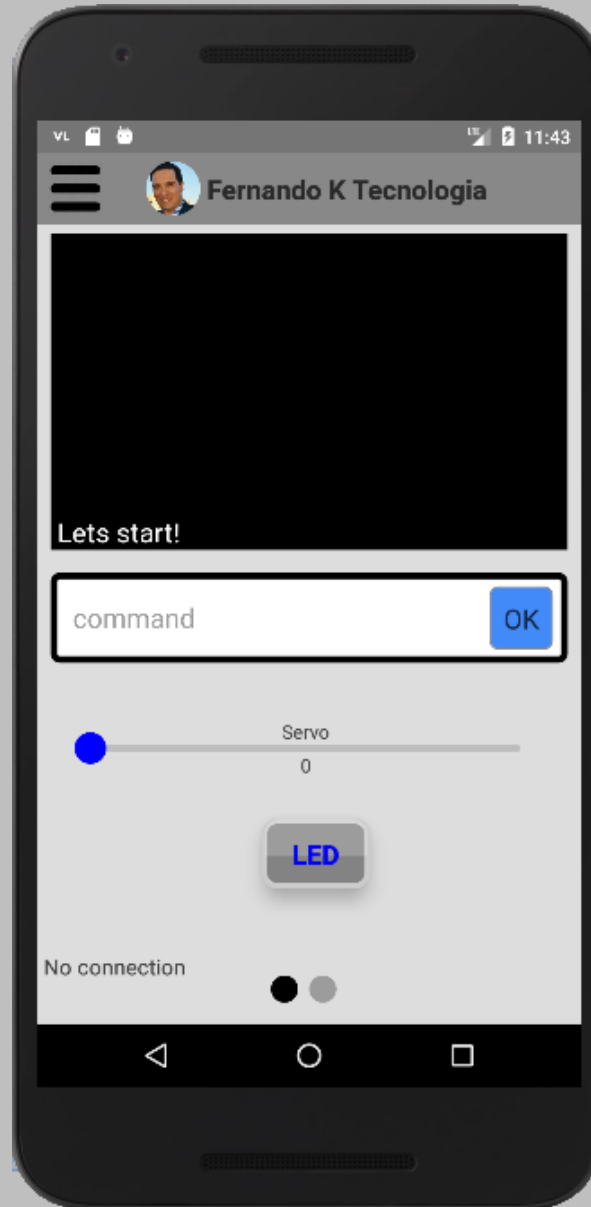


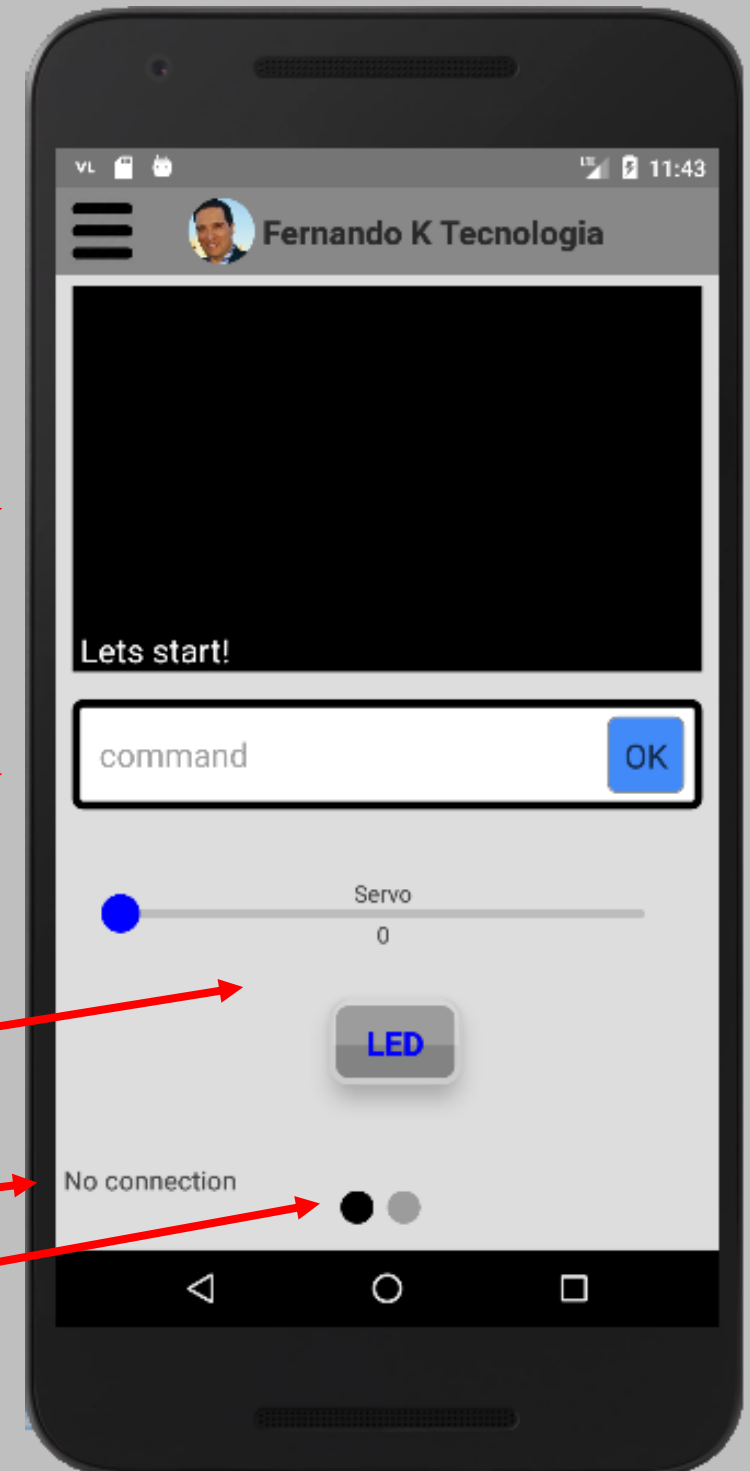
Manual APP Fernando K



Por Fernando Koyanagi

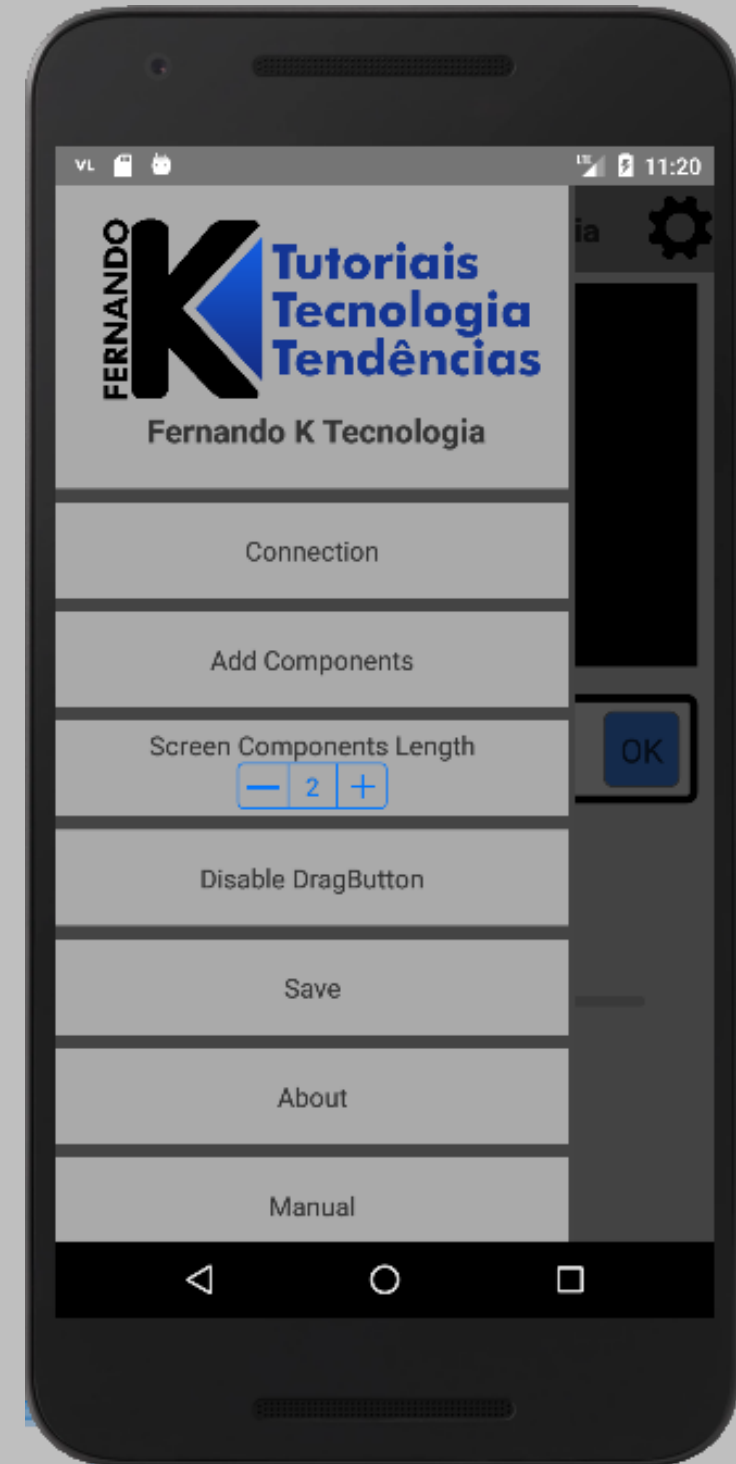
Tela Inicial

- Action Bar:
 - Botão Menu
 - Fernando K Tecnologia
- Tela de entrada e saída:
 - Tela Informando as entradas e saídas de dados.
- Command:
 - Campo de texto do comando
 - Botão OK
- Área dos componentes
 - Servo
 - LED
- Conexão Atual
 - No connection
- Paginação



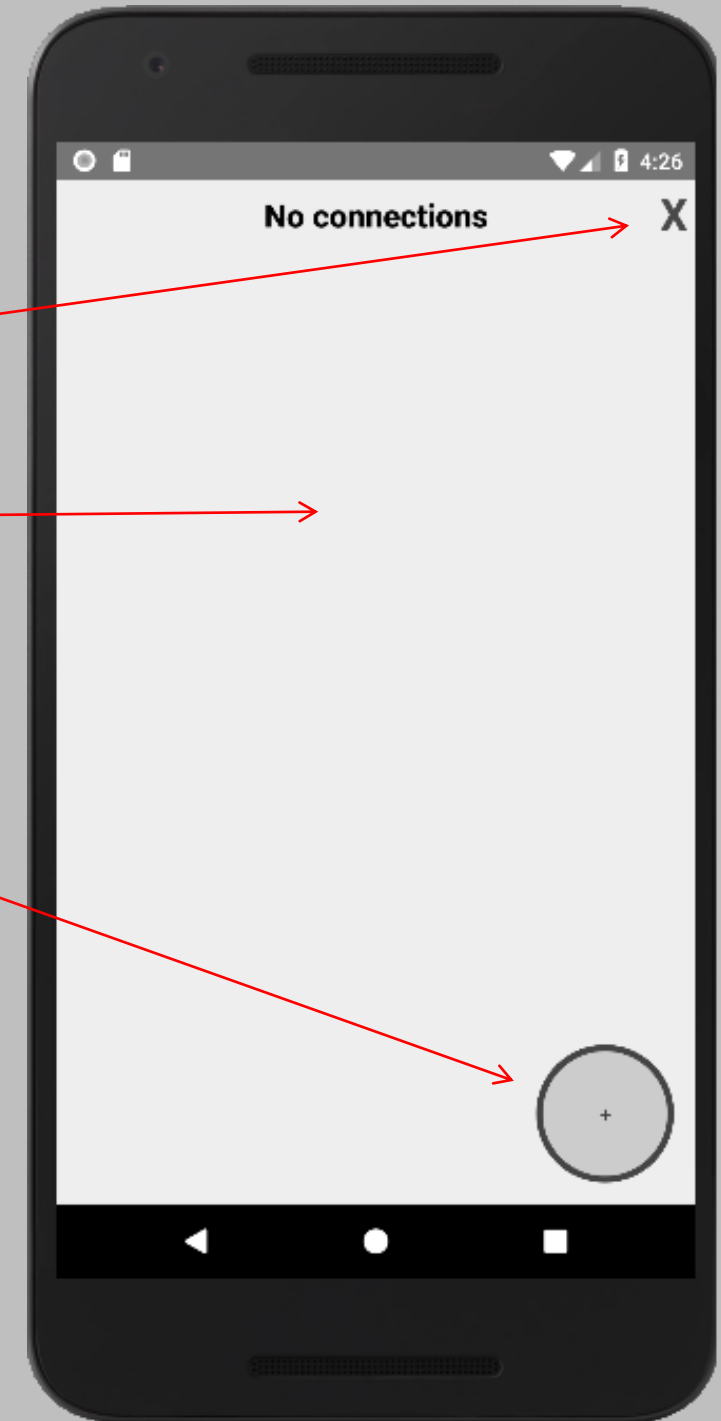
Botão Menu Options

- Connection
- Add Components
- Screen Components Length
- Enable/Disable DragButton
- Save
- About
- Getting Buttons
- Create Buttons
- Save Buttons



Connection

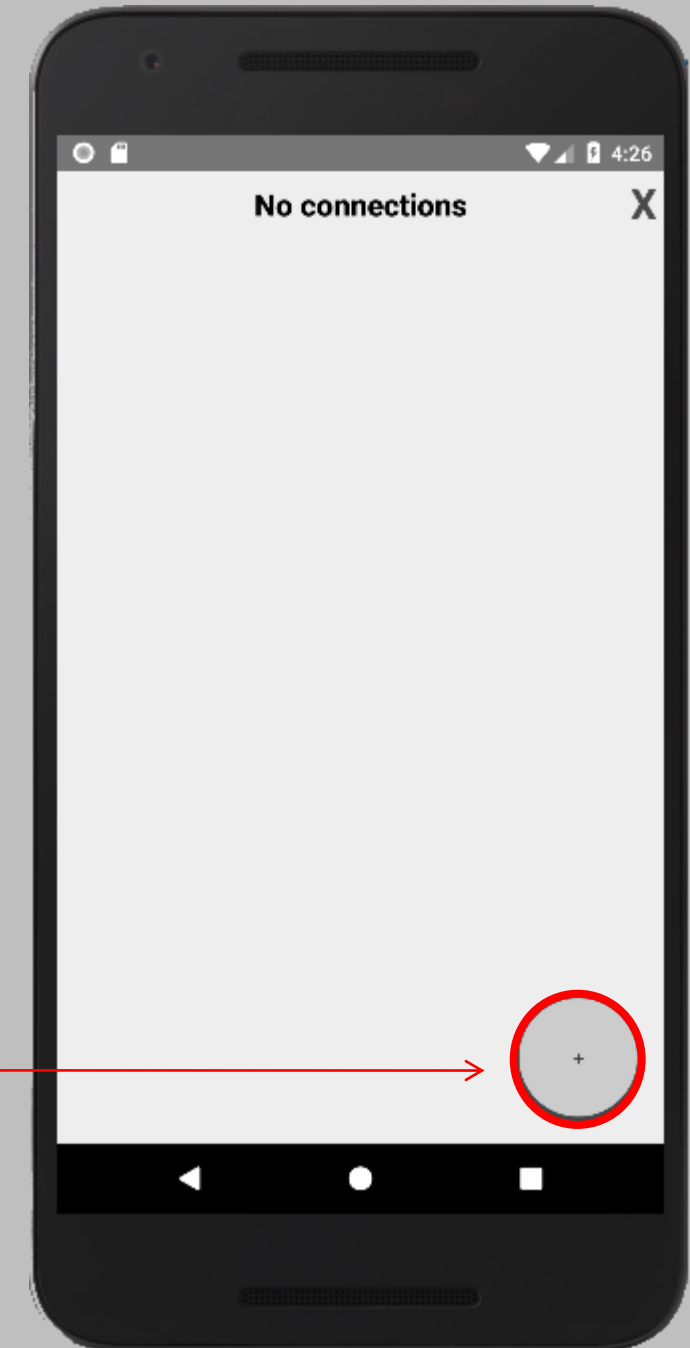
- Fechar tela conexões
- Lista de conexões
- Adicionar conexão



Adicionar Conexão

Passos para criar uma nova conexão:

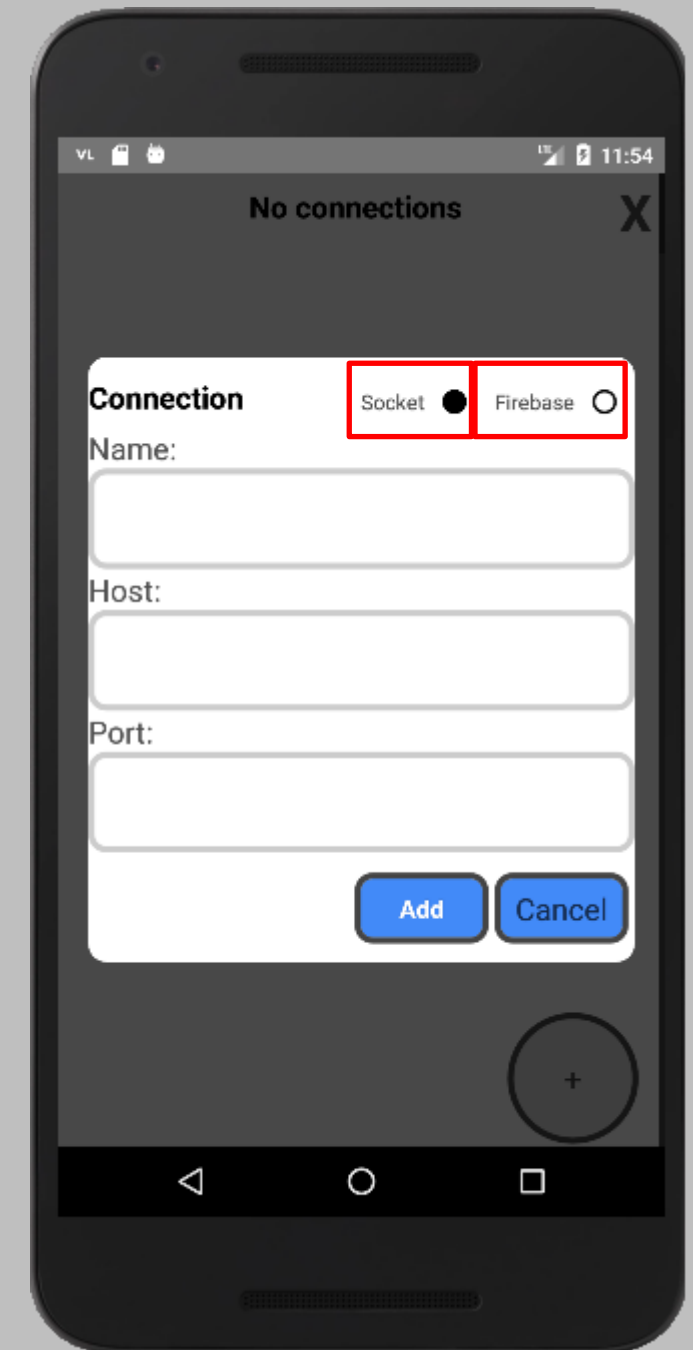
1. Clique no botão menu no canto superior esquerdo.
2. Clique em Connection.
3. Clique no botão “+” localizado no canto inferior direito.



Adicionar Conexão

Possível adicionar dois tipos de conexão

1. Conexão por Socket.
2. Conexão via Firebase.



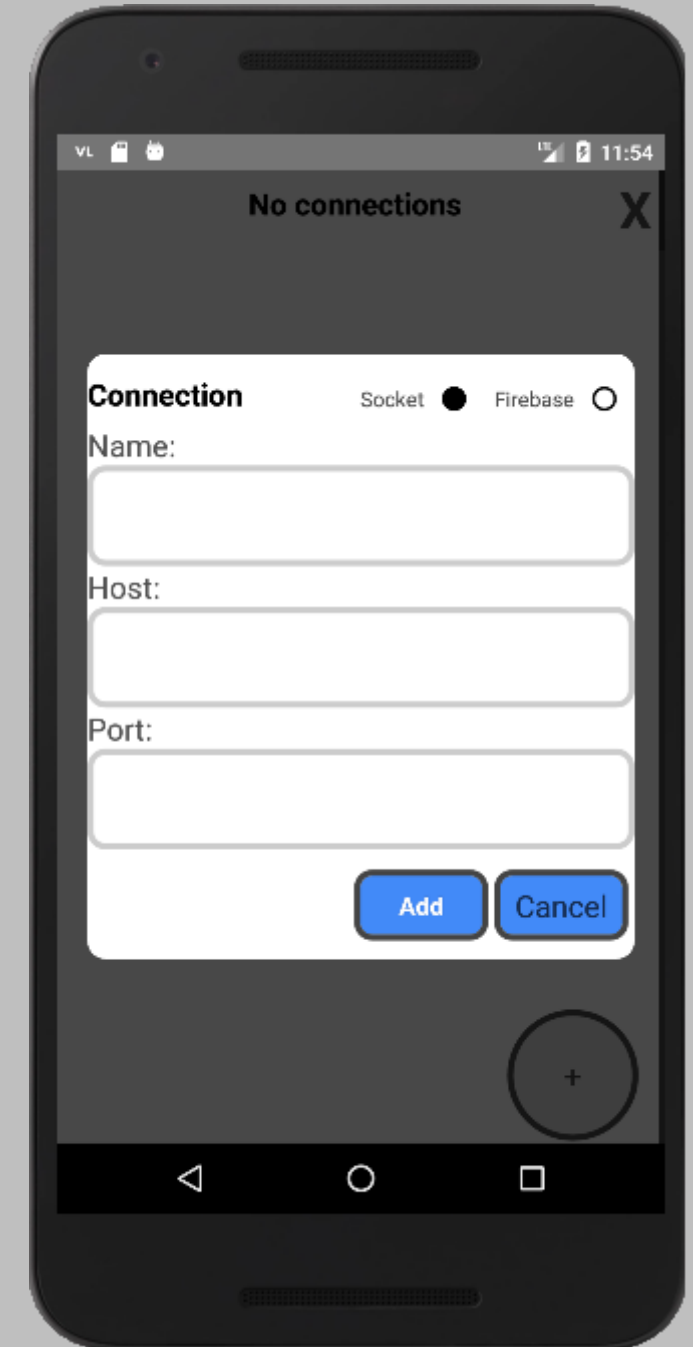
Adicionar Conexão por Socket

Name: Informe o nome para identificar sua conexão

Host: Informar o Host da conexão

Port: Informar a Porta da conexão

Add: Adiciona uma nova conexão



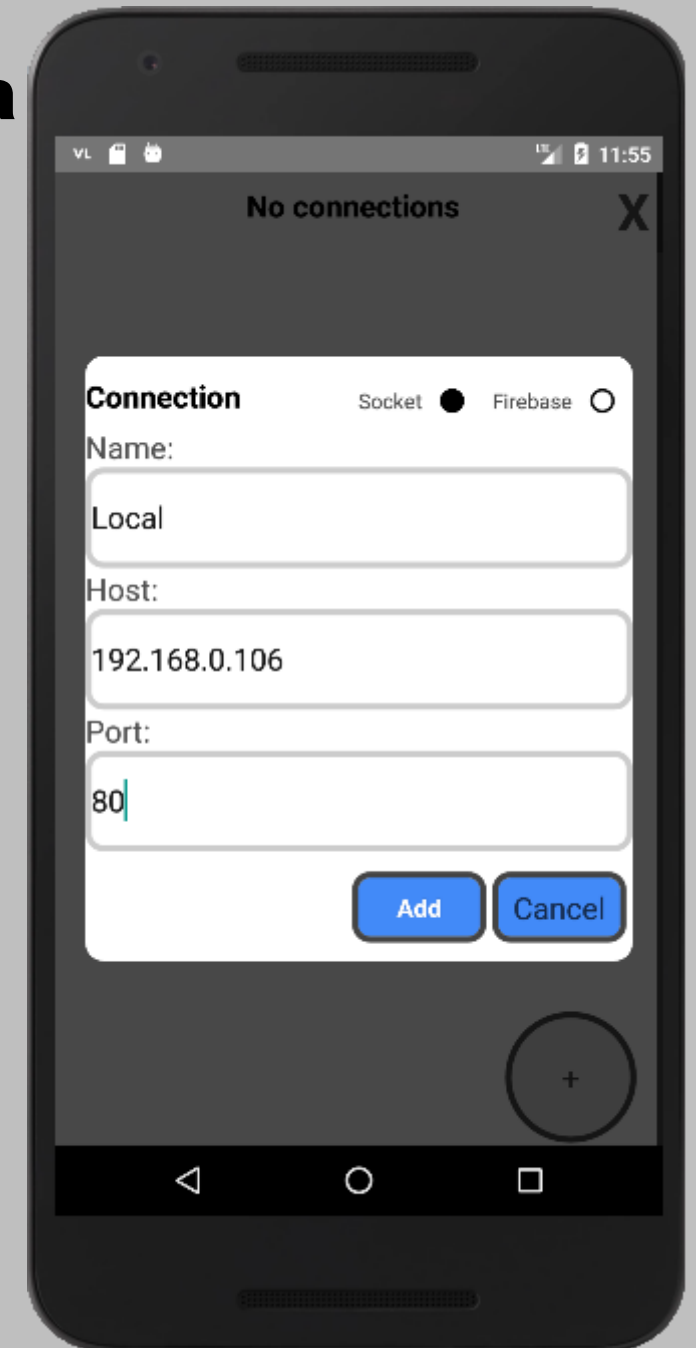
Exemplo de conexão por Socket preenchida

Name: Informe o nome para identificar sua conexão

Host: Informar o Host da conexão

Port: Informar a Porta da conexão

Add: Adiciona uma nova conexão



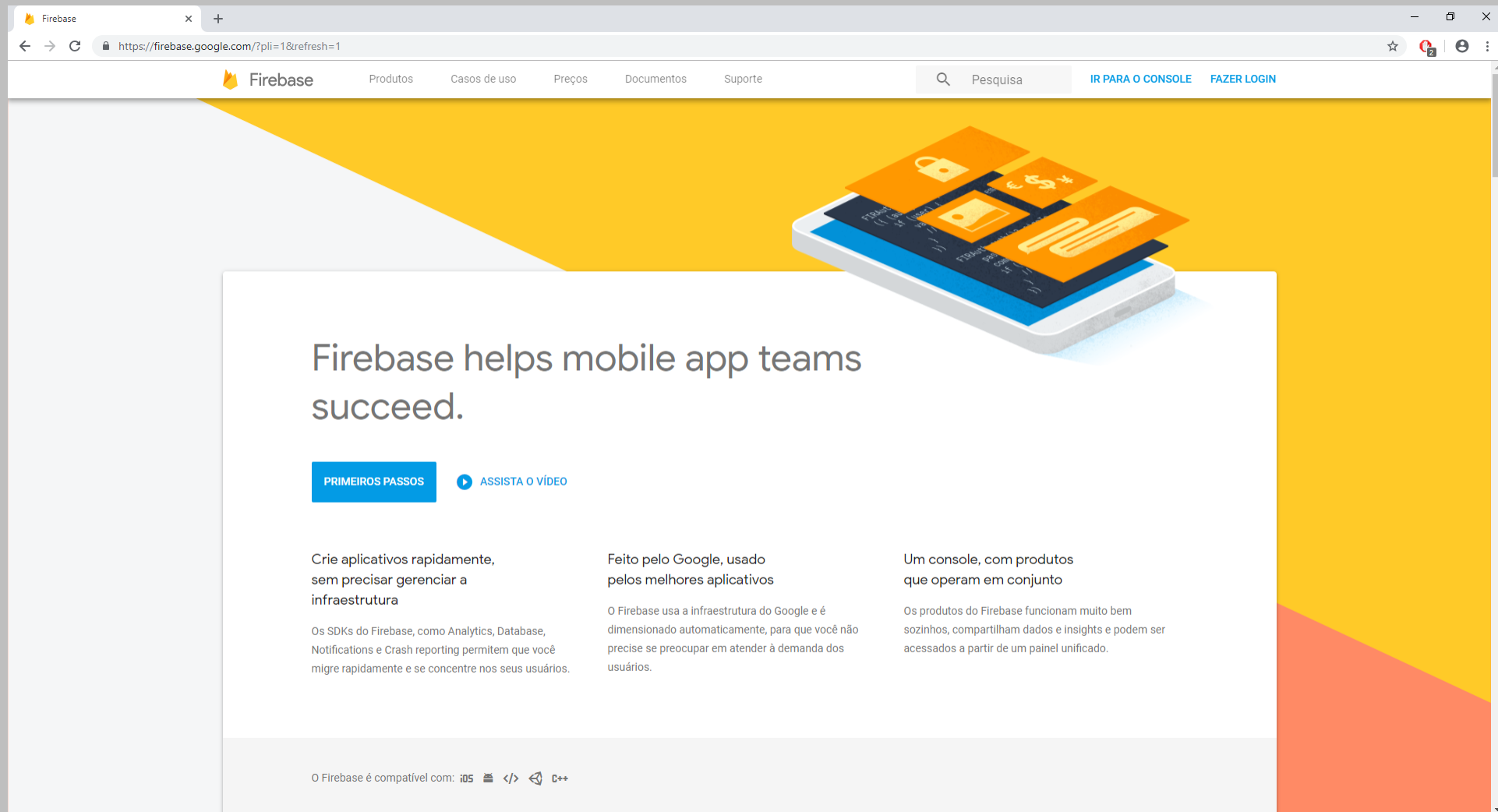
Adicionar Conexão via Firebase

Para ter uma conexão com o Firebase, primeiramente é necessário criar uma conta e criar um banco de dados dentro do Firebase. Esses passos serão mostrados nos slides posteriores.



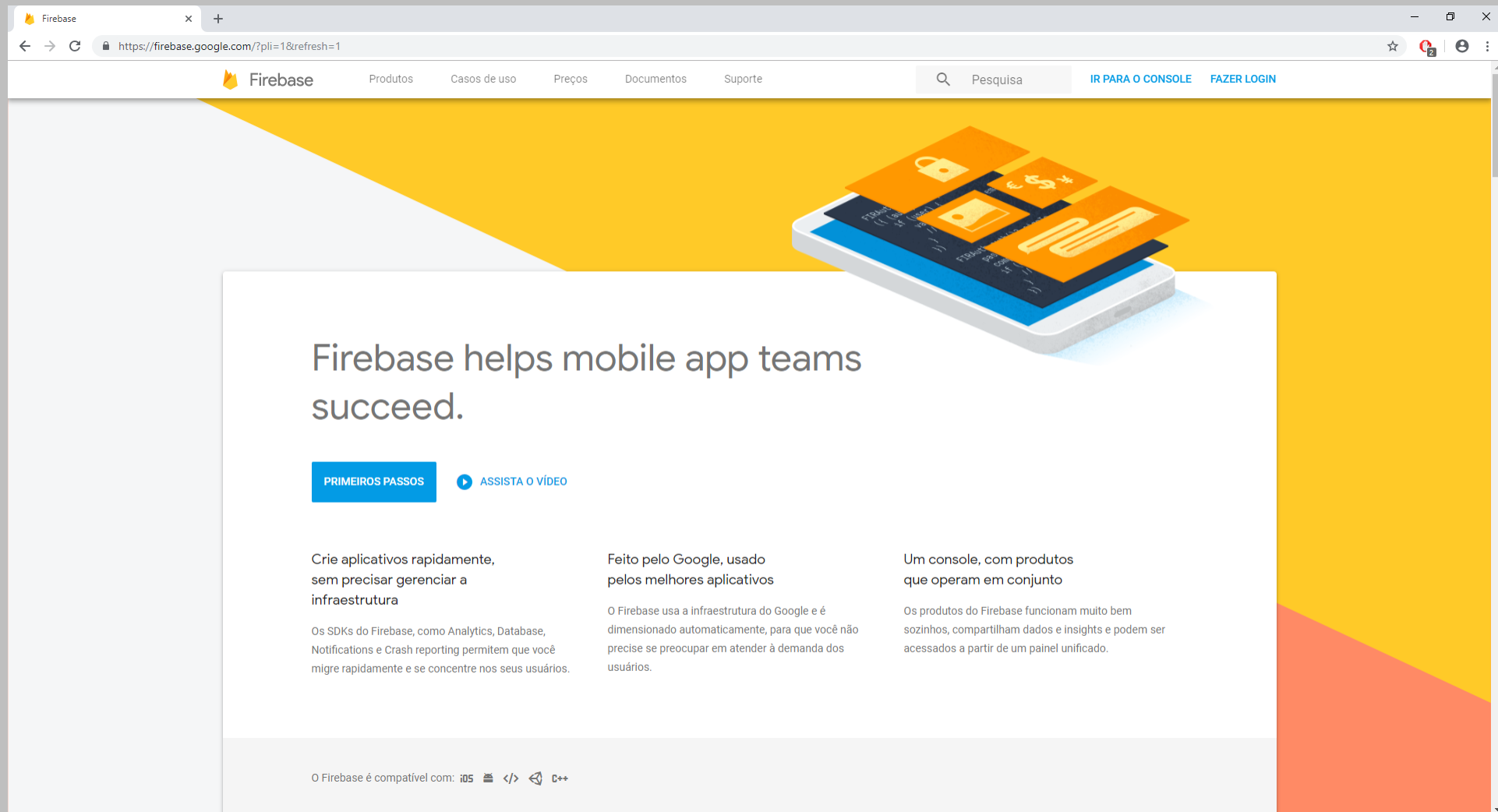
Criar banco de dados no Firebase

Primeiro acesse o site do Firebase. [Clique aqui](https://firebase.google.com/?pli=1&refresh=1) para acessá-lo.



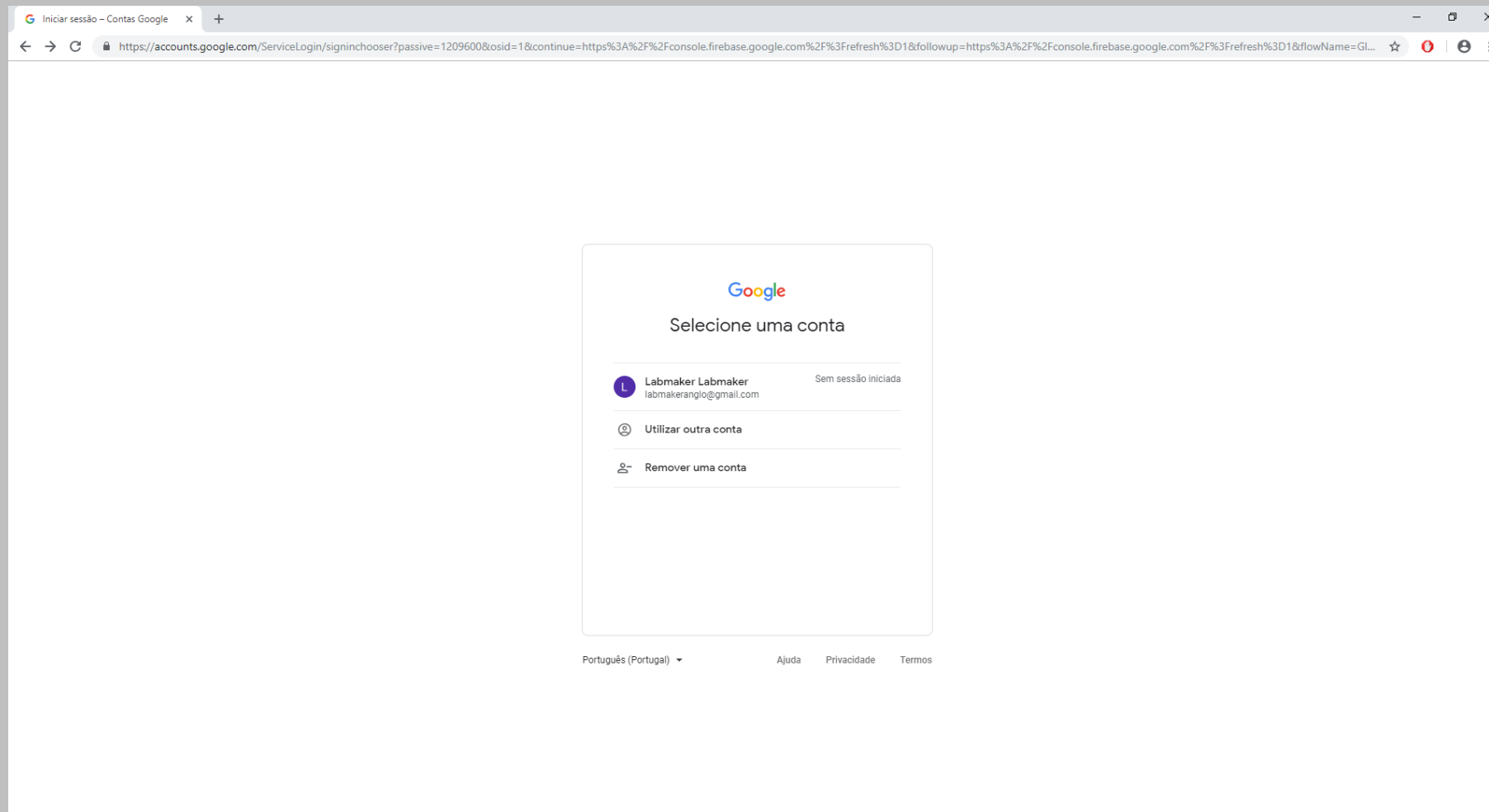
Criar banco de dados no Firebase

Clique no botão escrito “Primeiros Passos”.



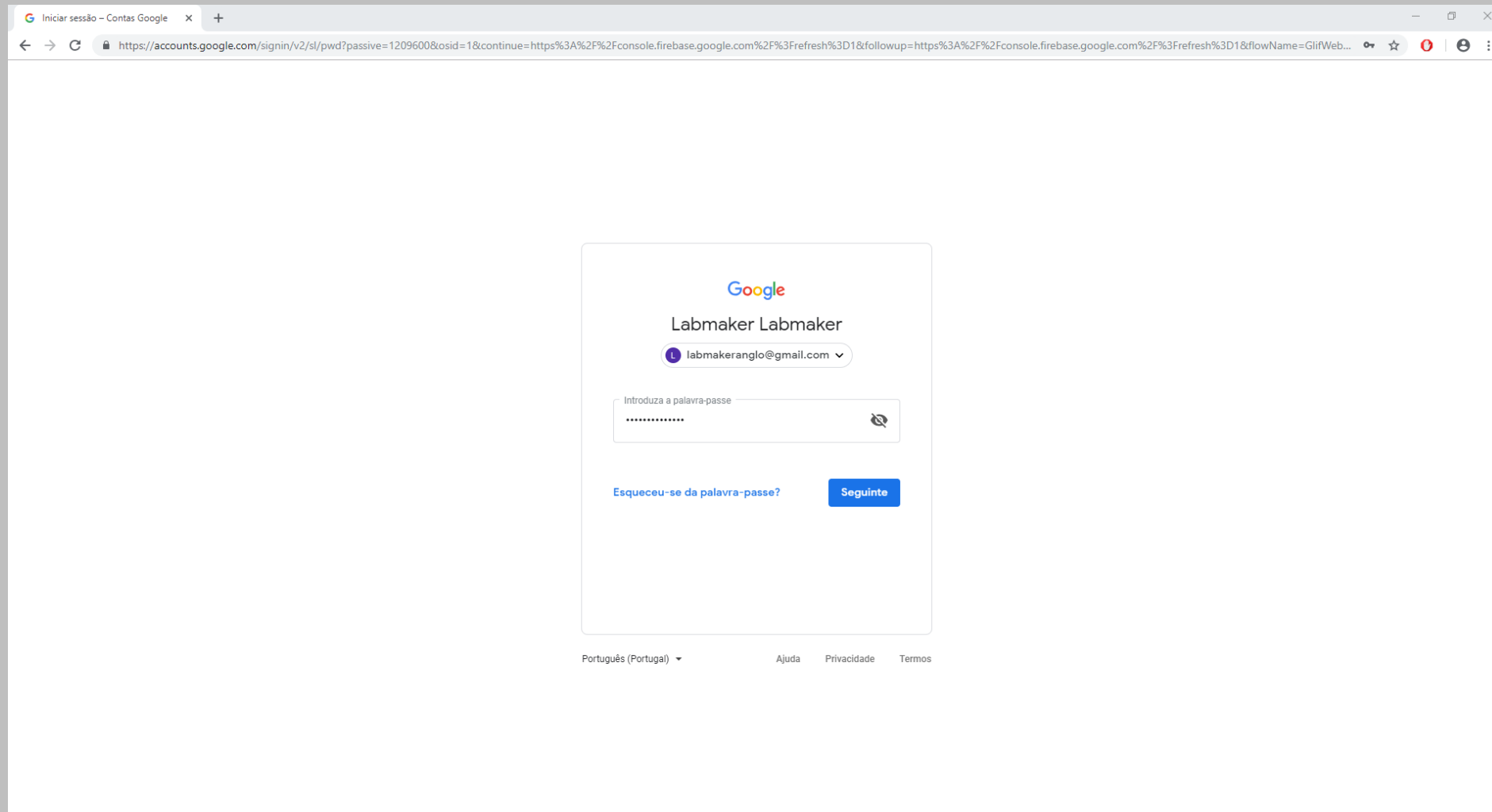
Criar banco de dados no Firebase

Para criar um banco de dados no Firebase é necessário ter uma conta do Google.



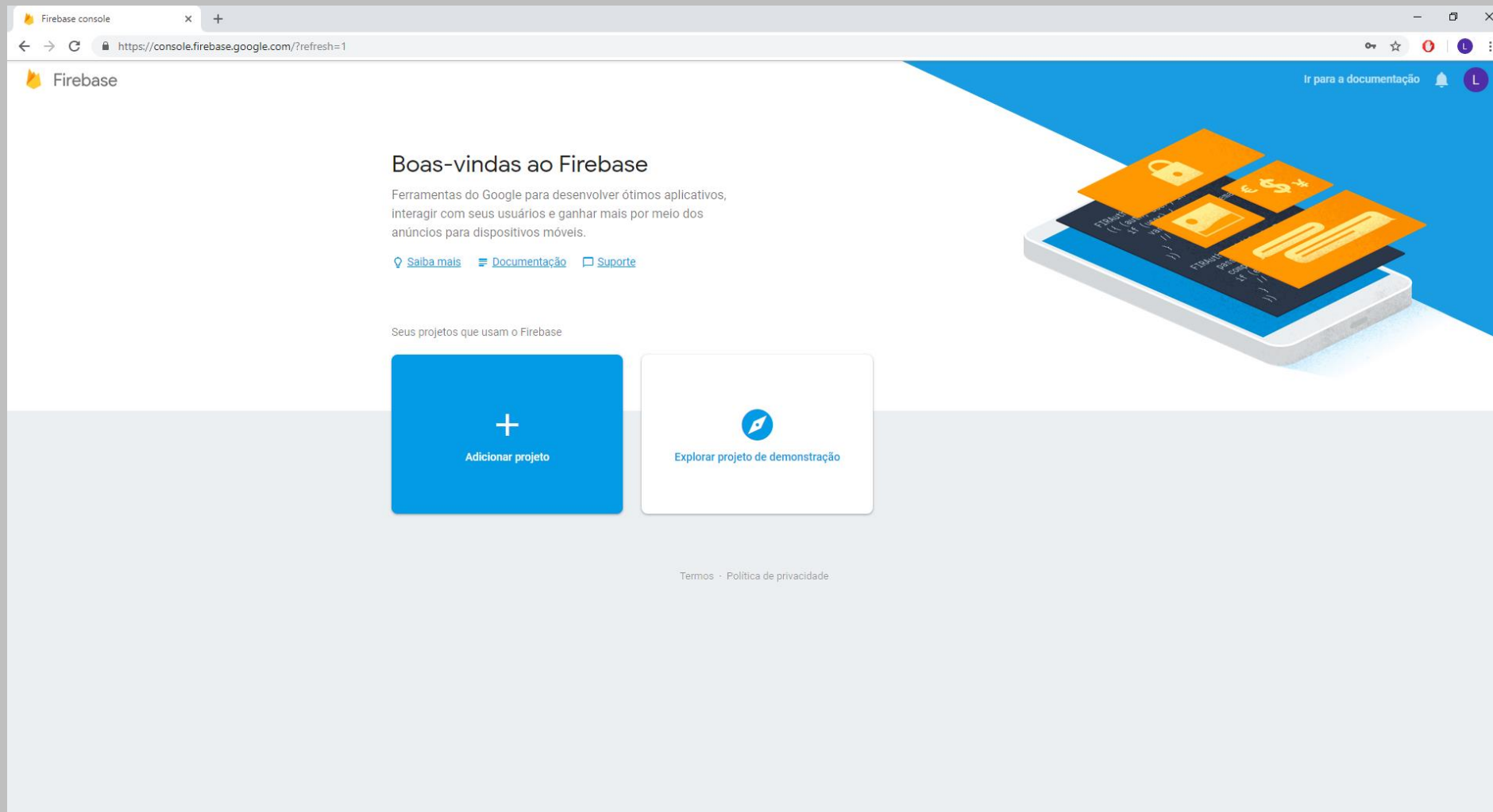
Criar banco de dados no Firebase

Faça o Login na sua conta e clique no botão “Seguinte”.



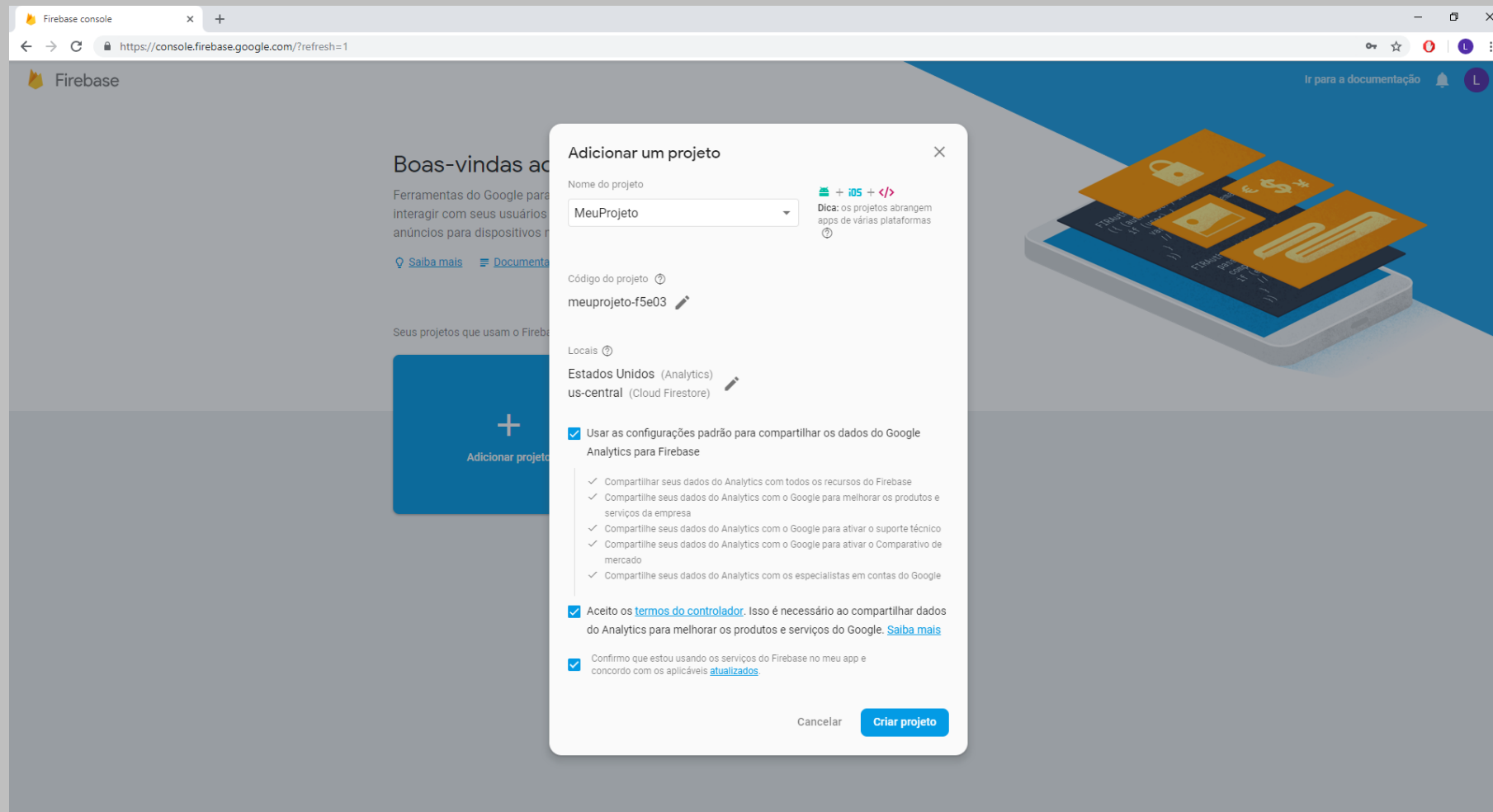
Criar banco de dados no Firebase

Clique em “Adicionar Projeto”.



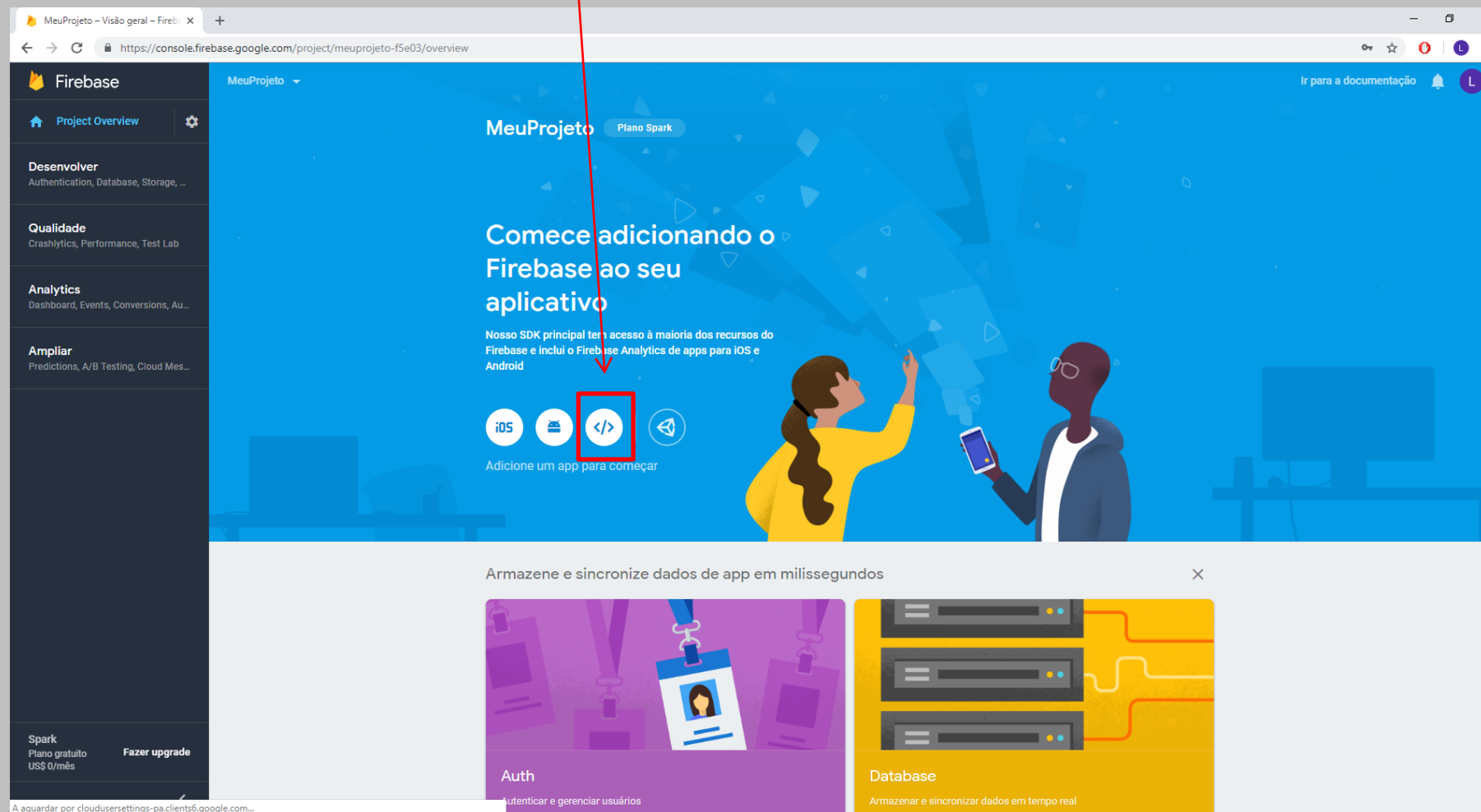
Criar banco de dados no Firebase

Insira um nome para seu projeto. Aceite os termos e clique em “Criar projeto”.



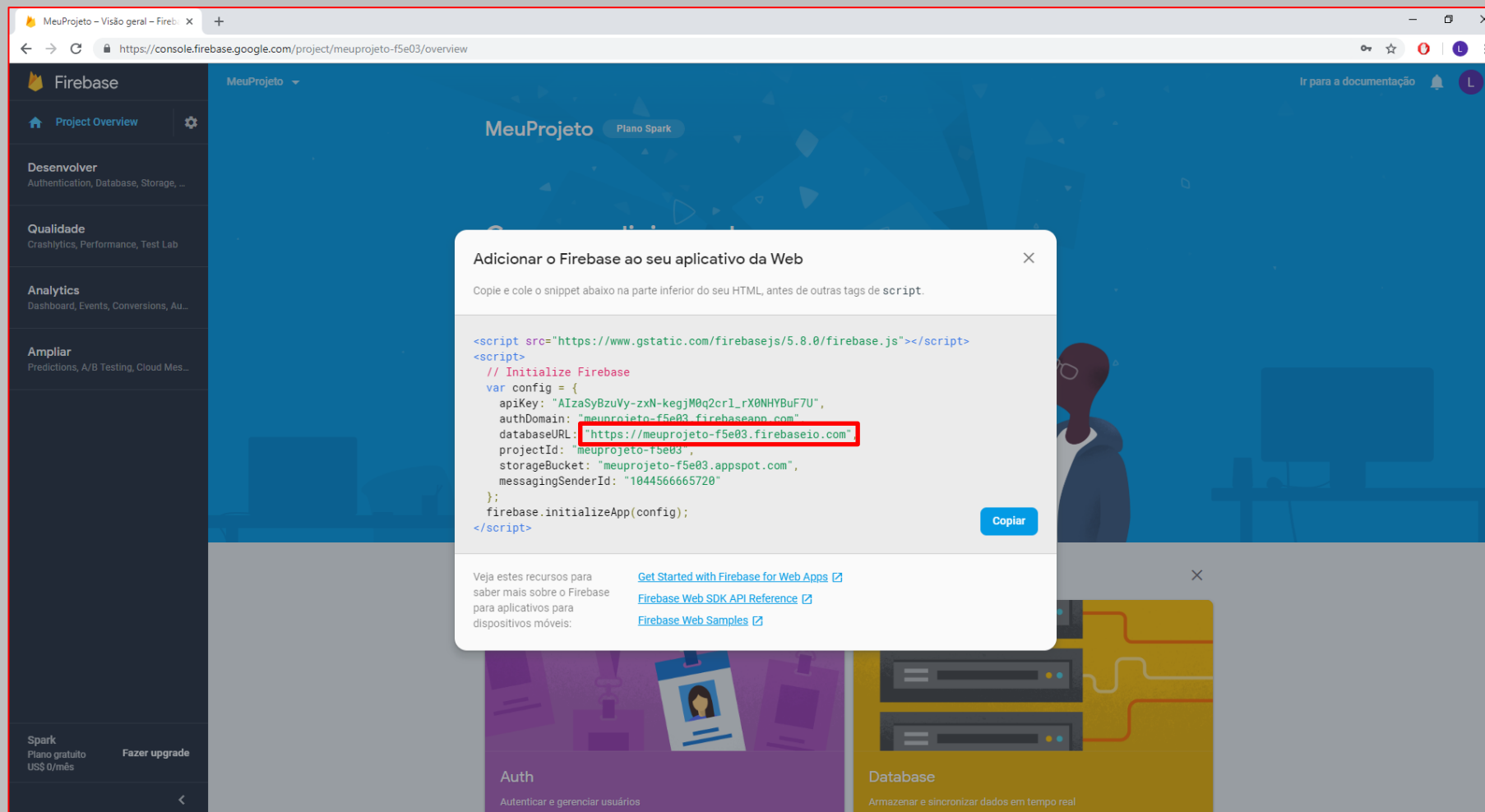
Criar banco de dados no Firebase

Após criar, clique em “</>” ao lado dos ícones do iOS e do Android.



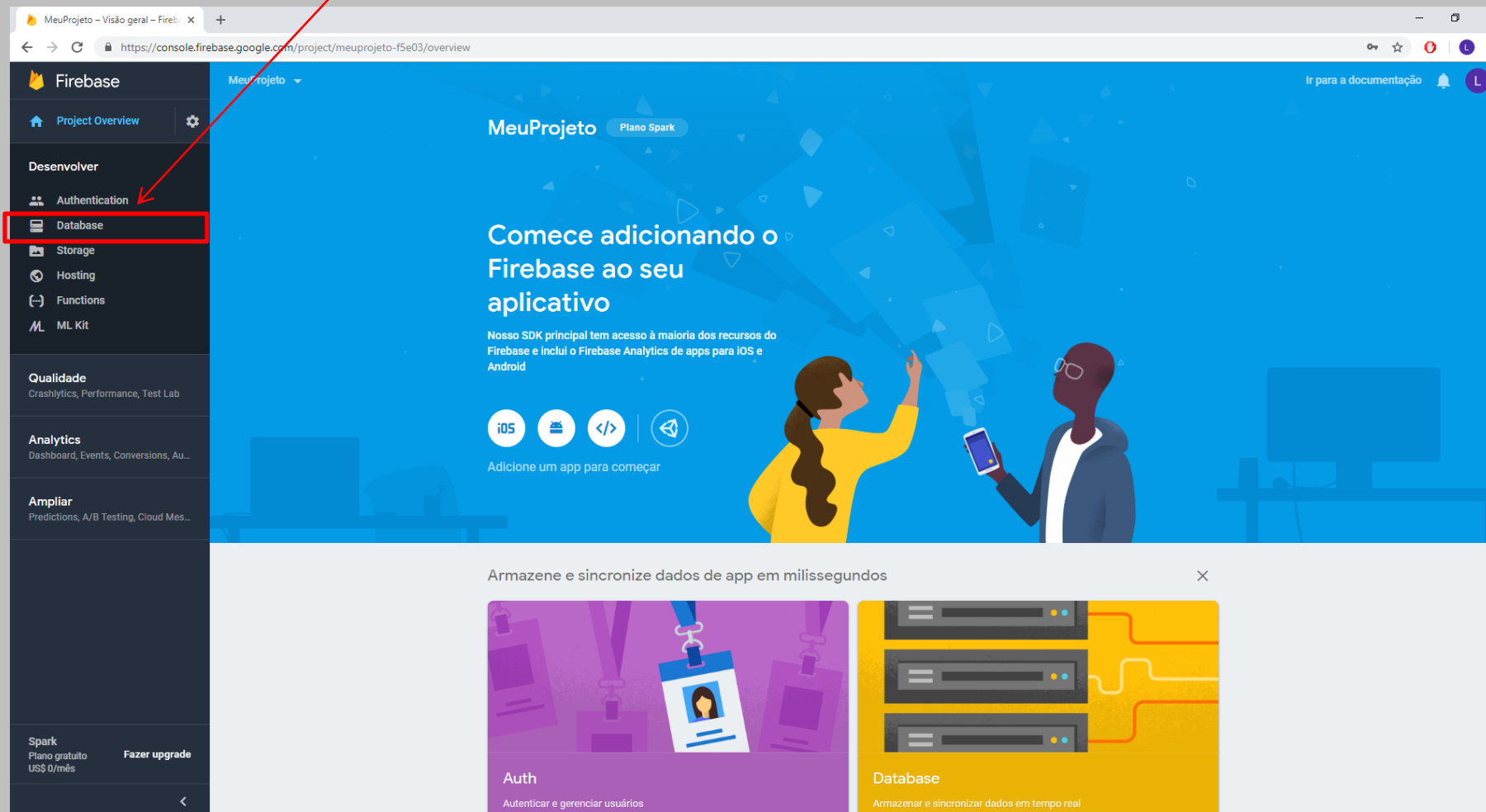
Criar banco de dados no Firebase

Copie e salve o conteúdo do “databaseURL” que será utilizado para fazer a conexão entre o aplicativo e o banco.



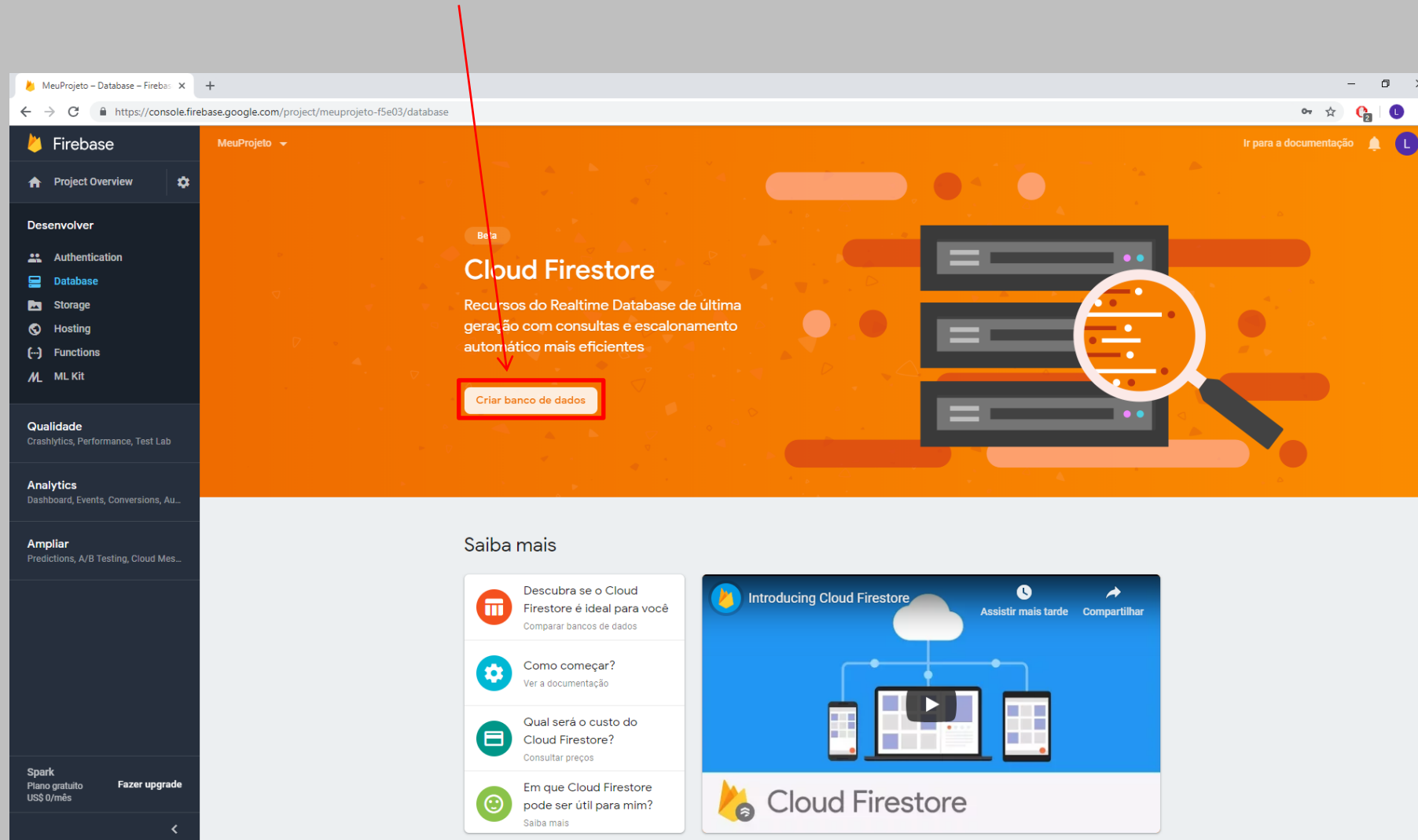
Criar banco de dados no Firebase

Clique em “Database” no lado esquerdo da tela.



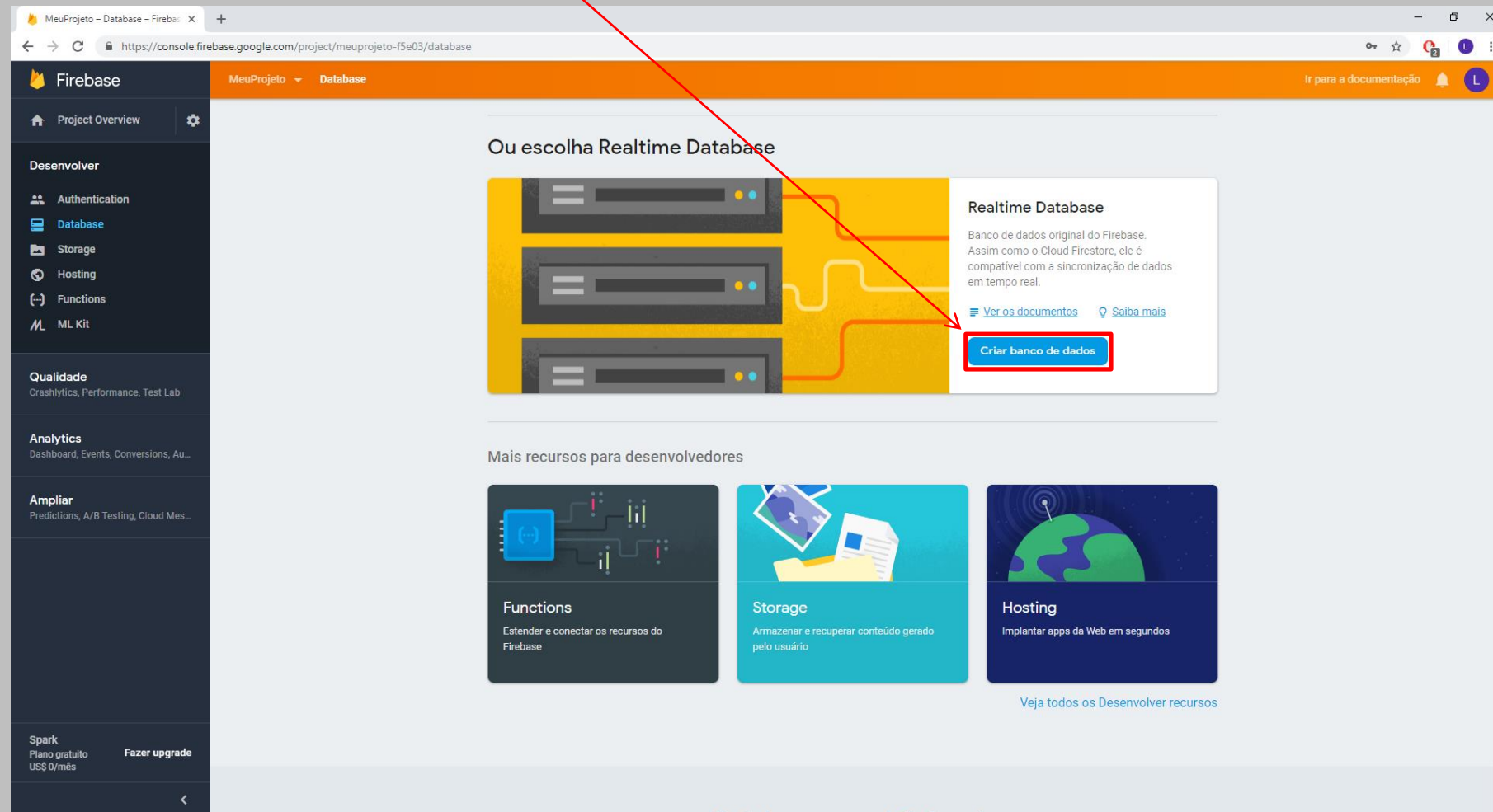
Criar banco de dados no Firebase

Clique em “Criar banco de dados”.



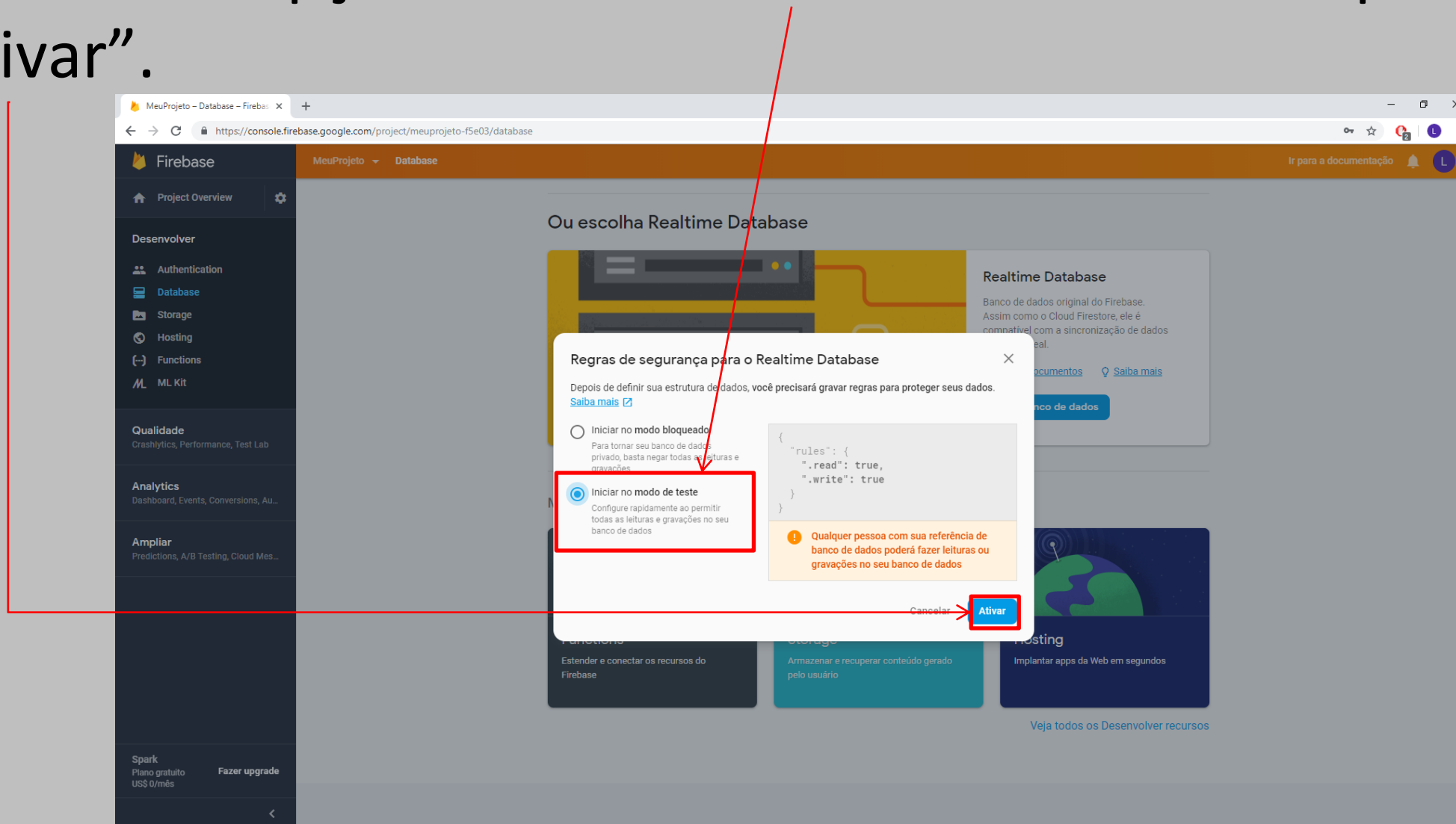
Criar banco de dados no Firebase

Clique em “Criar banco de dados” na seção Realtime Database.



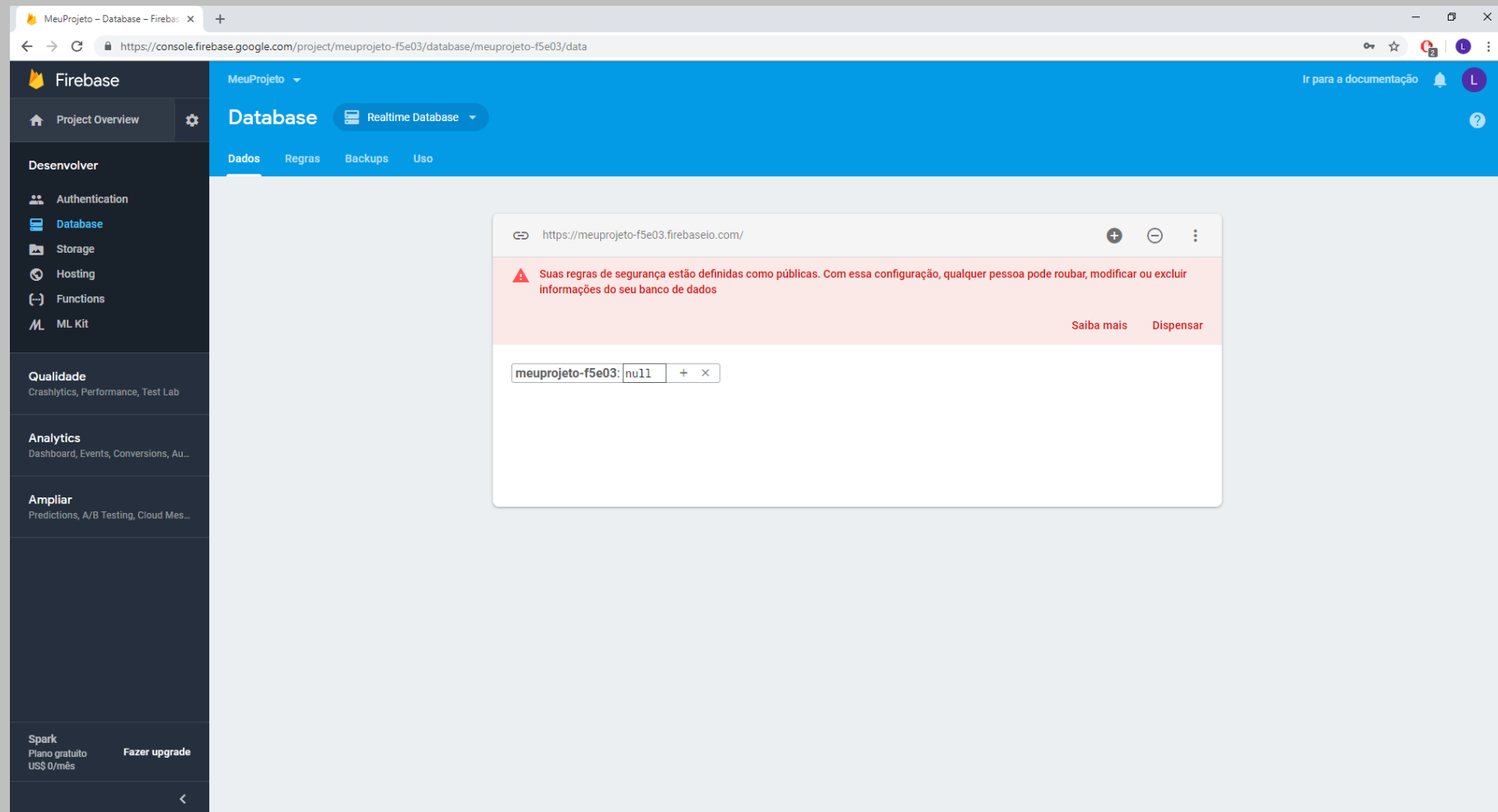
Criar banco de dados no Firebase

Selecione a opção “Iniciar no modo de teste” e depois clique em “Ativar”.



Criar banco de dados no Firebase

Pronto! O banco de dados está criado e em funcionamento.



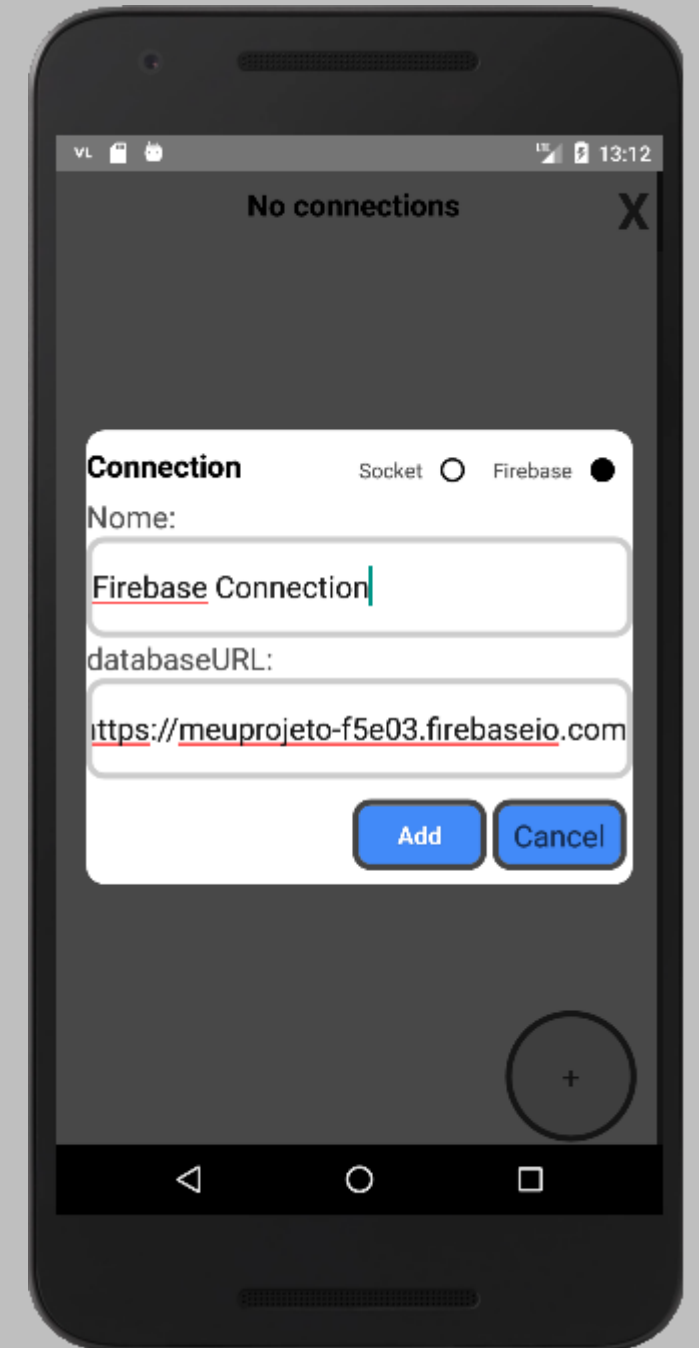
Exemplo de conexão via Firebase preenchida

Nome: Informe o nome para identificar sua conexão.

databaseURL: Informe a databaseURL informada pelo Firebase.

```
<script src="https://www.gstatic.com/firebasejs/5.8.0/firebase.js"></script>
<script>
  // Initialize Firebase
  var config = {
    apiKey: "AIzaSyBzuVy-zxN-kegjM0q2cr1_rX0NHuBuF7U",
    authDomain: "meuprojeto-f5e03.firebaseio.com",
    databaseURL: "https://meuprojeto-f5e03.firebaseio.com",
    projectId: "meuprojeto-f5e03",
    storageBucket: "meuprojeto-f5e03.appspot.com",
    messagingSenderId: "1044566665720"
  };
  firebase.initializeApp(config);
</script>
```

Add: Adiciona uma nova conexão.



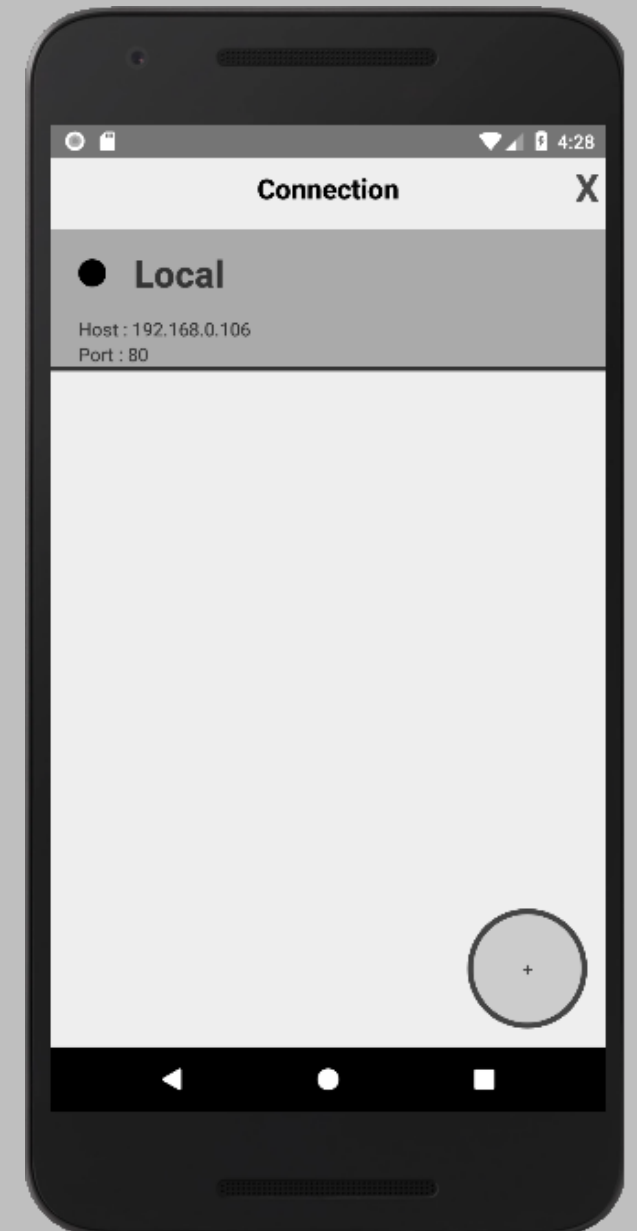
Conectar

Clique na conexão para conectar.

Antes

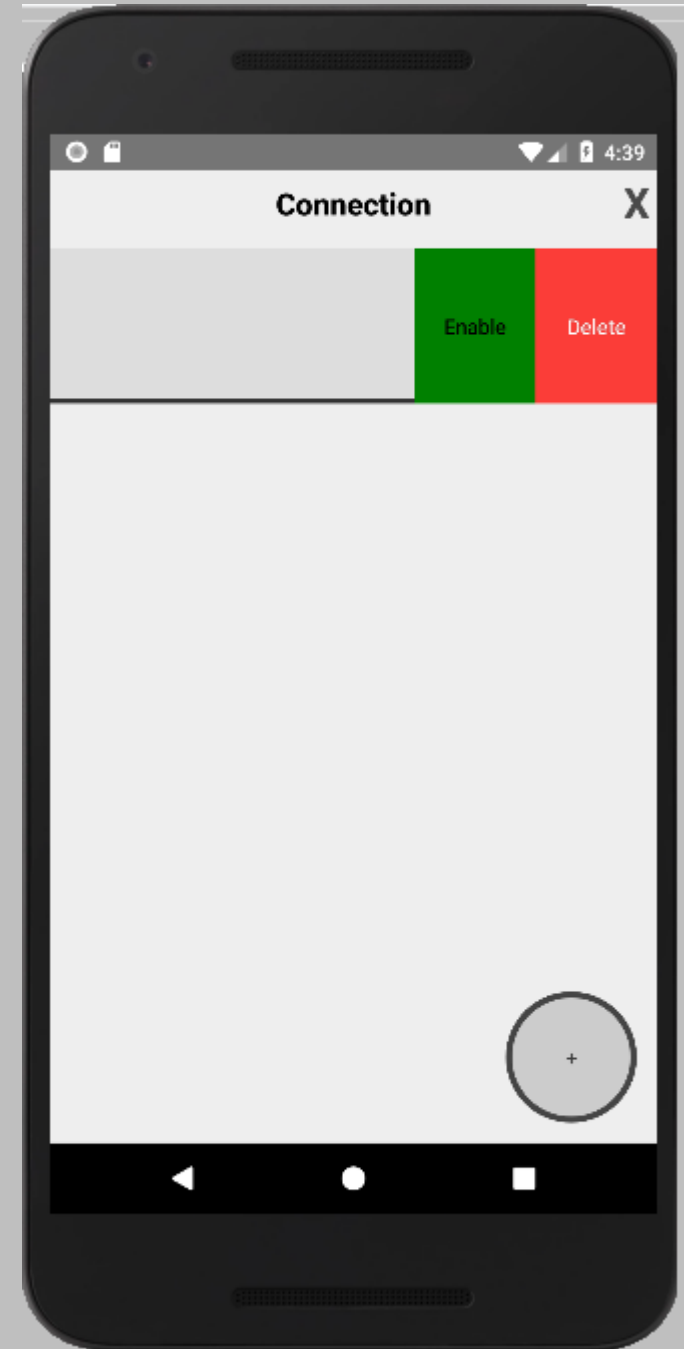


Depois



Conectar

É possível também se conectar/desconectar da conexão arrastando-a da direita para a esquerda e clicando em Enable/Disable



Conectar

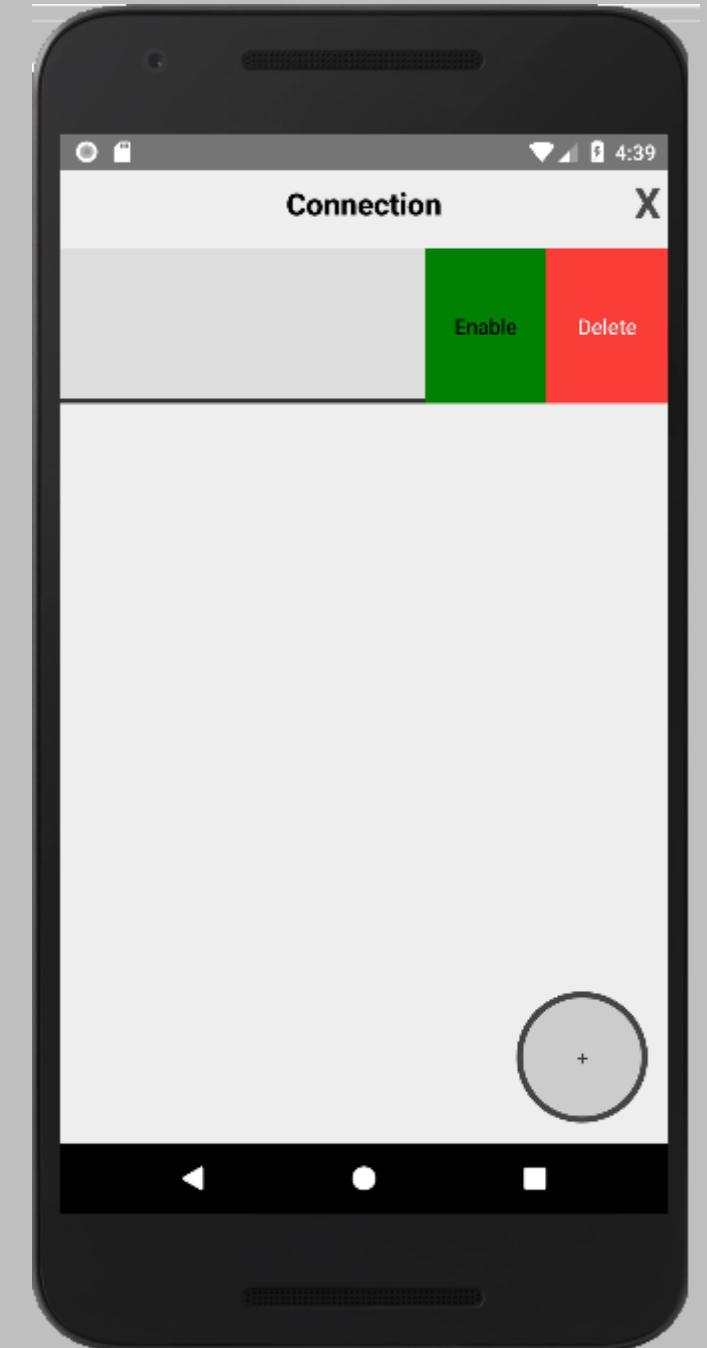
Após a conexão ser realizada com sucesso é exibida uma mensagem na tela e também a conexão atual no canto inferior esquerdo.

Ex: Se a conexão se chamar “Local” a mensagem exibida será: “Connected Local”



Deletar conexão

1. Clique e arraste a conexão da direita para a esquerda.
2. Clique em Delete.
3. Clique em Yes.



Adicionar Botão

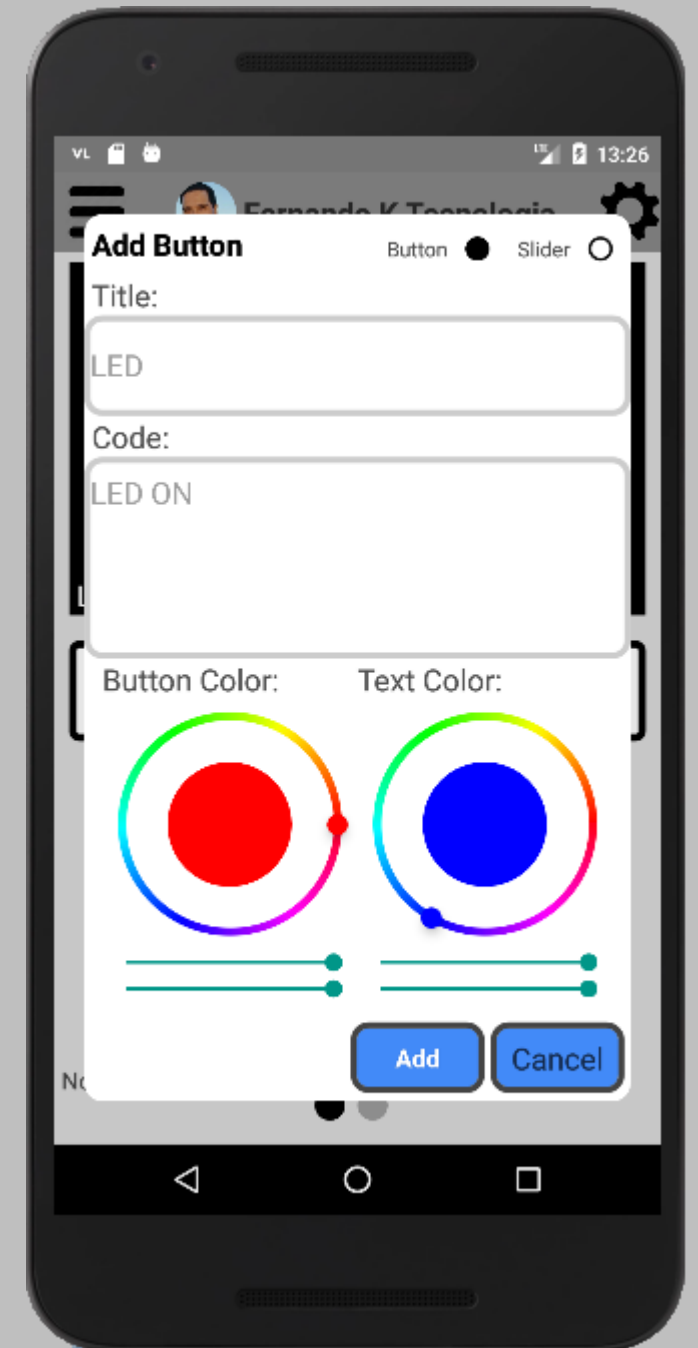
Title - Informe o texto que deseja que o botão contenha.

Code - Informe o código que será enviado com o clique do botão. O código pode conter uma ou várias linhas (Script).

Button Color: Cor do botão.

Text Color: Cor do title do botão.

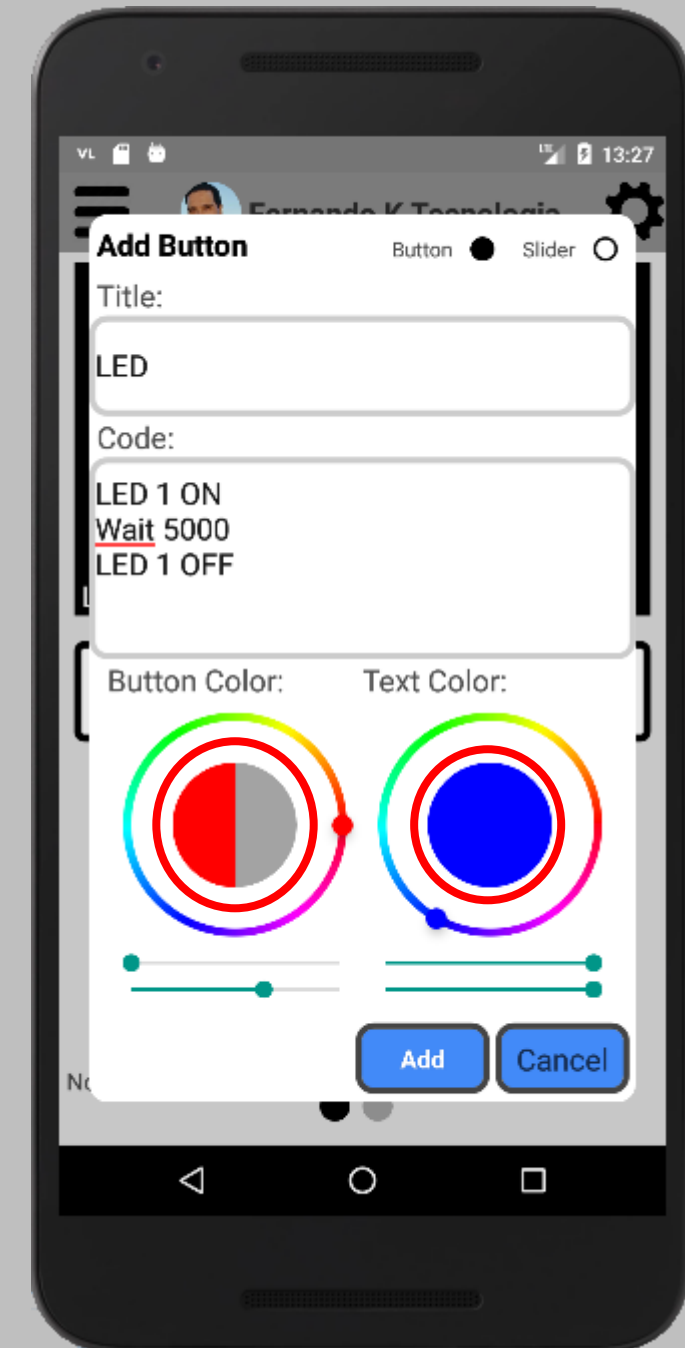
Add: Adiciona um novo botão



Adicionar Botão

Observação:

Após selecionar a cor desejada clique na cor exibida no centro para salvar.



Adicionar Slider

Title - Informe o nome do slider.
Observação: O nome do slider será enviado junto com o valor, por exemplo: “Servo 180”.

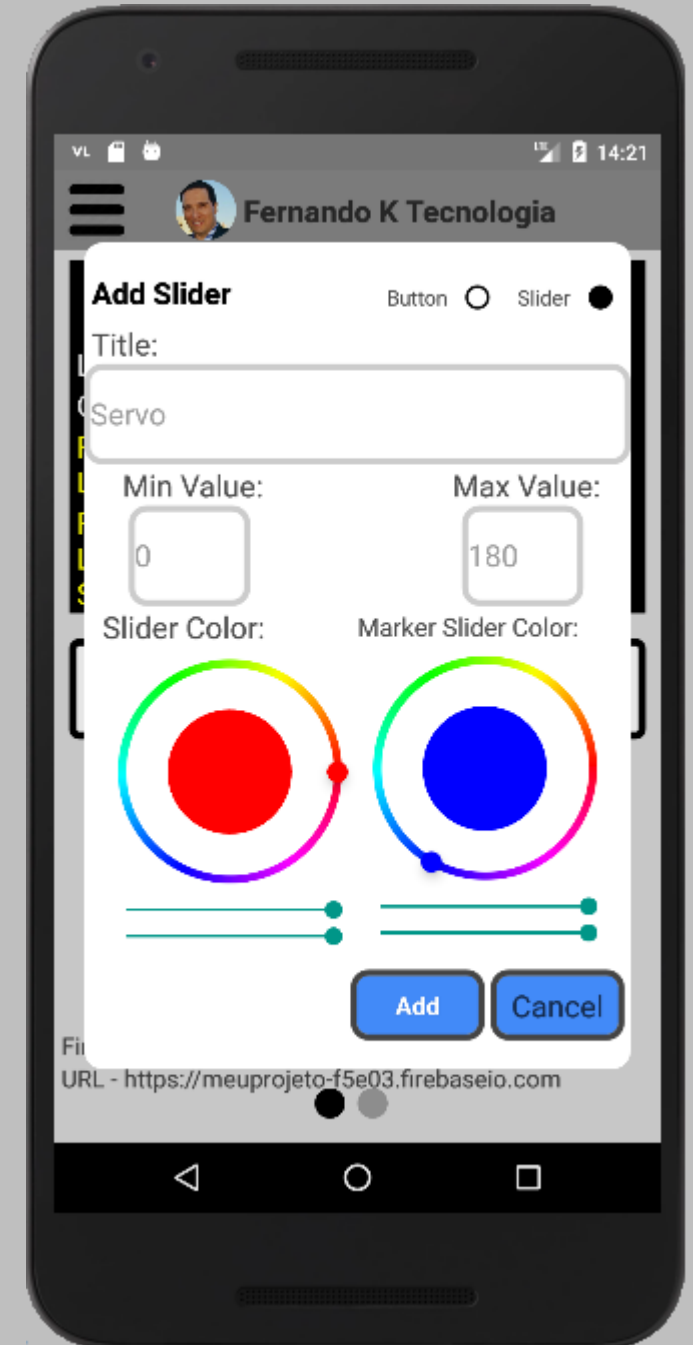
Min Value: Valor Mínimo.

Max Value: Valor Máximo.

Slider Color: Cor da linha.

Marker Slider Color: Cor do marcador.

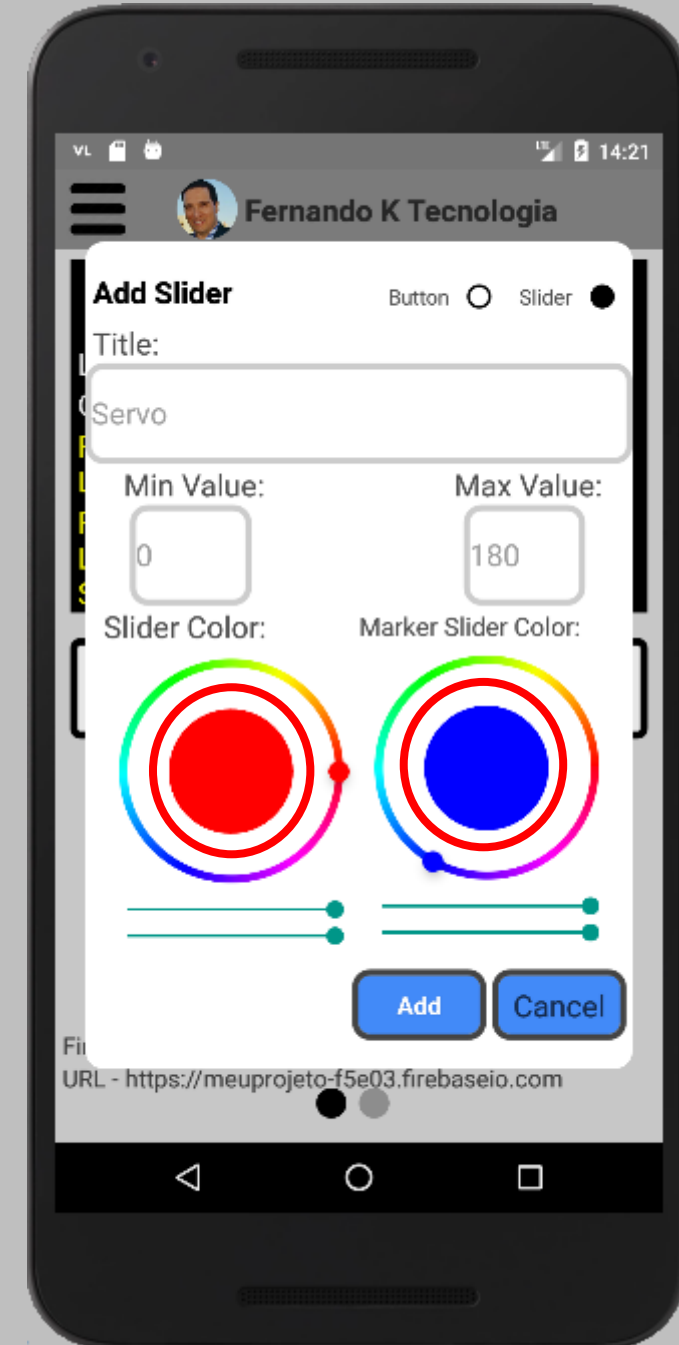
Add: Adiciona um novo slider.



Adicionar Slider

Observação:

Após selecionar a cor desejada clique na cor exibida no centro para salvar.

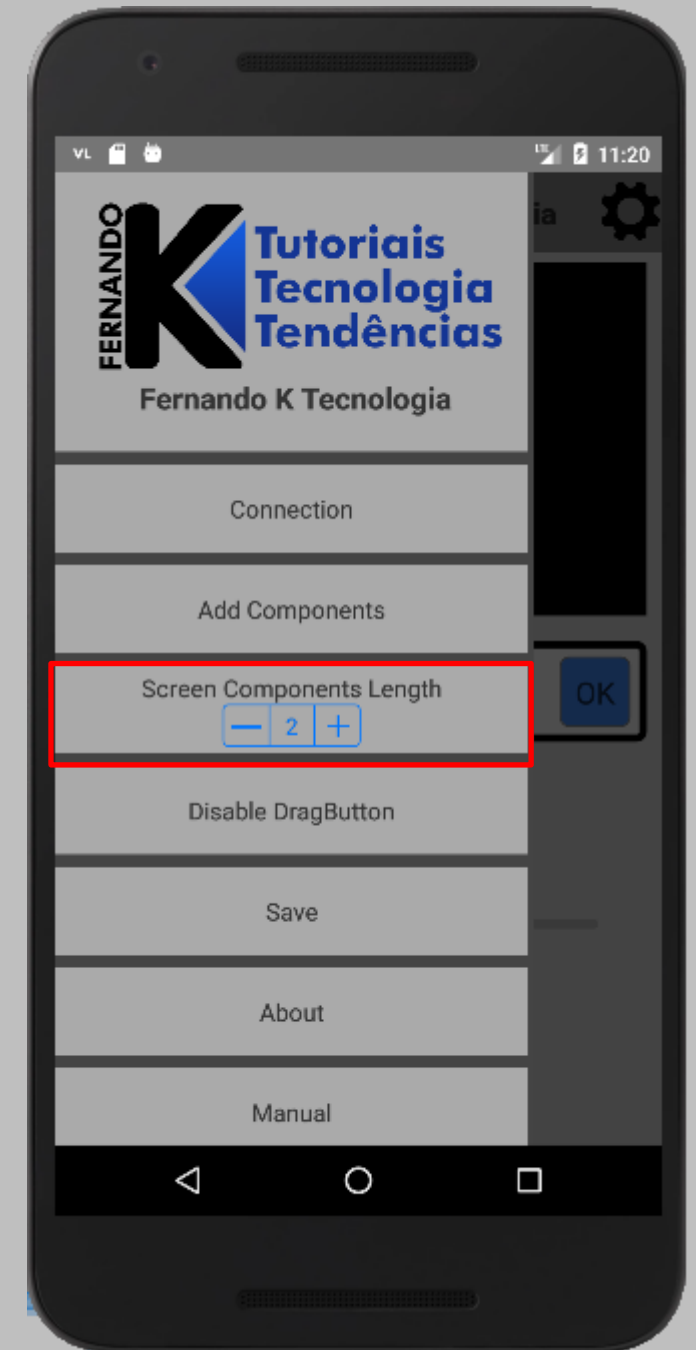


Screen Components Length (Paginação)

Quantidade de telas para posicionar componentes (botões e sliders).

“ - ”: Remove a ultima tela. Se a última tela conter algum componente a remoção não poderá ser feita.

“ + ”: Adiciona uma nova tela.



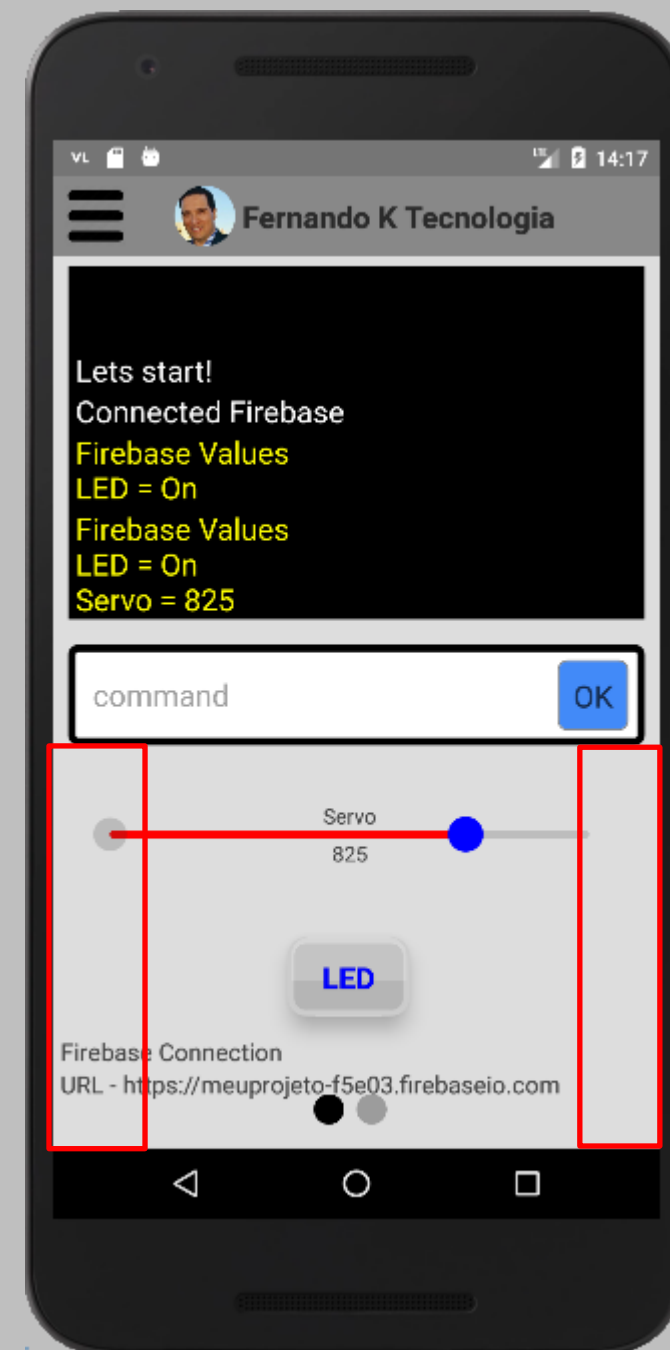
Screen Components Length (Paginação)

Os componentes serão criados na página atual.

A tela atual é indicada pela bola preenchida na parte inferior do app.

Para mudar de tela, basta arrastar a tela atual para o lado.

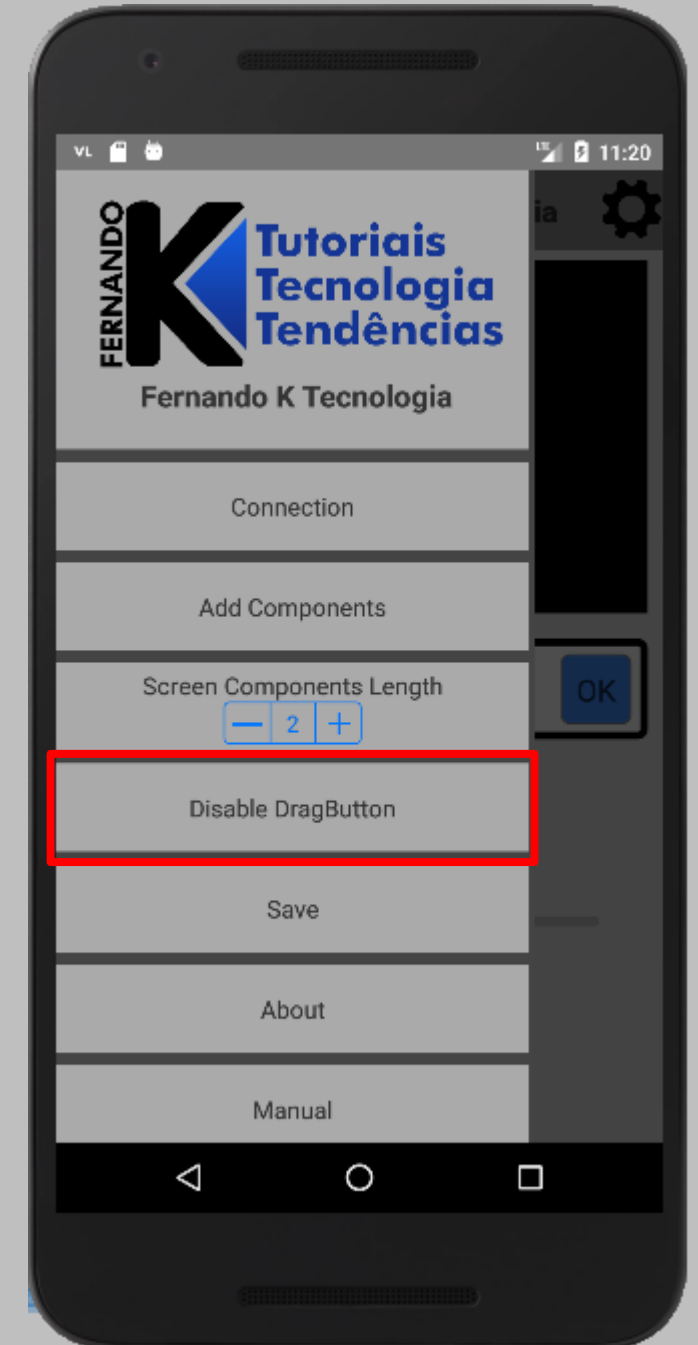
Para mudar um componente de tela, basta habilitar o DragButtons (próximo slide) e arrastar o componente até a lateral que deseja.



Enable/Disable Button

Enable Button - Habilita os botões a serem arrastados e editados na tela inicial.

Disable Button - Desabilita a função de arrastar e editar os botões.



Editar Componentes

Para editar um botão ou slider, primeiro é necessário habilitar os botões para serem arrastados (enable dragbuttons), depois, basta clicar e arrastá-lo para a engrenagem no canto superior direito da tela inicial.

Altere os campos que deseja. Clique em “Alter” para confirmar a alteração.



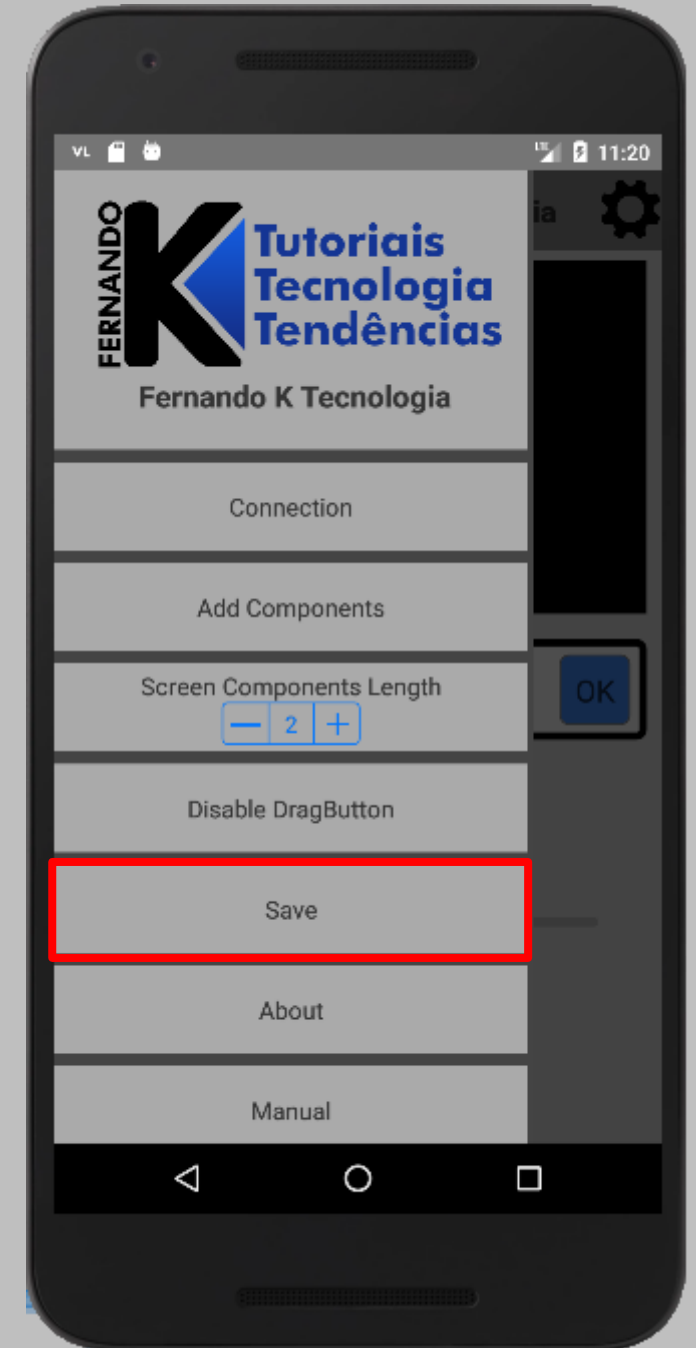
Deletar Componente

Para deletar um botão ou slider, primeiro é necessário habilitar os botões para serem arrastados, depois, basta arrastá-lo para a engrenagem no canto superior direito da tela inicial. Clique em “Delete” e depois confirme para deletar o botão.



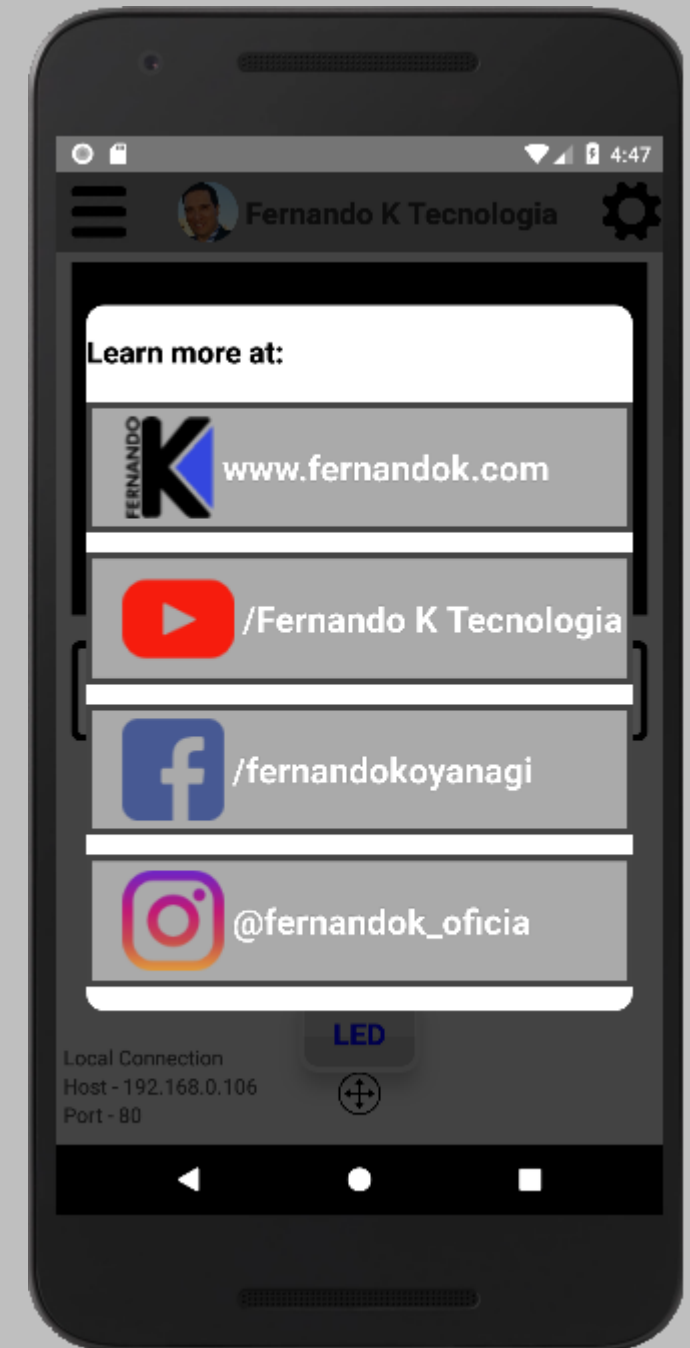
Salvar

Clique em “**Save**” para salvar todas as conexões, telas e componentes criados.



About

Clique em “**About**” para saber mais sobre tecnologia e me acompanhar nas redes sociais.



Create Buttons

Cria uma URL com o JSON dos botões.

URL: Informe a URL.

Create: Salva o JSON dos botões e exibe a URL que foi salva.



Getting Buttons

Busca os botões por JSON de uma URL.

Se a URL for válida, é possível adicionar os botões da URL aos botões existentes, ou substituí-los.



Getting Buttons

URL: Informe a URL que contenha um JSON válido dos botões.

Clique em “Take” para buscar o JSON dos botões da URL informada para a tela inicial.



Save Buttons

Salva os botões na URL informada.

URL: Informe a URL que deseja salvar o JSON dos botões.

Update: Salva o JSON dos botões na URL.



Comandos

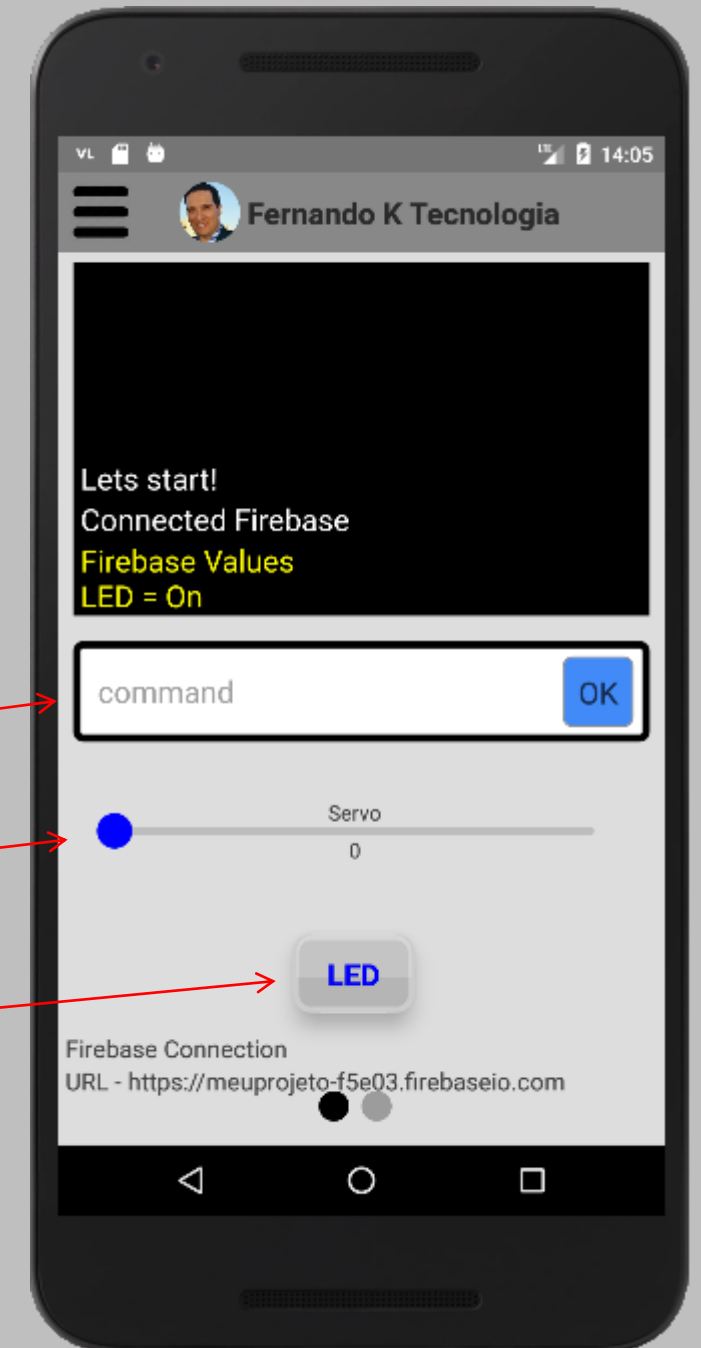
É necessário estar conectado para enviar comandos.

É possível enviar comandos de três formas:

1. Command

2. Slider

3. Botão



Comandos - command

Digite o comando que deseja enviar.

Clique em no botão OK.

O comando será enviado.

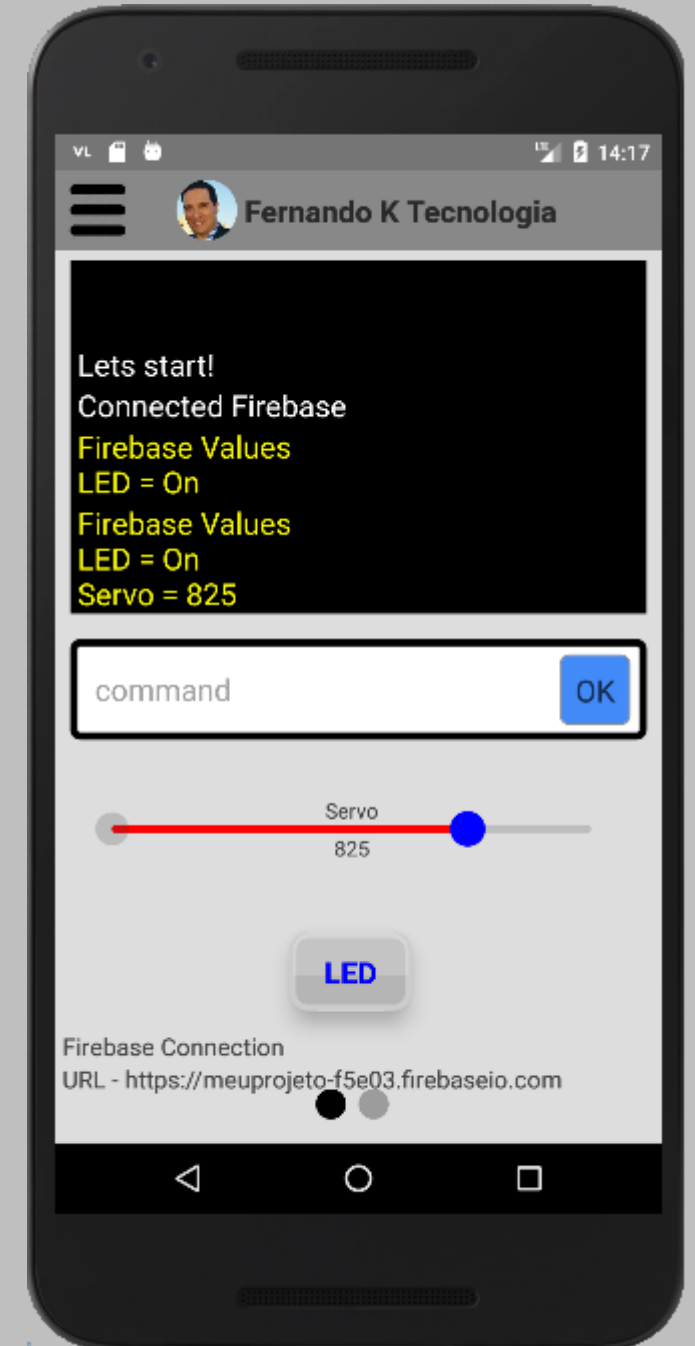


Comandos - Slider

O valor alterado será o mesmo do nome do componente.

Clique e arraste até o valor desejado.

O comando será enviado.



Comandos - Clique Botão

Crie o botão com o(s) comando(s) desejado(s).

Clique no botão.

O comando será enviado.



Comandos reservados

cls - Limpa a tela.

wait [tempo em milissegundos] - Aguarda o tempo.

save - Salva botões e conexões.

del btn – Deleta todos os componentes.



Em
www.fernandok.com

Seu e-mail



PRINCIPAL SOBRE FERNANDO K ARDUINO ESP8266 ESP32 LORAWAN MOTOR DISPLAY MATERIAIS DOWNLOAD

Receba o meu conteúdo
GRATUITAMENTE

Insira aqui seu melhor email...

QUERO RECEBER GRÁTIS

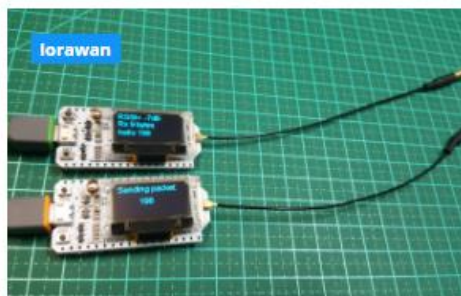


Motor de Passo Nema 23 com Driver TB6600 e Arduino Due

by Fernando K Tecnologia - 2:44 PM

Hoje vamos voltar a falar de Motor de Passo. Vamos utilizar um Nema 23 que será controlado por um Driver TB6600 e um Arduino Due. É p...

Leia mais



ESP32 Longa Distância - LoRaWan

by Fernando K Tecnologia - 9:46 AM

Neste artigo vamos tratar da LoRaWAN, uma rede que vai longe gastando pouca energia. Mas, o quanto "longe"? Com o chip que uso no vídeo...

Leia mais



Motor de HD com Arduino

by Fernando K Tecnologia - 2:00 PM

QUAL ASSUNTO VOCÊ TEM

- ☐ Arduino
- ☐ ESP8266
- ☐ ESP32
- ☐ Motor
- ☐ Display
- ☐ Sensor

You may select multiple answers.

Votar [Exibir resultados](#)


Votos até o momento: 32

Dias restantes para votar: 49

FACEBOOK



forum.fernandok.com



Fórum Fernando K Tecnologia
Fórum sobre dúvidas com relação ao conteúdo disponibilizado pelo Fernando Koyanagi

www.fernandok.com [/fernandokoyanagi](#) [/fernandokoyanagi](#) [/fernandok_oficial](#) [/fernandok_oficial](#)


Links rápidos








fernandokoyanagi

Bem-vindo: 05/Out/2018, 11:16

A sua última visita foi em 10/Set/2018, 15:47

Assinalar todos os fóruns como lidos

SUPPORT: FÓRUM FERNANDOK	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
 Feedback Dúvidas, críticas ou sugestões sobre o Fórum FernandoK. Para demais questões utilize o fórum correto.	6	11	Re: O russo voltou por Iperide @ 01/Out/2018, 08:25

FERNANDO K	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
 Arduino Projetos de arduino	31	79	skard y txgji por Soresorcem @ 05/Out/2018, 10:55
 ESP32 Projetos de ESP32	29	62	Duvidas sobre como instalar a... por Marcelo Jorge @ 04/Out/2018, 15:52
 ESP8266 O ESP8266 é um microcontrolador do fabricante chinês Espressif que inclui capacidade de comunicação por Wi-Fi.	24	51	Re: NodeMCU não conecta em qu... por rearsilva @ 04/Out/2018, 14:39
 LoRa Projetos com LoRa	11	31	Projeto de irrigação de jardim por marlonc @ 04/Out/2018, 21:30
 STM32 Projetos com STM32	3	8	Re: Imprecisão de tempo de de... por biaroto @ 12/Set/2018, 09:15
 Motor Projetos com motor	5	11	Re: impressora 3d com motor dc por Magetron @ 24/Set/2018, 19:06
 Display Projetos com Display	4	11	Re: Alguem conhece o VIRTUINO... por Joel Luz @ 21/Set/2018, 11:39

QUEM ESTÁ ONLINE

No total, há **4** usuários online :: 2 usuários registrados, 0 anônimo e 2 visitantes (baseado em usuários ativos nos últimos 5 minutos)
O recorde de usuários online foi de **19** em 11/Set/2018, 05:37

Usuários registrados: alberto, **fernandokoyanagi**
Legenda: Administradores, Moderadores globais

ANIVERSÁRIOS

Não há aniversários hoje

ESTATÍSTICAS

Total de mensagens **703** • Total de tópicos **114** • Total de membros **469** • Novo usuário: **Soresorcem**

Í...

Powered by phpBB® Forum Software © phpBB Limited
Tradução por: Suporte phpBB
Painel de Controle da Administração



Instagram

fernandok_oficial



Telegram

fernandok_oficial



Em www.fernandok.com

Download arquivos PDF e **INO** do código fonte

