متین قاسمی پروژه اولتراسونیک

اينترنت اشيا

كتابخانه LiquidCrystal

- "include "LiquidCrystal.h" یک دستور در زبان برنامهنویسی "LiquidCrystal.h" یک در آن، کتابخانه "LiquidCrystal.h" به پروژهٔ شما اضافه می شود. این کار باعث می شود که تعریف ها و توابع مربوط به کتابخانه ای که در این فایل قرار دارد، در دسترس باشند.
- ✓ برای کنترل صفحه های نمایش مایع (LCD) در پروژه ی آردوینو میشود. این کتابخانه توابعی را فراهم میکند که برنامه نویسان می توانند از آن ها برای کنترل و نمایش اطلاعات بر روی LCD استفاده کنند.
- وقتی شما این دستور "include "LiquidCrystal.h" را به کد خود اضافه میکنید، به عنوان نمونه، تمام تعریفات و توابع مربوط به کتابخانه LiquidCrystal به کد شما افزوده میشود. این اجازه میدهد تا شما از توابع و قابلیتهای این کتابخانه در پروژه ی خود استفاده کنید بدون این که خودتان نیاز به نوشتن کد اصلی کتابخانه داشته باشید.

تعریف پینها:

- ۲rigPin` و 'echoPin` به ترتیب برای فعال کردن و دریافت پالسها و از سنسور فاصله UltraSonic
- پینهای 'trigPin' و 'echoPin' در این مثال به ترتیب به پینهای 2 و 3 متصل شدهاند.

تعریف و ایجاد شیء از کلاس :LiquidCrystal

- از کتابخانه LiquidCrystal برای کنترل LCD استفاده شده است.
- یک شیء به نام 'lcd' از کلاس LiquidCrystal ایجاد شده و پینهای متصل به LCD به آن اختصاص داده شدهاند.

تنظيمات اوليه:

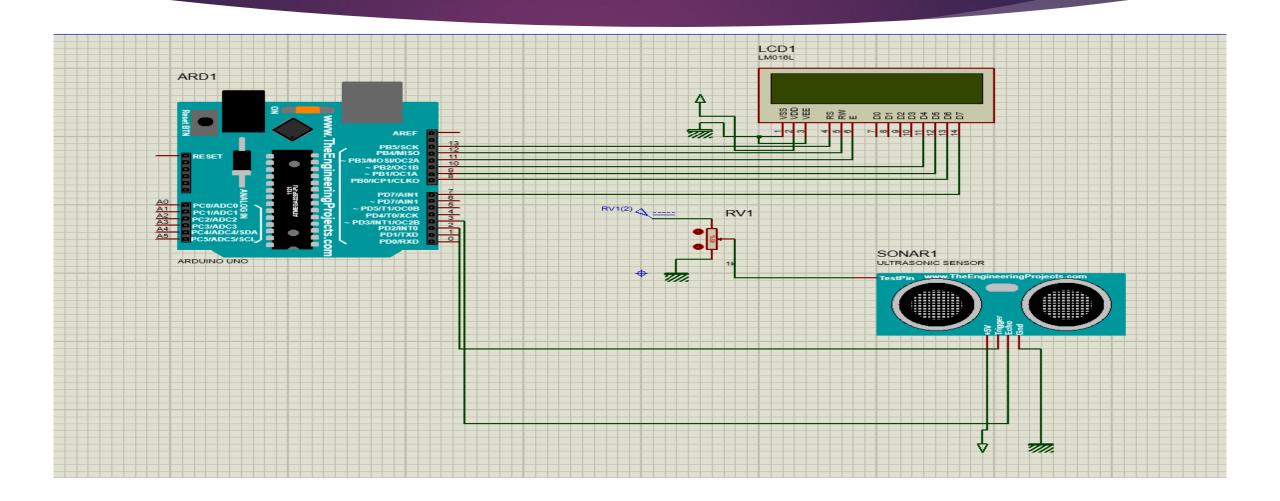
- ◄ -شروع ارتباط با Serial با سرعت 9600.
- تنظیمات اولیه برای LCD ، شامل پاک کردن صفحه و نمایش پیام. "Distance Meter"
 - ◄ تنظیم پینها به عنوان ورودی یا خروجی.

حلقه اصلی loop

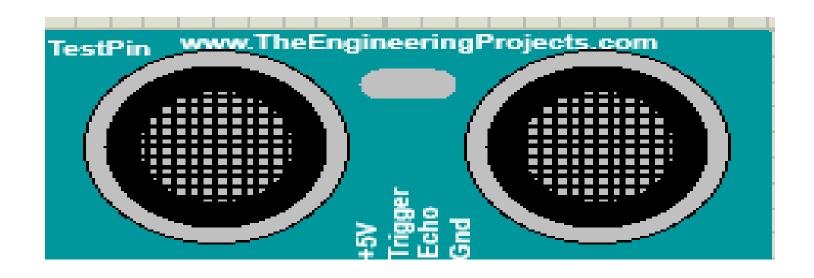
- ◄ -در هر دور حلقه، فاصله اندازهگیری شده و نمایش روی LCD انجام میشود.
- ◄ ابتدا، یک پالس به سنسور ارسال شده و سپس مدت زمان بازگشت پالس اندازهگیری میشود.
 - → با استفاده از محاسبات فرمول مشخص، فاصله به سانتیمتر محاسبه میشود.
 - ◄ نتیجه فاصله روی LCD نمایش داده میشود و حلقه در انتظار ۱ ثانیه میماند.

این کد به طور کلی یک سیستم سنجش فاصله از یک موضوع در حال حرکت استفاده میکند و نتیجه را روی یک LCDنمایش میدهد.

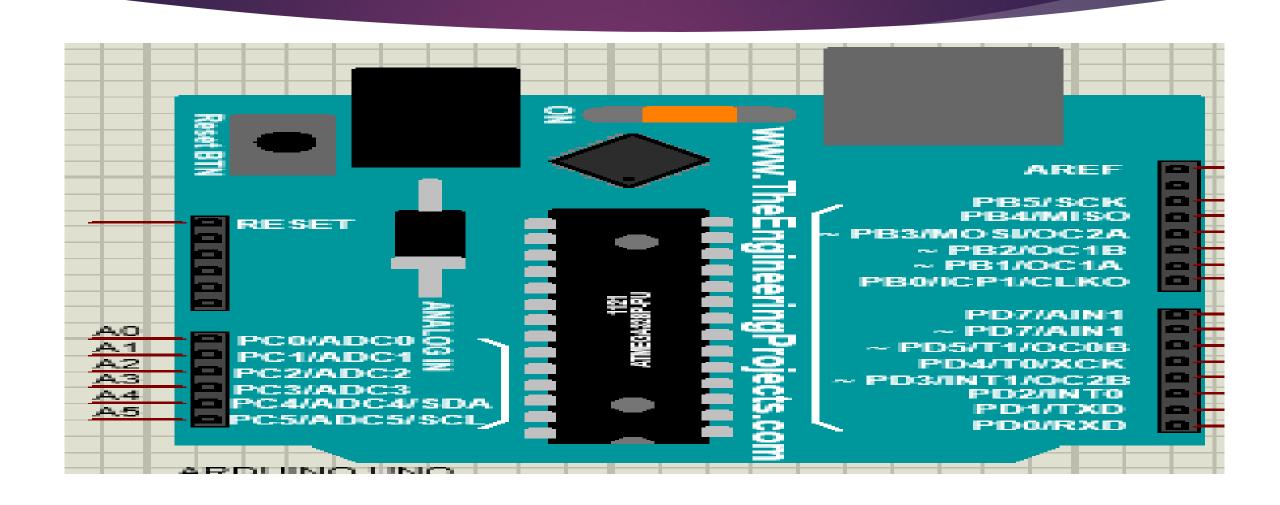
مدار بطور کلی پیاده سازی شده در پروتئوس



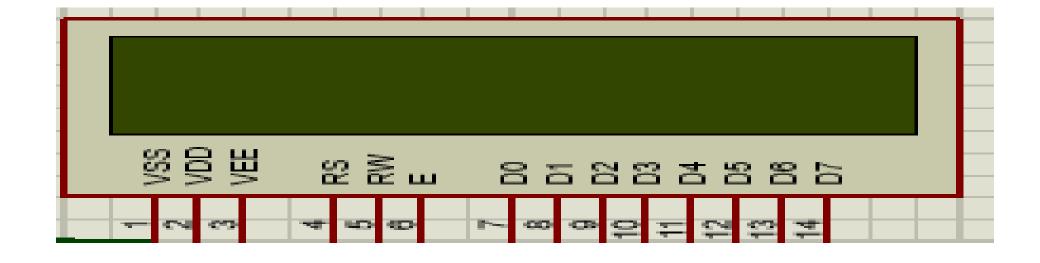
اولترا سونیک



ار دوينو ١٥٥٥



LCD



متغير تغيير دهنده

