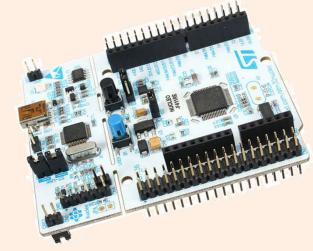
Competências Transferíveis

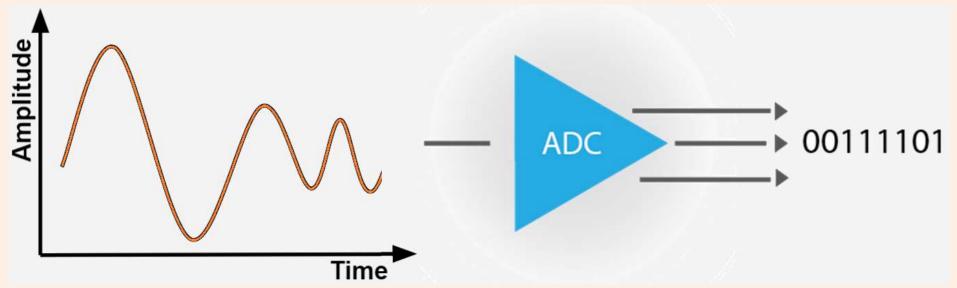
Microcontroladores e Interação com Sensores e Atuadores

2021-2022

Rui Escadas Martins

ADC – Analog to Digital Converters

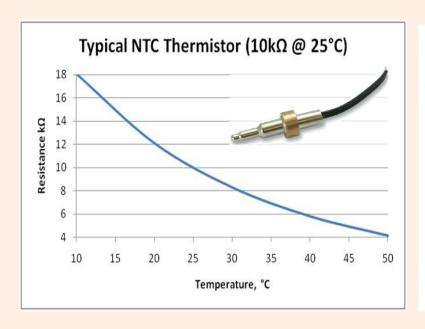


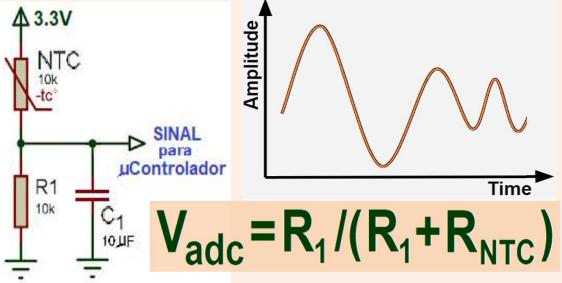


O que são:

São componentes que convertem uma grandeza analógica, geralmente uma tensão, na sua representação binária.

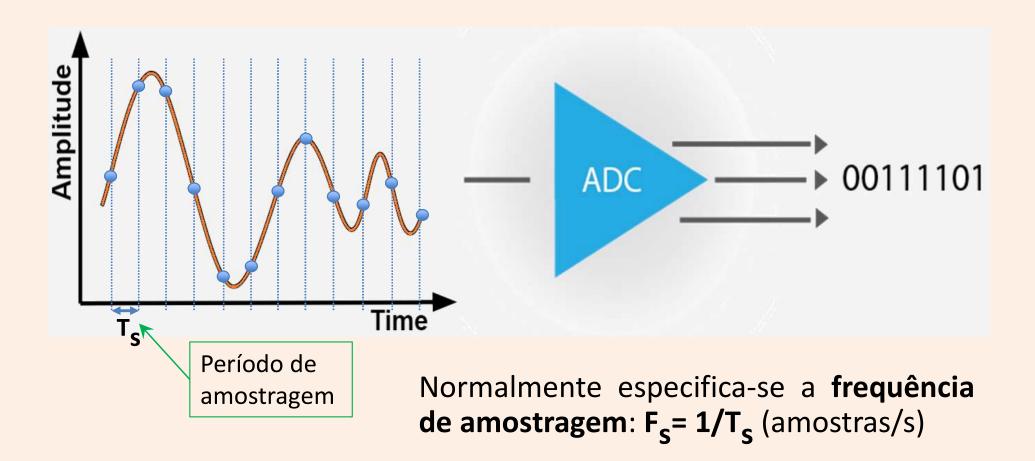
Tipicamente, a tensão é gerada através do condicionamento (amplificação, filtragem, etc) do sinal gerado por um sensor.





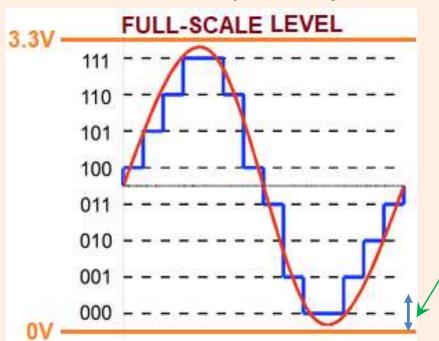
O que são:

São componentes que convertem uma grandeza analógica, geralmente uma tensão, na sua representação binária.



O que são:

São componentes que convertem uma grandeza analógica, geralmente uma tensão, na sua representação binária.

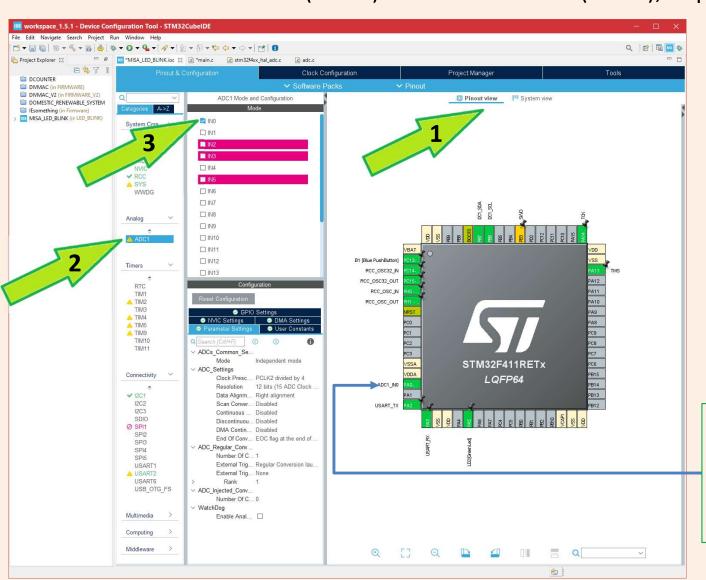


Todos os valores (sinal contínuo) que estão compreendidos neste interval são codificados com o mesmo Código Binário!

A **Resolução** de uma ADC é o valor mínimo do intervalo de tensão que causa a mudança da saída digital.

Normalmente especifica-se em **Número de bits** – por exemplo, uma ADC de 3-bits (como na figura) tem 2^3 = 8 níveis possíveis. Para se conseguir uma representação mais "fiel" na prática são usadas resoluções muito superiores. A ADC usada tem 12-bits (ou seja 2^{12} = 4096 níveis).

Procedimento: em Pinout View (Seta1) seleccionar ADC1 (Seta2), depois INO (Seta3),

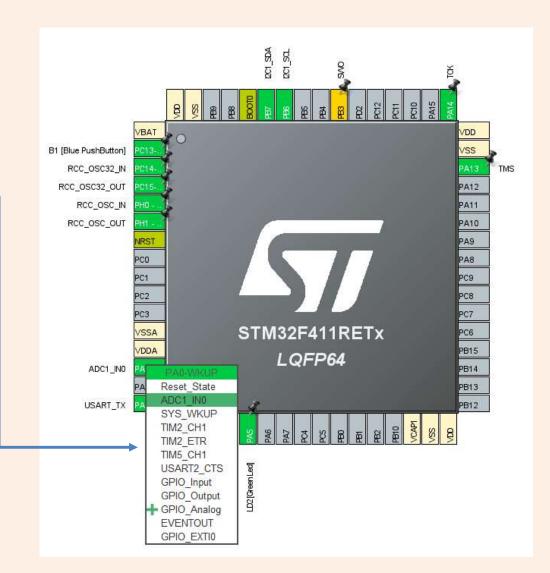


Reparar que este pino fica verde (significa que está a ser usado).

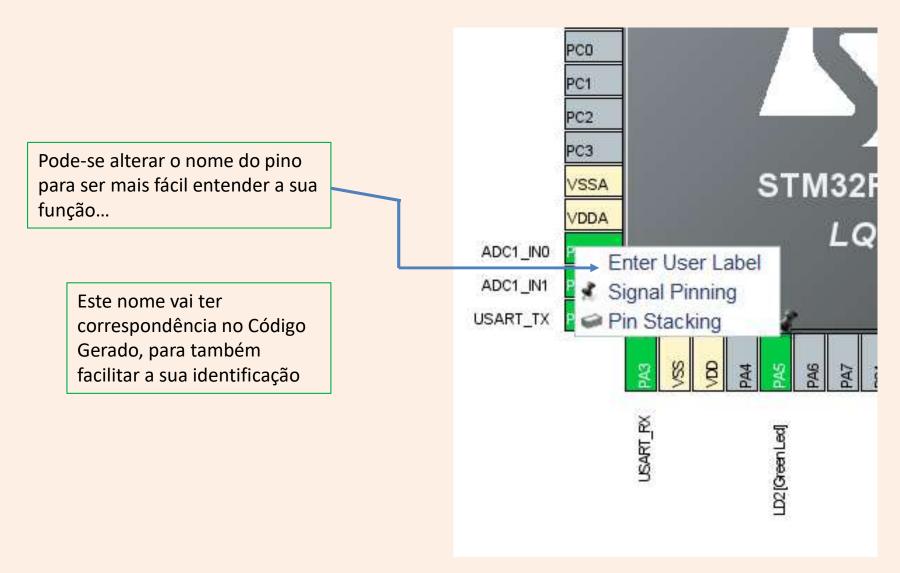
Procedimento: seleccionar o pino ADC1_INO com o botão esquerdo

Pode-se ver o tipo de funcionalidades possíveis para um dado pino. Neste caso está como ADC1_INO + GPIO_Analog

NOTA: Caso se queira fazer regressar o pino a um estado "Não utilizado" seleccionar: **Reset State**

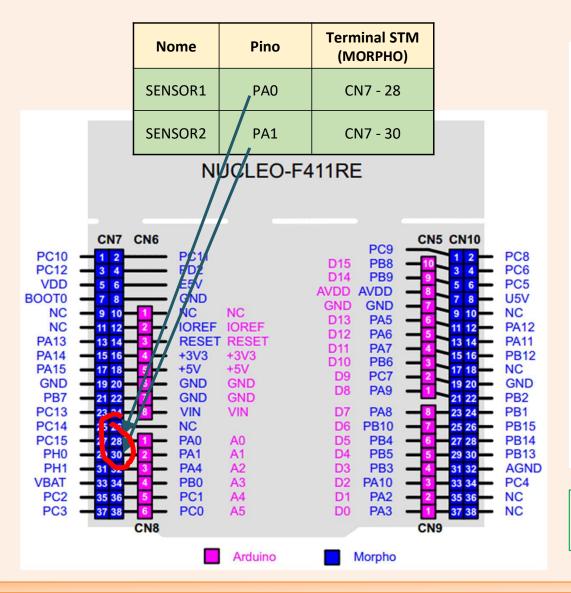


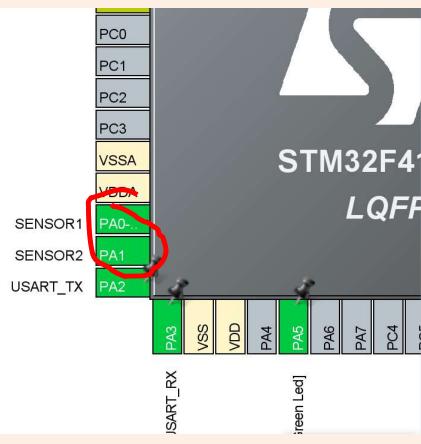
Procedimento: seleccionar o pino ADC1_INO com o botão direito



7

Procedimento: identificar os pinos e relacioná-los com os terminais físicos.



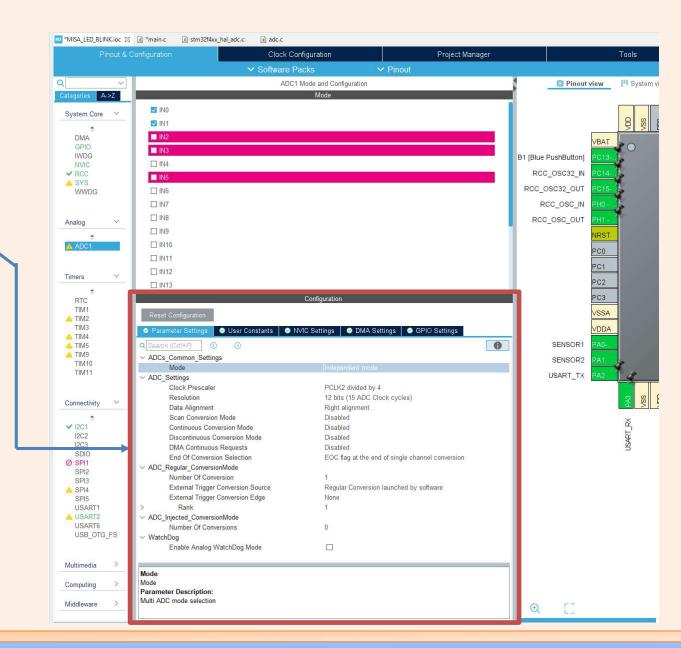


O procedimento é idêntico usando o ambiente de desenvolvimento baaseado em Arduino!

Nota extra:

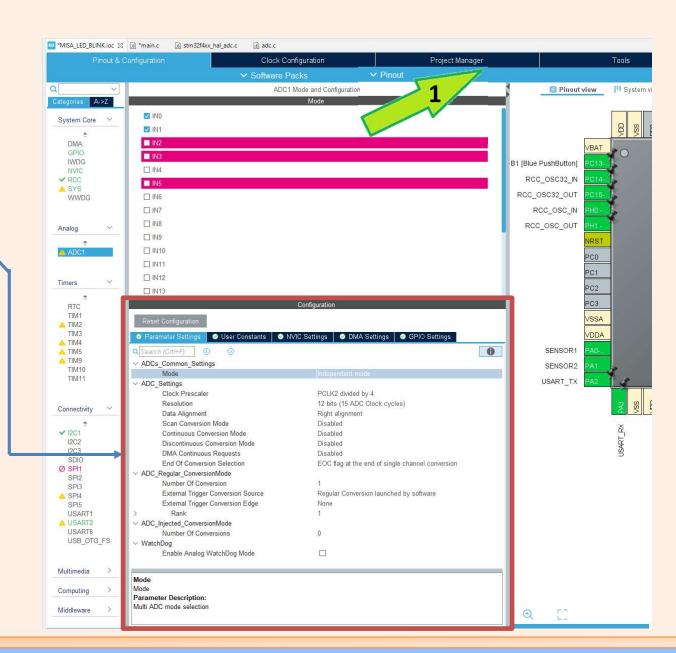
Na zona das configurações dos periféricos é possível aceder a um conjunto de parâmetros que se podem configurar.

Para este curso recomendo que se não alterem as configurações standard.



Nota extra:

Selecionando o **Project Manager** é possível aceder a um menu sobre o projecto.



Nota extra:

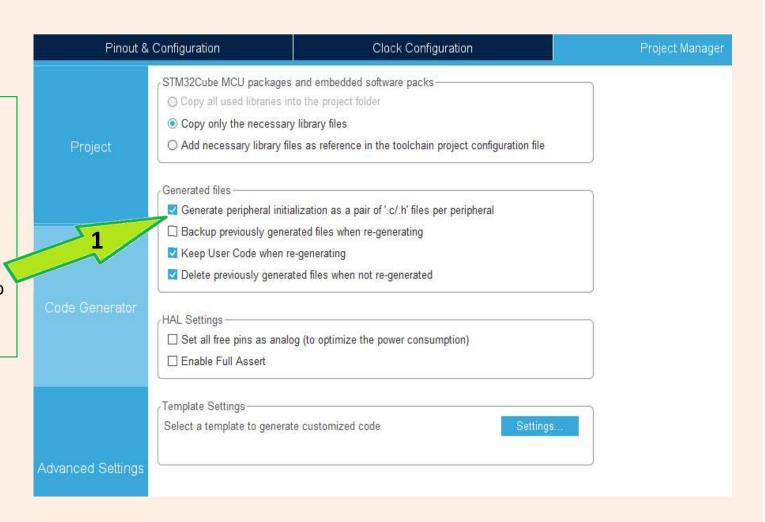
Selecionando **Code Generator** pode-se fazer algumas configurações interessantes

Pinout & Configuration Clock Configuration Tools Project Settings Project Name MISA LED BLINK Project Location ents\Aulas\2021 2022\CMT uControladoresSensoresActuadores\PROGRAMAS\LED BLINK Application Structure Advanced ☐ Do not generate the main() Toolchain Folder Location Toolchain / IDE STM32CubeIDE ✓ Generate Under Root Code Generator Linker Settings Minimum Heap Size 0x200 Minimum Stack Size 0x400 Mcu and Firmware Package Mcu Reference Advanced Settings STM32F411RETx Firmware Package Name and Version STM32Cube FW F4 V1.25.2 ✓ Use latest available version

Nota extra:

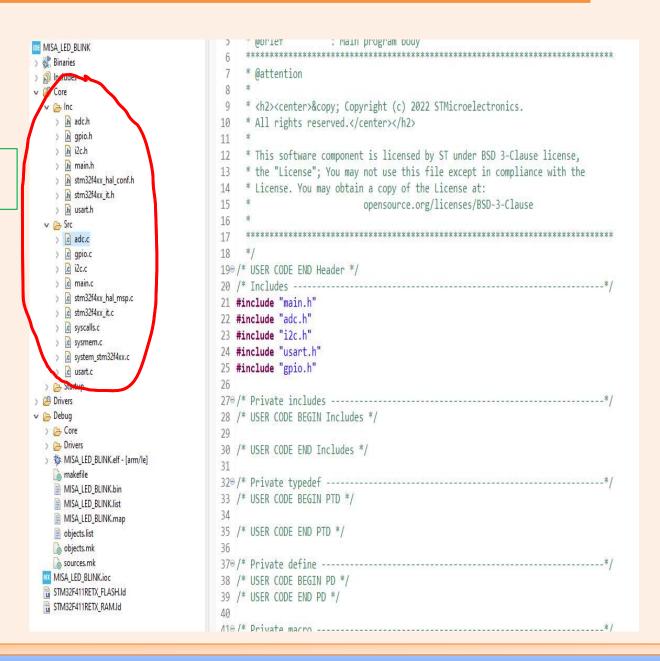
Em vez de ficar tudo concentrado em "main.c" seleccionando esta opção, gera-se um par de ".c/.h" por cada periférico, o que torna o código mais leve.

As outras opções também são fáceis de entender, mas em caso de dúvida não mexer!



Por último: "Salvar" as configurações e gerar Código automaticamente!

Reparar que foram adicionados, entre outros, os ficheiros: adc.c e adc.h



Fazer como já apresentado:

- Escrever o Código.
- Compilar/criar executável: Project > Build-All
- e para enviar o ficheiro executável para a placa fazer: Run > Debug!
- Em alternativa, também podem selecionar os icons correspondents:

