ARDUINO



렛츠-두-잇!

"ARDUINO"?



초소형 컴퓨터기판

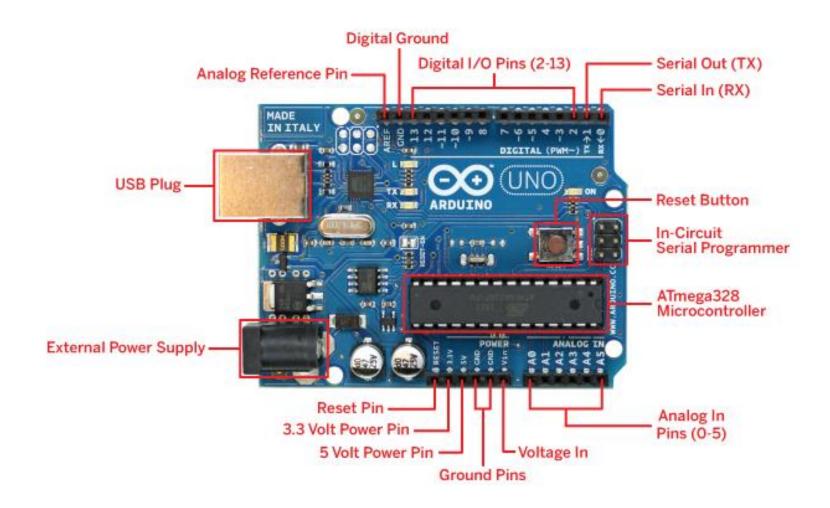
오픈소스 하드웨어

주로 미디어아트 / 교육용



" 좋은 친구 "

아두이노 톺아보기

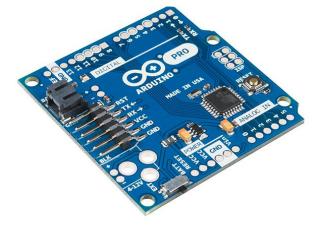


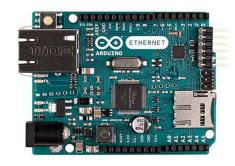
아두이노의 형제들

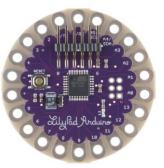
쓰임따라, 크기따라, 성능따라!











아두이노의 친구들



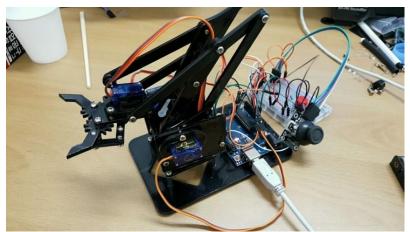
아두이노로 할 수 있는 것들











통합개발환경, IDE (Integrated Development Environment)

Simply put, 프로그램 만드는 프로그램

개발에 필요한 모든 작업들을 하나의 소프트웨어에 넣어 작업을 용이하게 해주는 소프트웨어 컴파일러 - 텍스트 편집기 - 디버거를 하나로 묶어 편안한 인터페이스를 통해 제공한다.

•

Eclipse, Visual Studio, Android Studio, Pycharm, Xcode, JDE, Cloud9 등….

<mark>아두이노에게도 IDE가 필요하다!</mark>

아두이노 개발처에서 배포하는 깔끔한 IDE가 나와있으니 사용하자!

```
    Display | 아두이노 1.8.4

                                                                \times
파일 편집 스케치 툴 도움말
                                                                       Ø
 Display
// include the library code:
#include <LiquidCrystal.h>
// initialize the library by associating any needed LCD interface pin-
// with the arduino pin number it is connected to
const int rs = 12, en = 11, d4 = 5, d5 = 4, d6 = 3, d7 = 2;
LiquidCrystal Tcd(rs, en, d4, d5, d6, d7);
void setup() {
 // set up the LCD's number of columns and rows:
 lcd.begin(16, 2);
 // Print a message to the LCD.
  lcd.print("hello, world!");
void loop() {
 // Turn off the display:
                                                 Arduino/Genuino Uno on COM6
```

Arduino IDE

C/C++ 언어 기반

아두이노 업로드는 아두이노 안에 내장된 플래시메모리에 저장된다.

= 한 번 업로드한 뒤에는 컴퓨터에 연결 할 필요 없이!

전원만 공급되면 동작을 수행할 수 있다.

또한, 라이브러리(일종의 미리 만들어진 코드 뭉치)가 많고 다양하며 대부분의 코드가 눈에 보이는 결과물을 가져오기 때문에 코딩 경험이 적은 사람도 쉽고 재미있게 활용할 수 있다.

Getting Started

- 1. 아두이노 IDE를 설치한다.
- -> arduino.cc 홈페이지에 접속! 각자의 컴퓨터 환경에 맞는 파일을 다운로드한다.



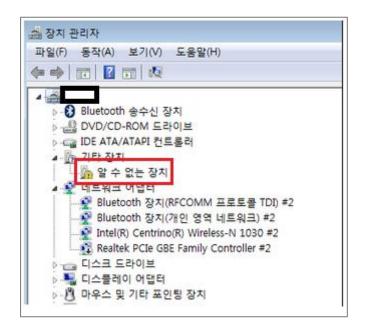
Download the Arduino IDE

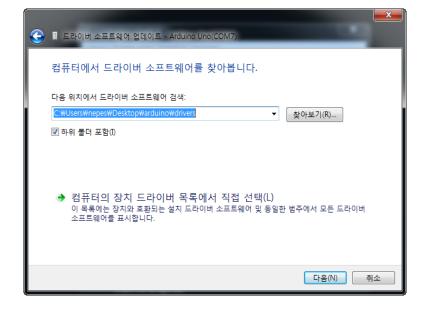


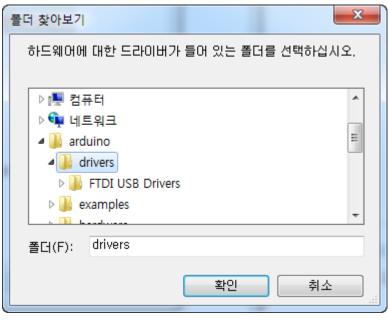
2. USB 2.0 케이블을 사용하여 아두이노 보드와 컴퓨터를 연결해준다.



3. 드라이버를 설치해준다. (알 수 없는 장치 > 폴더 찿아보기)

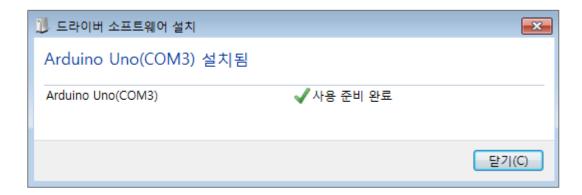




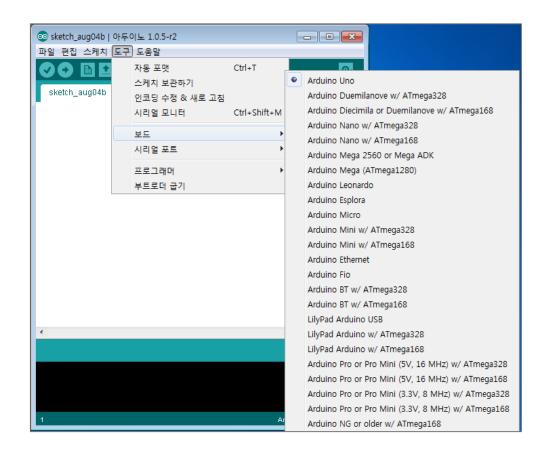


폴더명: Arduino > drivers

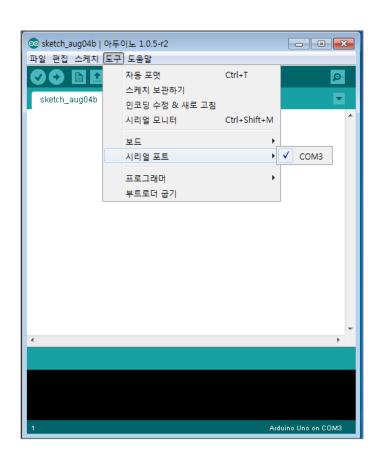
성공!



보드 / 포트 체크

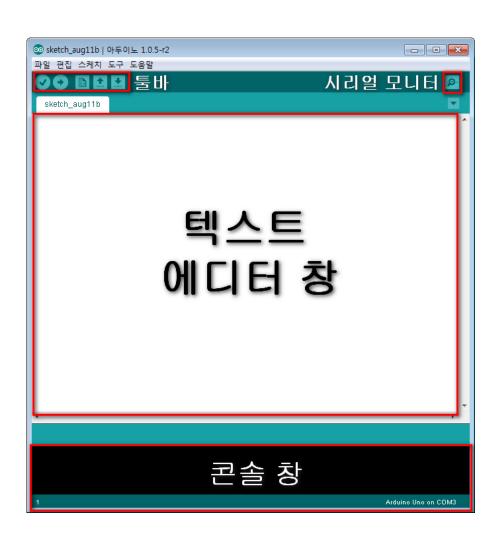


보드 확인 : 기계의 종류



포트 확인: 기계의 주소

IDE 창 설명



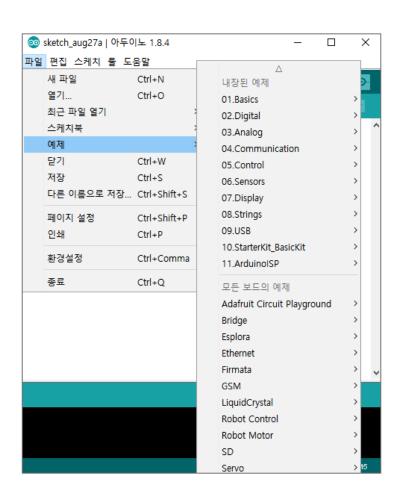
툴바: 중요 아이콘들이 모여있다. 순서대로 (컴파일 - 업로드 - 새 파일 - 열기 - 저장)

시리얼 모니터 : 컴퓨터와 아두이노 사이의 통신에서 주고받는 메시지를 표시한다.

<mark>텍스트 에디터</mark> : 코드를 작성하는 편집기

<mark>콘솔</mark>: 에러, 상태 등을 표시하는 창

간단한 예제 실험해보기



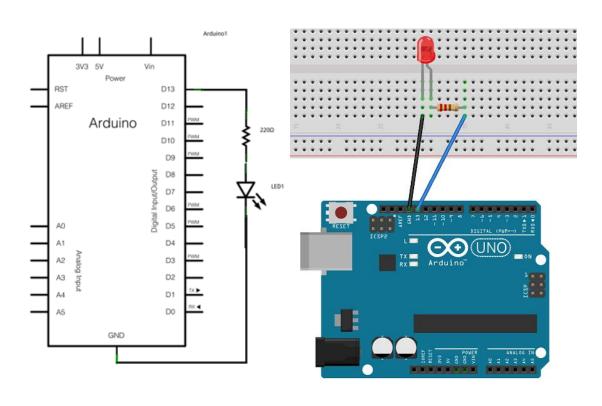
파일 > 예제 > Basics > Blink

Blink 예제: 아두이노에 내장된 led 등을 점멸하게 한다.



툴 > 포트 확인 / 모드 확인하고, 툴바에서 업로드 버튼을 누른 뒤 기다리면 1초 간격으로 보드 위의 L 등이 깜-빡-깜-빡-하는 것을 확인할 수 있다.

간단한 예제 실험해보기 (2)



준비물: 브레드보드 (빵판), LED 등, 220옴 저항, 점퍼케이블

- 1. USB와 아두이노를 연결한 뒤 포트 확인, 모드 확인
- 2. Circuit Diagram(좌단)을 참조하여 다음과 같이 세팅한다.
- 3. 텍스트 편집기에 다음 코드(하단)를 타이핑한다.
- 4. 업로드하고 빵판 위 LED 등을 주시한다.

```
/* Blink 2 */
int led = 13;

void setup(){
   pinMode(led, OUTPUT);
}

void loop(){
   digitalWrite(led, HIGH);
   delay(1000);
   digitalWrite(led, LOW);
   delay(1000);
}
```

코드, 무슨 뜻일까?



```
Blink
 하드웨어 GPIO 핀으로 출력으로 설정하고 High 값을 넣으면 LED 가 켜지게 되고 Low 값을 넣으면 LED 가
 꺼지게 됩니다.
 */
// 변수led 에 제어를 원하는 핀 번호를 적어 초기화 시킵니다.
int led = 13;
// 아두이노 보드에 전원이 연결되면 한번 실행됩니다.
void setup() {
 // 13 번 핀을 출력으로 설정합니다.
 pinMode(led, OUTPUT);
// 무한희 loop 함수 내에 있는 코드들이 반복적으로 수행되면서
//LED 가 1 초 주기로 깜박이게 됩니다.
void loop() {
 digitalWrite(led, HIGH); // 13 번 핀에 High(5V) 전압을 공급하여 LED 를 켭니다
                   // delay 함수로 1 초 기다리고
 delay(1000);
 digitalWrite(led, LOW); // 13 번 핀에LOW(OV) 전압을 공급하여 LED 를 꿈니다
                        // delay 함수로 1 초를 다시 기다립니다.
 delay(1000);
```



Q&A

THANK YOU!

More Examples: https://www.arduino.cc/en/Tutorial/HomePage

NEXT :::

컬러 인식 센서 실습