

KKIN_IX_REGIONAL_ESP



ISI / KONTEN

Dokumen *test project* ini berisikan dokumen-dokumen sebagai berikut:

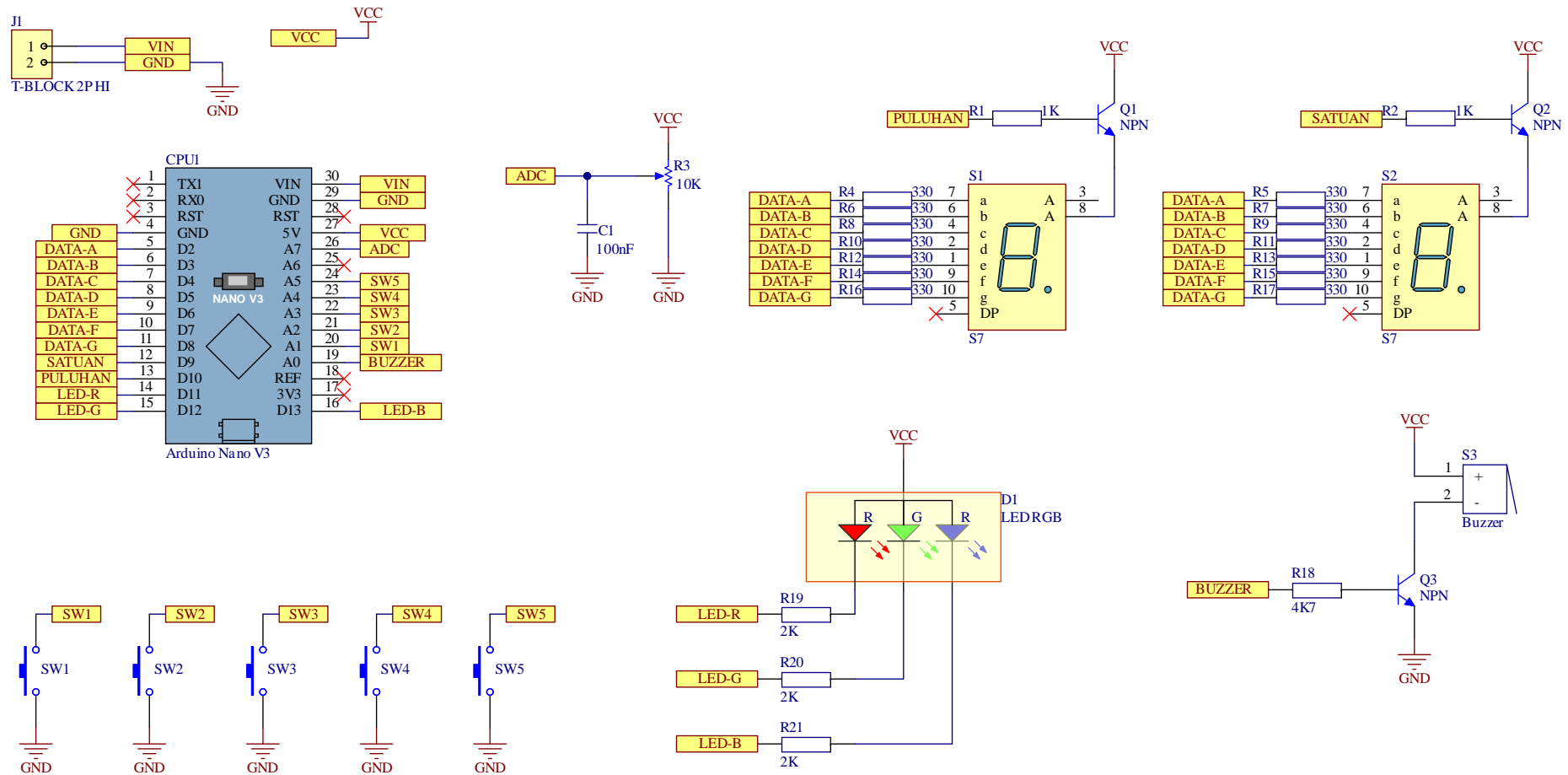
1. KKIN_IX_REGIONAL_ESP.doc

PENDAHULUAN

Pada modul ini peserta memiliki kemampuan menulis C code pada *embedded system*. Jenis mikrokontroler yang digunakan adalah keluarga Atmel tipe **Arduino nano**. *Software* yang digunakan ialah Arduino IDE yang merupakan *software* bawaan dari Arduino. Peserta diperbolehkan menggunakan library tambahan yang tersedia pada software IDE.

Test project ini mempunyai tema *Timer Counter Down Modul* yang memiliki antarmuka input berupa tombol 5 tombol, potensio (ADC), 2 digit seven segment, *Buzzer* dan LED RGB. Pada bagian antarmuka input terdapat tombol sebagai inputan set-point dan control, *Test project* ini mencakup pemrograman dari simulasi sebuah modul Up Counter dan memungkinkan untuk komunikasi serial menggunakan serial monitor Arduino IDE. Durasi pengerjaan proyek uji ini adalah 3 Jam. Peserta hanya membuat program menggunakan Arduino IDE kemudian melakukan uji coba program pada hardware yang telah disediakan oleh Juri.

Schematic:



KONFIGURASI PIN

Pin Modul	Pin Arduino	Type
ADC	A7	Analog In / ADC
SW1	A1	Input
SW2	A2	Input
SW3	A3	Input
SW4	A4	Input
SW5	A5	Input
Buzzer	A0	Output
S7 A	D2	Output
S7 B	D3	Output
S7 C	D4	Output
S7 D	D5	Output
S7 E	D6	Output
S7 F	D7	Output
S7 G	D8	Output
S7 COM Satuan	D9	Output
S7 COM Puluhan	D10	Output
LED R	D11	Output
LED G	D12	Output
LED B	D13	Output

TUGAS

Buatlah program sesuai dengan tugas soal, jika selesai (per Tugas) silahkan laporan ke juri untuk dilakukan penilaian. Jika tugas tersebut sudah dilakukan penilaian oleh juri, maka peserta diperbolehkan mengerjakan tugas selanjutnya.

Semua tugas adalah program individu/ tidak berkaitan. Peserta diperbolehkan membuka program tugas sebelumnya untuk mengerjakan tugas selanjutnya.

Tugas 1

Pada saat hardware direset/ program dijalankan awal

- Nyalakan Buzzer 250ms
- Matikan Buzzer 100ms
- Nyalakan Buzzer 250ms
- Matikan Buzzer 100ms
- Nyalakan Buzzer 250ms
- Matikan Buzzer 100ms
- Nyalakan Buzzer 1000ms
- Matikan Buzzer

Tugas 2

Pada saat hardware direset/ program dijalankan awal

- Buzzer OFF
- Nyalakan LED D1 warna merah selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna kuning selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna hijau selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna cyan selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna biru selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna ungu selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna putih selama 500ms
- Matikan LED D1

Tugas 3

- Pada saat hardware direset/ program dijalankan awal, kondisi D1 OFF
- - Jika SW1 ditekan maka LED D1 nyala Kuning (Merah dan Hijau)
- - Jika SW2 ditekan maka LED D1 nyala Cyan (Biru dan Hijau)
- - Jika SW3 ditekan maka LED D1 nyala Ungu (Biru dan Merah)
- - Jika SW4 ditekan maka LED D1 nyala Putih
- - Jika SW5 ditekan maka LED D1 OFF

Tugas 4

Pada saat hardware direset/ program dijalankan awal, kondisi D1 OFF

- Nyalakan seven segment sesuai dengan nomor Peserta. Contoh jika anda memiliki nomor meja 6 maka display seven segment akan menunjukkan angka 06 seperti gambar dibawah ini



Tugas 5

Pada saat hardware direset/ program dijalankan awal

- Buatlah program UP Counter mulai 00 hingga 45 dengan interval 250ms, counter ini akan looping secara terus menerus.

Tugas 6

Pada saat hardware direset/ program dijalankan awal

- Buatlah program ADC potensio, 10 – 50 yang ditampilkan pada seven segment (minimal 10 maximal 50)

Tugas 7

Pada saat hardware direset/ program dijalankan awal

- Buatlah program UP Counter mulai 10 hingga 99 yang looping secara terus menerus
- Interval counter dapat di atur menggunakan potensio dengan ketentuan berikut:
 - o Potensio minimal interval 1000 ms
 - o Potensio maksimal interval 50 ms

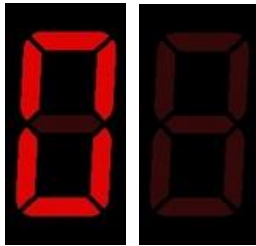
Tugas 8

Pada saat hardware direset/ program dijalankan awal

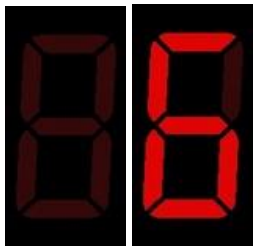
Buatlah program simulasi counter up

- Nyalakan Buzzer 250ms
- Matikan Buzzer 100ms
- Nyalakan Buzzer 250ms
- Matikan Buzzer 100ms
- Nyalakan Buzzer 250ms
- Matikan Buzzer 100ms
- Nyalakan Buzzer 1000ms
- Matikan Buzzer
- Nyalakan LED D1 warna merah selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna kuning selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna hijau selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna cyan selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna biru selama 250ms
- Nyalakan LED D1 warna ungu selama 250ms

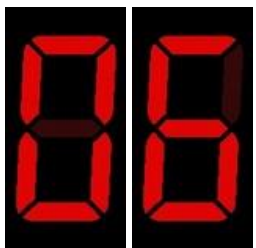
- Nyalakan LED D1 warna putih selama 500ms
- Matikan LED D1
- Nyalakan seven segment sesuai dengan nomor Peserta. Contoh jika anda memiliki nomor meja 06 maka display seven segment akan menunjukkan angka 06 seperti gambar dibawah ini



- Delay 1000ms



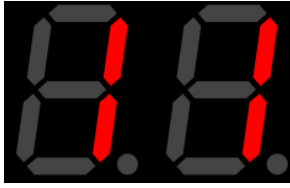
- Delay 1000ms



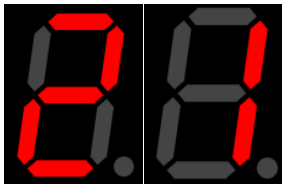
- Delay 1000ms
- Seven segment display nilai Awal 11



- Kondisi LED D1 (putih)
- Fungsi tombol
 - o SW1 untuk memilih puluhan
 - o SW2 untuk memilih satuan
 - o SW3 untuk increment
 - o SW4 untuk decrement
 - o SW5 untuk START
- Display akan menampilkan sesuai dengan nilai Satuan atau puluhan.
Contoh pengoprasian:
- Tekan SW1 untuk memilih setting puluhan, Kondisi LED D1 (merah)



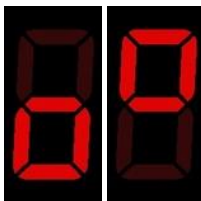
- Kemudian Tekan SW3 untuk menambah nilai counter atau SW4 untuk mengurangi nilai counter. Nilai minimal 11 dan nilai maksimal 99.



- Tekan SW2 untuk memilih setting Satuan, Kondisi LED D1 (Biru)



- Kemudian Tekan SW3 untuk menambah nilai counter atau SW4 untuk mengurangi nilai counter. Nilai minimal 11 dan nilai maksimal 99.
- Setelah selesai melakukan setting counter dan tombol SW5 ditekan maka display akan UP Counter start sesuai settingan, dari contoh diatas counter mulai dari 11 ke 23 dengan interval sesuai dengan Tugas 7 dan LED D1 (Green).
- Jika nilai counter telah tercapai maka buzzer ON selama 1000ms lalu mati dan display seven segment akan menampilkan karakter seperti dibawah ini



- Kondisi D1 (OFF)
- Tekan SW5 untuk Kembali ke nilai counter awal.