมุนหน้าจอ

rotation = ทิศทางของหน้าจอ (0 - 3)

```
setTextSize(size);
```

ฟังก์ชันสำหรับปรับขนาดตัวอักษร

size = ขนาดของตัวอักษร

```
fillScreen(color);
```

ฟังก์ชันสำหรับเปลี่ยนสีพื้นหลังหน้าจอ

color = สีพื้นหลังหน้าจอ

```
setTextColor(text_color);
```

ฟังก์ชันสำหรับเปลี่ยนสีตัวอักษร

text\_color = สีตัวอักษร

```
setTextColor(text_color, background);
```

ฟังก์ชันสำหรับเปลี่ยนสีตัวอักษร และสีพื้นหลังตัวอักษร

text\_color = สีตัวอักษร

background = สีพื้นหลังตัวอักษร

```
setCursor(x, y);
```

ฟังก์ชันสำหรับเลือกตำแหน่ง Cursor บนหน้าจอ

x = ตำแหน่งในแกน X

y = ตำแหน่งในแกน Y

```
print(string, x, y, text_color);
```

ฟังก์ชันสำหรับพิมพ์ข้อความบนหน้าจอ แบบกำหนดตำแหน่ง และสีตัวอักษร

string = ข้อความที่ต้องการพิมพ์

x = ตำแหน่งในแกน X

y = ตำแหน่งในแกน Y

text\_color = สีตัวอักษร

```
print(string, x, y, text_color, background);
```

ฟังก์ชันสำหรับพิมพ์ข้อความบนหน้าจอ แบบกำหนดตำแหน่ง สีตัวอักษร และสีพื้นหลังตัวอักษร

string = ข้อความที่ต้องการพิมพ์

x = ตำแหน่งในแกน X

y = ตำแหน่งในแกน Y

text\_color = สีตัวอักษร

background = สีพื้นหลังตัวอักษร

```
println(string, text_color);
```

ฟังก์ชันสำหรับพิมพ์ข้อความบนหน้าจอ แบบขึ้นบรรทัดใหม่ และกำหนดสีตัวอักษร

string = ข้อความที่ต้องการพิมพ์

text\_color = สีตัวอักษร

```
printNumber(num, x, y, number_color);
```

ฟังก์ชันสำหรับพิมพ์ตัวเลขบนหน้าจอ แบบกำหนดตำแหน่ง และสีของตัวเลข

num = ตัวเลขที่ต้องการพิมพ์

x = ตำแหน่งในแกน X

y = ตำแหน่งในแกน Y

number\_color = สีตัวเลข

```
clearScreen();
```

ฟังก์ชันสำหรับล้างหน้าจอทั้งหมด

```
drawPixel(x, y, color);
```

ฟังก์ชันสำหรับวาดจุดบนหน้าจอ

x = ตำแหน่งในแกน X

y = ตำแหน่งในแกน Y

color = สีของจุด



```
drawRect(x, y, width, height, color);
```

ฟังก์ชันสำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยมบนหน้าจอ

x = ตำแหน่งในแกน X

y = ตำแหน่งในแกน Y

width = ความกว้างของรูปสี่เหลี่ยม

height = ความสูงของรูปสี่เหลี่ยม

color = สีของเส้นที่ใช้วาดรูปสี่เหลี่ยม

```
drawFillRect(x, y, width, height, color);
```

ฟังก์ชันสำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยมแบบทึบบนหน้าจอ

x = ตำแหน่งในแกน X

y = ตำแหน่งในแกน Y

width = ความกว้างของรูปสี่เหลี่ยม

height = ความสูงของรูปสี่เหลี่ยม

color = สีของรูปสี่เหลี่ยม

```
drawLine(x0, y0, x1, y1, color);
```

ฟังก์ชันสำหรับวาดเส้นบนหน้าจอ

x0 = ตำแหน่งในแกน X จุดเริ่มต้น

y0 = ตำแหน่งในแกน Y จุดเริ่มต้น

x1 = ตำแหน่งในแกน X จุดสิ้นสุด

y1 = ตำแหน่งในแกน Y จุดสิ้นสุด

color = สีของเส้น

```
drawCircle(x, y, radius, color);
```

ฟังก์ชันสำหรับวาดรูปวงกลมบนหน้าจอ

x = ตำแหน่งในแกน X

y = ตำแหน่งในแกน Y

radius = รัศมีของรูปวงกลม

color = สีของเส้นที่ใช้วาดรูปวงกลม

```
drawFillCircle(x, y, radius, color);
```

ฟังก์ชันสำหรับวาดรูปวงกลมแบบทึบบนหน้าจอ

x = ตำแหน่งในแกน X

y = ตำแหน่งในแกน Y

radius = รัศมีของรูปวงกลม

color = สีของรูปวงกลม

```
drawTriangle(x0, y0, x1, y1, x2, y2, color);
```

ฟังก์ชันสำหรับวาดรูปสามเหลี่ยมบนหน้าจอ

x0 = ตำแหน่งในแกน X จุดเริ่มต้น

y0 = ตำแหน่งในแกน Y จุดเริ่มต้น

x1 = ตำแหน่งในแกน X จุดที่ 2

y1 = ตำแหน่งในแกน Y จุดที่ 2

x2 = ตำแหน่งในแกน X จุดสิ้นสุด

y2 = ตำแหน่งในแกน Y จุดสิ้นสุด

color = สีของเส้นที่ใช้วาดรูปสามเหลี่ยม

```
drawFillTriangle(x0, y0, x1, y1, x2, y2, color);
```

ฟังก์ชันสำหรับวาดรูปสามเหลี่ยมแบบทึบบนหน้าจอ

x0 = ตำแหน่งในแกน X จุดเริ่มต้น

y0 = ตำแหน่งในแกน Y จุดเริ่มต้น

x1 = ตำแหน่งในแกน X จุดที่ 2

y1 = ตำแหน่งในแกน Y จุดที่ 2

x2 = ตำแหน่งในแกน X จุดสิ้นสุด

y2 = ตำแหน่งในแกน Y จุดสิ้นสุด

color = สีของรูปสามเหลี่ยม

## การแก้ปัญหาเบื้องต้น

ถ้าขณะทำการ Upload Code ลงบอร์ด แล้วสาย USB หลุดทำให้ Upload ไม่สำเร็จ อาจทำให้เกิดปัญหาไม่เจอ Port ให้แก้โดยการเสียบสาย USB และกด Upload เมื่อขึ้นข้อความ Resetting to bootloader via DTR pulse ให้กดปุ่ม Reset บนบอร์ด 1 ครั้ง

```

Get_Line_Position | Arduino 1.8.8
File Edit Sketch Tools Help

Get_Line_Position
7 #include <PTBOT_Atom.h>
8
9 byte ADC_Channel[] = {ADC1, ADC2, ADC3, ADC4, ADC5, ADC6, ADC7, ADC8};
10
11 ATOM ROBOT(ATOM128); //กำหนดหุ่นยนต์ที่ใช้งาน (ATOM128 = 4 Motor ATOM64 = 2 Motor)
12
13 void setup() {
14   Serial.begin(9600);
15   ROBOT.IOSetup(); //ตั้งค่า Input และ Output
16   ROBOT.LINESensorSE(ADC_Channel, 8); //กำหนดช่อง ADC และจำนวน ที่ต้องการใช้งาน
17   delay(500);
18   ROBOT.setRotation(1); //หมุนล้อซ้าย 1 (0 - 3)
19   ROBOT.fullScreen(RED); //เปิดสีหน้าจอ
20   /*****
21    * ขั้นตอนการ Calibrate Line
22    * - เมื่อ LED บนบอร์ดกระพริบทุก 500 ms ให้นำหุ่นยนต์ทุกตัววางบนเส้น
23    * - กดปุ่ม PA13 บนบอร์ด ของหน้า LED บนบอร์ดจะกระพริบทุก 500 ms อีกรอบ
24    * - นำเซ็นเซอร์ทุกตัววางบนเส้น และกดปุ่ม PA13 บนบอร์ด ของหน้า LED บนบอร์ดจะดับ
25    * ***ค่าของเซนเซอร์จะถูกบันทึกลงใน EEPROM หากไม่มีค่าใช้ function LINECalibrate()
26    * ในครั้งต่อไป จะใช้ค่าเก็บที่ Calibrate ขึ้นแล้ว
27    * *****/
28   ROBOT.LINECalibrate(); //Calibrate เซ็นเซอร์ค่าจริงบนเส้น
29   // ROBOT.LINEToggle(); //สลับระหว่างสีเส้นเก็บลิ้น
30   ROBOT.setTextSize(3); //ปรับขนาดตัวอักษร
31 }

Done uploading.
Sketch uses 39104 bytes (59%) of program storage space. Maximum is 65536 bytes.
Global variables use 5296 bytes (25%) of dynamic memory, leaving 15184 bytes for local variables. Maximum is 20480 bytes.
maple_loader v0.1
Resetting to bootloader via DTR pulse
PTBOT Atom, PTBOT Atom (D4), STM32duino bootloader on COM13
  
```