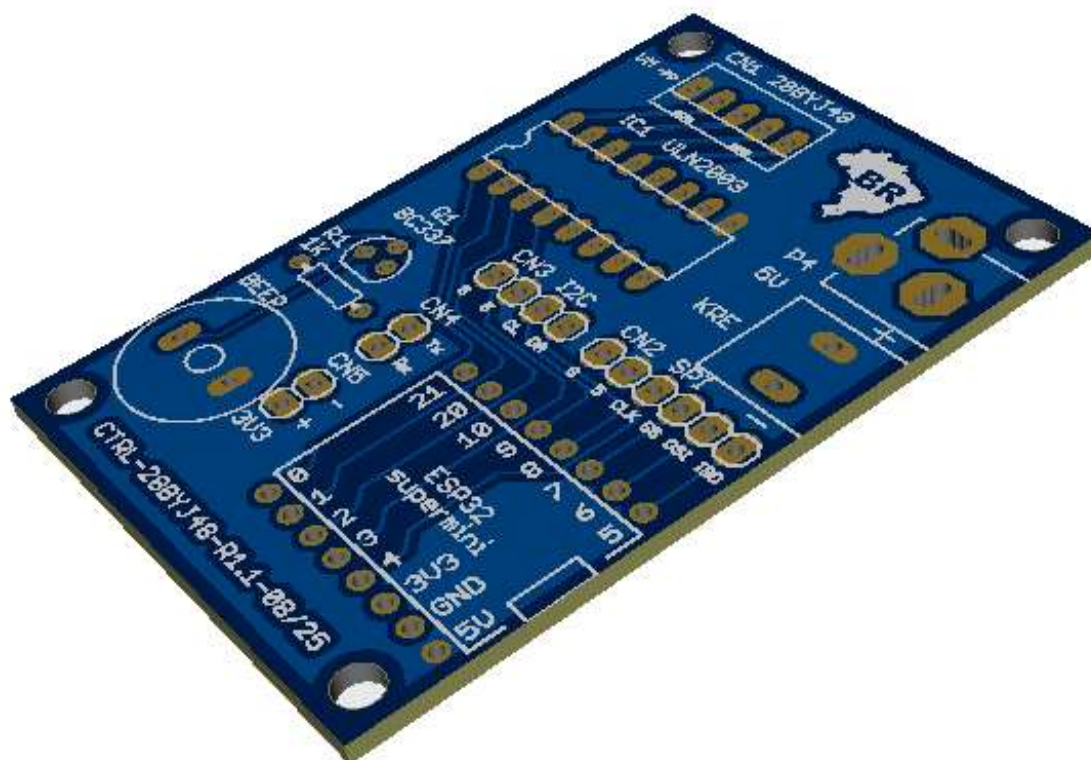


PCI CTRL-28BYJ48



MANUAL DO USUÁRIO

Aplicável as placas:

CTRL-28BYJ48 versão 1.1 e posteriores
com o módulo microcontrolador ESP32 C3 supermini de 16 pinos

Manual rev. 1.2 — 06/2025

Eventuais atualizações desse manual podem ser encontradas no diretório \docs da biblioteca X28BYJ48.h,
disponível em: <https://github.com/izyino/X28BYJ48.h>

INTRODUÇÃO:

O presente placa de circuito impresso intitulada CTRL-28BYJ48 foi concebida para facilitar a construção de dispositivos para controle de motor de passo do tipo 28BYJ48 via WiFi, contemplando em um reduzido espaço de apenas 4 x 6 cm, o moderno microcontrolador ESP32 C3 em sua versão supermini de 16 pinos, o driver do motor de passo e todos os demais componentes, substituindo assim os antigos, obsoletos e saudosos Arduinos e seus “shields” sobrepostos em forma de sanduíche.

A versão 1.1 da placa de circuito impresso CTRL-28BYJ48 possui as seguintes características básicas:

- Utilização do microcontrolador ESP-32 C3 na versão supermini de 16 pinos, com WiFi e Bluetooth, CPU de 32-bits RISC-V Single-core 160MHz, WiFi: 802.11b/g/n 2.4GHz, Bluetooth 5.0, Consumo ultra baixo de apenas 43uA, 400KB SRAM, 384KB ROM, 4Mb flash
- Controle de dispositivos com base em motor de passo modelo 28BYJ48 ou similar
- Utilização do driver ULN2003
- Beep sonoro passivo
- Conectores para acesso aos sinais I2C, SPI, Tx/Rx
- Completa biblioteca para controle do motor de passo, do beep sonoro e do Led azul, bem como um controle de tempo, não bloqueante, em alternativa às funções millis() e delay()

CONECTORES EXISTENTES NA PLACA CTRL-28BYJ48:

CN1 – 28BYJ48:

- 1 – 5Vcc (fio vermelho)
- 2 – L1 (fio laranja)
- 3 – L1 (fio amarelo)
- 4 – L2 (fio rosa)
- 5 – L2 (fio azul)

CN2 – SPI:

- 1 – Gnd
- 2 – Vcc (+5V)
- 3 – CLK
- 4 – SS
- 5 – MOSI
- 6 – MISO

CN3 – I2C:

- 1 – Gnd
- 2 – Vcc (+5V)
- 3 – SCL
- 4 – SDA

CN4 – Tx Rx:

- 1 – Tx
- 2 – Rx

CN5 – 3V3:

- 1 – Gnd
- 2 – +3V3

RELAÇÃO DE COMPONENTES:

Placa de circuito impresso Rev.1.1
 Módulo ESP32 C3 supermini, 16 pinos
 CI driver ULN2003, dip 16
 Conector molex 5 pinos com polarizador (CN1, para o motor)
 Conector P4 fêmea, 90 graus, solda placa
 Borne KRE de 2 pinos (montagem opcional)
 Beep passivo (montagem opcional)
 Transistor BC337 (montagem opcional)
 Resistor de 1K montagem opcional)
 Conector KRE de 2 pinos (montagem opcional)
 Conector 6 pinos macho (CN2 – SPI, montagem opcional)
 Conector 4 pinos macho (CN3 – I2C, montagem opcional)
 Conector 2 pinos macho (CN4 – TxRx, montagem opcional)
 Conector 2 pinos macho (CN5 – 3V3, montagem opcional)

DIAGRAMA ELÉTRICO:

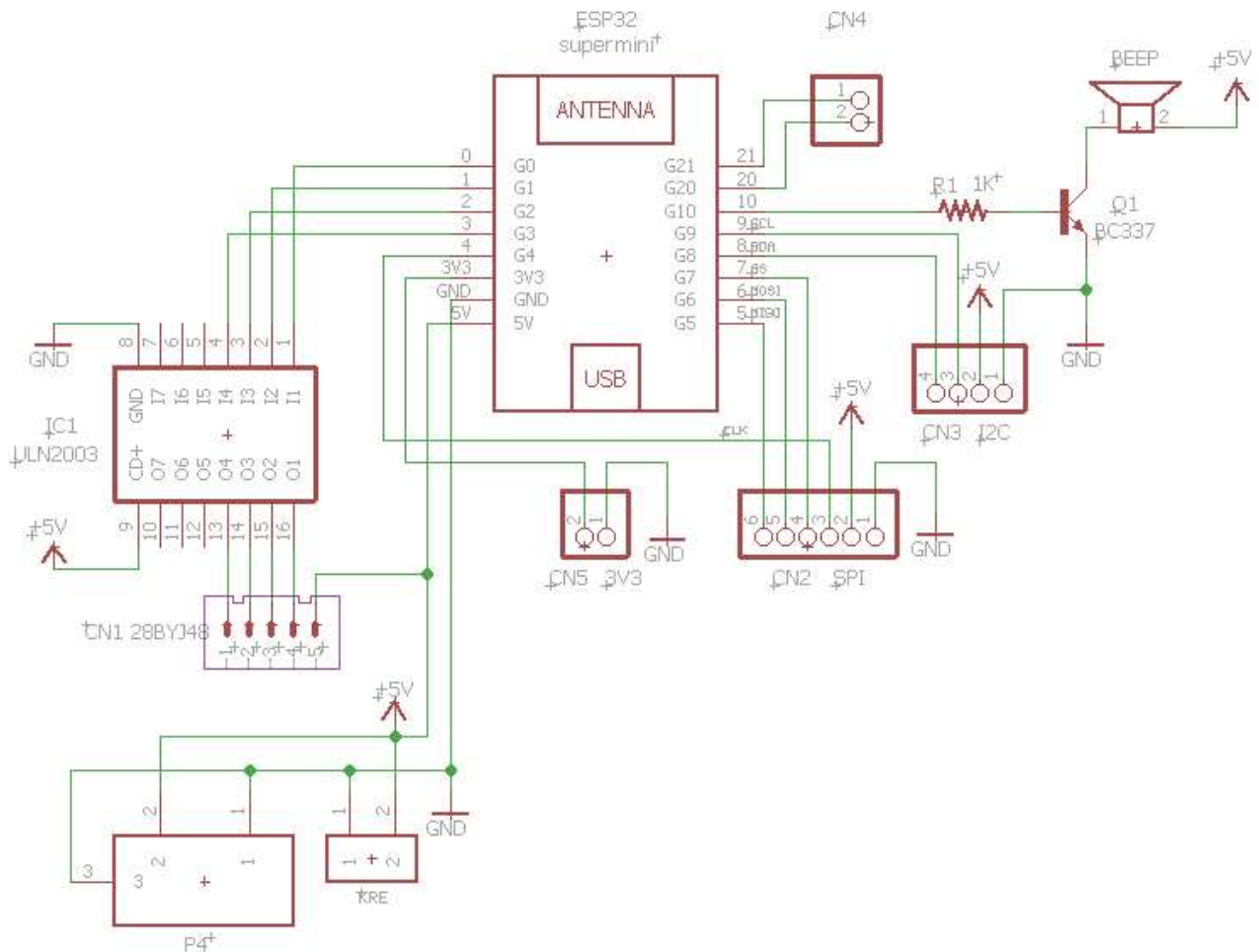


Fig. 1 – Diagrama elétrico da placa CTRL-28BYJ48 Rev. 1.1

IMPORTANTE: Algumas placas da revisão 1.1 possuem o pino 5 do CN1 (28BYJ48) sem nenhuma conexão, e foram deixados em aberto. Nesses casos é necessário que se ligue esse pino 5 do CN1 ao Vcc (+5V) para que os motores 28BYJ48 funcionem corretamente

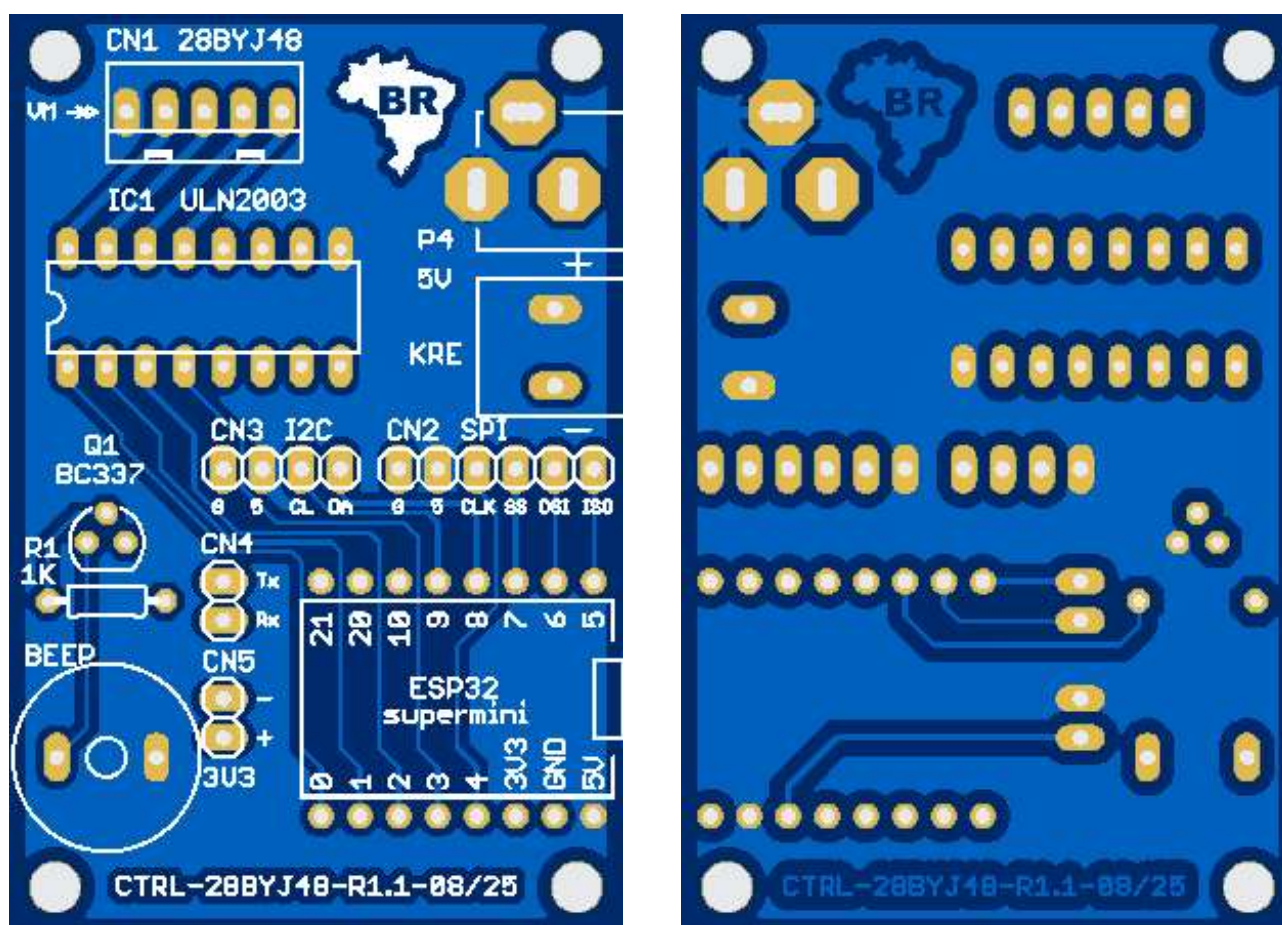


Fig. 2 – Placa CTRL-28BYJ48 rev. 1.1 (escala 2:1)

BIBLIOTECA:

Visando facilitar o desenvolvimento de aplicações a serem hospedadas nas placas CTRL-28BYJ48, foi criada uma biblioteca de nome X28BYJ48.h, disponível em <https://github.com/izyino/X28BYJ48.h> a qual dispõe das seguintes funções:

```
#include < X28BYJ48.h>
```

para incluir a biblioteca ao programa. Dependendo de onde a biblioteca estiver gravada, pode-se usar alternativamente o formato `#include "X28BYJ48"`

X28BYJ48 x(t);

comando construtor que deve ser informado logo após o include, sendo t uma variável do tipo uint8_t que define o tipo e o modo de operação do motor conectado a CN1, sendo possível os seguintes valores:

- 1 – Para motor 28byj-48, 2048 passos por volta, baixo torque, baixo consumo
- 2 – Para motor 28byj-48, 2048 passos por volta, alto torque, alto consumo
- 3 – Para motor 28byj-48, 4096 passos por volta, médio torque, médio consumo

x.begin();

inicializa as diversas funções da biblioteca. Deve ser colocado na sessão de setup de todos os programas que se utilizem da biblioteca

x.runStep(steps, velstep, cwstep);

comando que ativa o motor de passo, de forma automática e assíncrona, conforme as seguintes variáveis:

steps – variável uint32_t contendo o número de passos a movimentar

velstep – variável uint8_t que define a velocidade da movimentação em RPM (rotações por minuto). Este valor pode variar entre 1 e 16, dependendo do motor utilizado e da corrente disponível na fonte de alimentação

cwstep – variável booleana que define o sentido da movimentação, sendo “true” para sentido horário e “false” para sentido anti-horário

x.where();

esta função retorna no formato uint32_t o número de passos ainda restantes para que o motor chegue ao seu destino. Zero significa que o motor já chegou ao seu último destino e já encontra-se parado. Antes de comandar qualquer movimentação deve-se consultar esta função para ter certeza que o motor encontra-se parado

x.beep(bnum, bdur, bfreq, binter);

comando que ativa a emissão de beeps sonoros, de forma automática e assíncrona, conforme as seguintes variáveis:

bnum – variável inteira que especifica o número de beeps a serem emitidos

bdur – variável inteira que especifica a duração de cada beep, em milisegundos

bfreq – variável inteira que especifica a frequência dos beeps, em Hertz (Hz)

binter – variável inteira que especifica a duração da pausa entre os beeps, em milisegundos

x.led(lnum, ldur, linter);

comando que ativa piscadas do Led (conectado ao pino 8 do módulo ESP32) , de forma automática e assíncrona, conforme as seguintes variáveis:

lnum – variável inteira que especifica o número de piscadas a serem emitidas

ldur – variável inteira que especifica a duração do Led acesso em cada piscada, em milisegundos

linter – variável inteira que especifica a duração do Led apagado em cada piscada, em milisegundos

x.setms(yms);

comando para inicializar o contador de milisegundos com o valor informado pela variável yms do tipo uint32_t. Imediatamente após inicializado, o contador começa ser subtraído de 1 a cada milisegundo

x.getms();

esta função retorna no formato uint32_t o estado atual do contador de milisegundos previamente inicializado pelo comando x.setms. Serve como alternativa para a função delay(), de forma assíncrona

x.stopStep();

esta função interrompe o movimento do motor de passo

x.stopLed();

esta função interrompe as piscadas do Led eventualmente em andamento

x.stopBeep();

esta função interrompe a emissão de beeps sonoros eventualmente em andamento

Exemplos de utilização da biblioteca

No início do programa:

```
#include < X28BYJ48.h>  
X28BYJ48 x(2);
```

na sessão do setup:

```
x.begin();
```

```
//movimenta o motor de passo (conectado em CN1), tipo 28BYJ-48,  
//velocidade 3 RPM, sentido horário, 2048 passos:
```

```
//função principal:
```

```
x.runStep(2048, 3, true);
```

```
//o motor começa a se movimentar imediatamente após a função runStep ser chamada
```

```
//para saber se o motor de passo já chegou ao destino, fazer
```

```
if (x.where()>0) {ainda não chegou ao destino. Está em movimento...};
```

```
//a qualquer momento o movimento do motor de passo pode ser interrompido
```

```
x.stopStep();
```

//emite 10 beeps de 2KHz de 0,5s com pausa interbeeps de 0,25s:

//função principal:

`x.beep(10, 500, 2000, 250);`

//os beeps começam a ser emitidos imediatamente após a função beep ser chamada

//a qualquer momento a emissão dos beeps sonoros pode ser interrompida

`x.stopBeep();`

//pisca o Led 50 vezes com 0,25s aceso seguido de 0,10s apagado:

//função principal:

`x.led(50, 250, 100);`

//o led começa a piscar imediatamente após a função led ser chamada

//a qualquer momento as piscadas do Led podem ser interrompidas

`x.stopLed();`

//contagem de 4 segundos, de forma assíncrona:

//função principal:

`x.setms(4000);`

`while (x.getms())>0){enquanto espera 4s, pode fazer coisas...}`

//a variável x.xms começa a ser decrementada imediatamente após ter sido inicializada

Programas contidos no diretório “examples” da biblioteca

Exemplo n.1:

utilização das funções principais presentes na biblioteca X28BYJ48.h, para controle do motor, beep, led e timer nas placas de circuito impresso modelo CTRL-28BYJ48 versão 1.1 e posteriores. Pressupõe um motor de passo 28byj48 conectado a CN1. O programa faz movimentos repetitivos do motor, dando duas voltas a cada repetição, emitindo a cada ciclo dois beeps e três piscadas rápidas do led azul.

Exemplo n.2:

exemplo de utilização da placa de circuito impresso modelo CTRL-28BYJ48 versão 1.1 e posteriores, como servidor web na modalidade “access point”. Pressupõe um motor de passo 28byj48 conectado a CN1.

Exemplo n.3:

utilização das funções principais presentes na biblioteca X28BYJ48.h, associadas a comunicação WiFi, incluindo um servidor web, em placas de circuito impresso modelo CTRL-28BYJ48 versão 1.1 e posteriores. Pressupõe um motor de passo 28byj48 conectado a CN1.

Na primeira execução deve-se conectar via access point na rede X28BYJ48 com a senha 00000000. Acessar então o IP 192.168.4.1. Em resposta, o programa exibe uma tela contendo a lista de redes WiFi ao alcance, para que o usuário informe qual rede será utilizada, juntamente com a senha correspondente. Dependendo do número de redes ao alcance, pode demorar um certo tempo até que a lista seja exibida.

Informar então o número da rede escolhida e a sua senha, seguido por um clique no botão "submit". Feito isso, basta apontar o browser para o IP fixo normalmente igual a 192.168.1.99 ou outro, conforme informado pelo monitor serial.

Exemplo n.4:

utilização das funções principais presentes na biblioteca X28BYJ48.h, associadas a comunicação WiFi, incluindo um servidor web, em placas de circuito impresso modelo CTRL-28BYJ48 versão 1.1 e posteriores.

Esse exemplo mostra o esboço de um programa para controle de alimentação de animais via WiFi. Pressupõe um motor de passo 28byj48 conectado a CN1, supostamente usado para despejar uma dose de ração a cada 45 graus girados.

Acessar via browser o IP informado no monitor serial. Fazer então a programação da alimentação, de até 4 vezes ao dia, informando para cada refeição: hora, minuto e a quantidade de doses (uma dose=45graus).

IMPORTANTE: Deve-se rodar antes, pelo menos uma vez, o programa exemplo n.3 para que o nome da rede WiFi a ser utilizada, juntamente com a sua senha fiquem armazenadas na memória flash do ESP32 C3 supermini