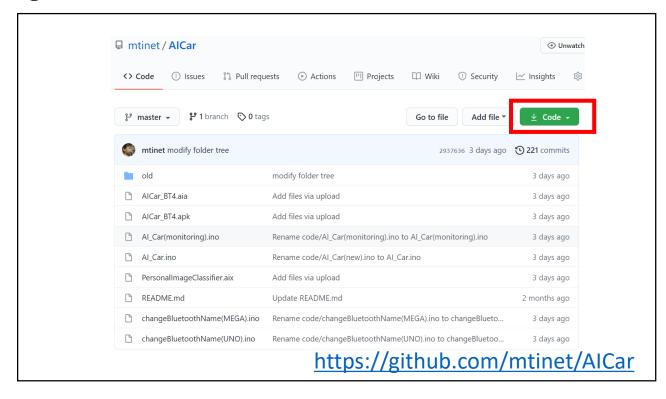
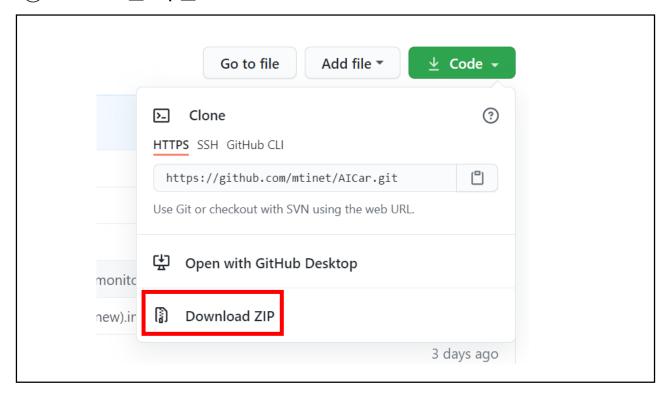
1. 공유된 프로그램 다운로드 및 구동 준비

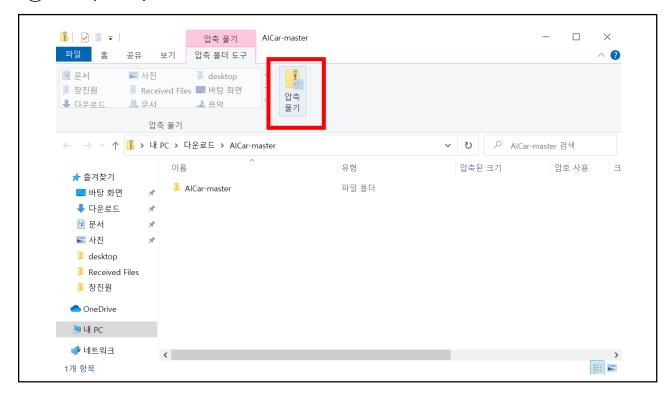
① Github에 접속하기



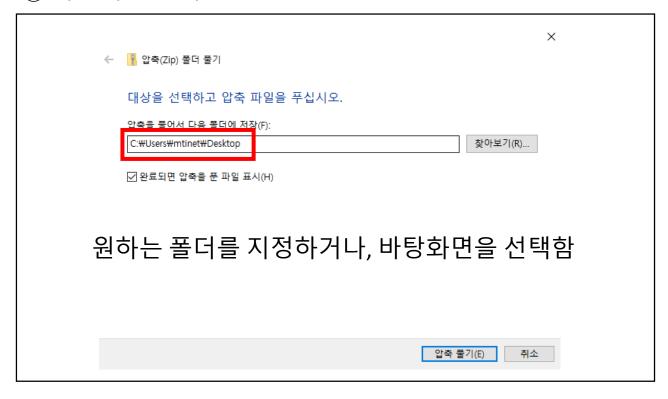
② 프로그램 다운로드



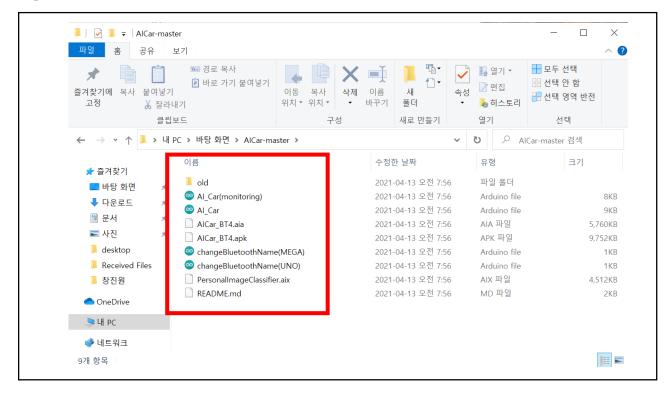
③ 압축풀기



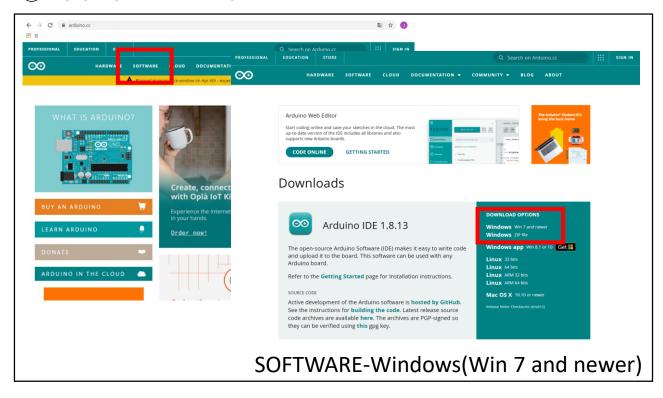
④ 바탕화면 선택



⑤ 파일 및 폴더 확인



⑥ 아두이노 IDE 설치

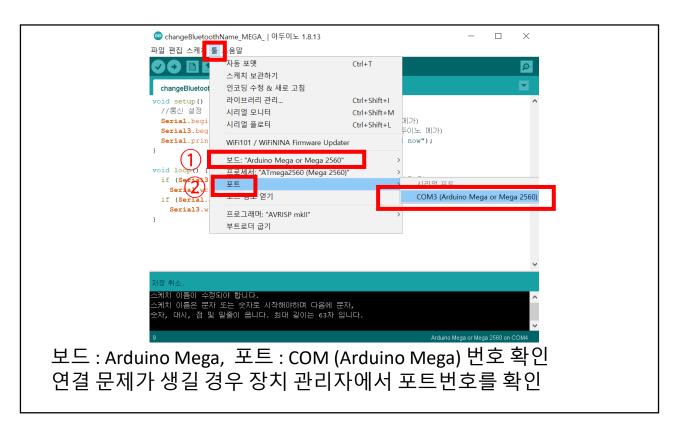


2. 블루투스 이름 설정하기

① 블루투스 파일 열기

```
 changeBluetoothName_MEGA_ | 아두이노 1.8.13
                                                                 파일 편집 스케치 툴 도움말
                 changeBluetoothName_MEGA_
                void setup() {
                 //통신 설정
                 Serial.begin(9600); // 시리얼 통신(컴퓨터-USB케이블-아두이노 메가)
                  Serial3.begin(9600); // 블루투스 통신(스마트폰 앱-블루투스-아두이노 메가)
                  Serial.println("You Can set your Bluetooth by AT Command now");
                void loop() {
                                          // 블루투스에서 데이터가 들어올 경우
                 if (Serial3.available())
                   Serial.write(Serial3.read()); // 컴퓨터로 보냄
                                          // 컴퓨터에서 데이터가 들어올 경우
                  if (Serial.available())
                   Serial3.write(Serial.read()); // 블루투스로 보냄
                저장 취소
                스케치 이름이 수정되야 합니다.
스케치 이름은 문자 또는 숫자로 시작해야하며 다음에 문자,
                숫자, 대시, 점 및 밑줄이 옵니다. 최대 길이는 63자 입니다.
아두이노 IDE(편집기) 실행 후 파일 -> 열기에서
changeBluetoothName(MEGA).ino 파일 열기
```

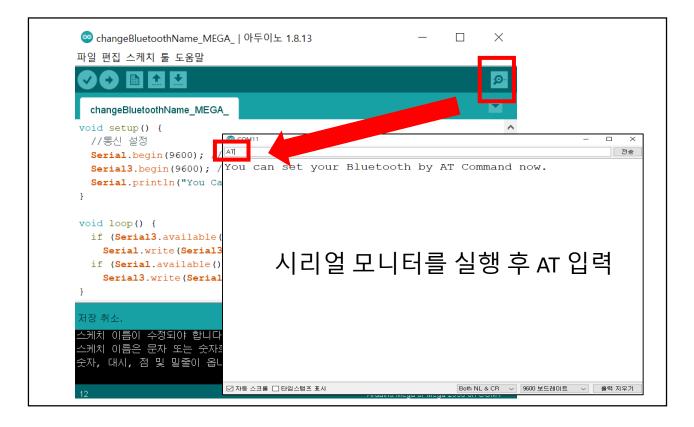
② 보드, 포트번호 설정하기



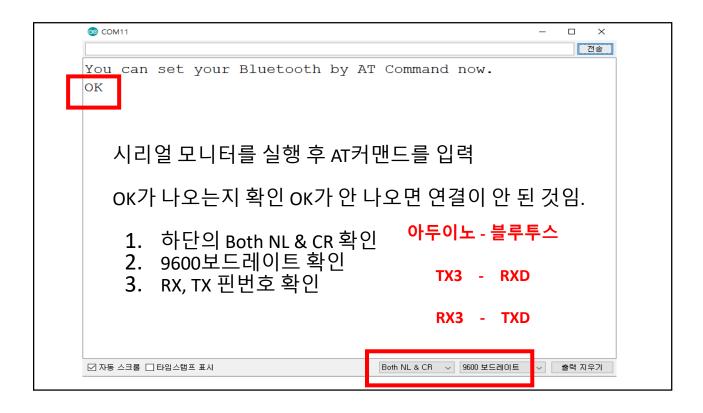
③ 블루투스 파일 업로드

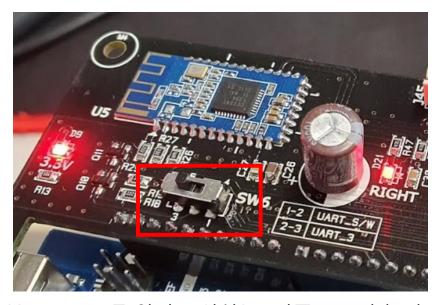


④ 시리얼 모니터로 AT 커맨드 입력



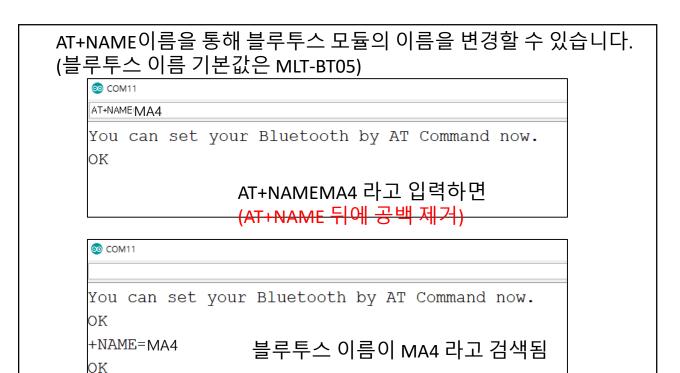
⑤ AT 커맨드 연결 확인





이 때 블루투스 모듈 옆의 스위치는 3번쪽으로 맞춤(아두이노 메가 사용 시), 만약 아두이노 우노를 사용한다면 1번쪽으로 맞 추고 소프트웨어시리얼(2, 3번 핀)을 사용함(코드 수정 필요)

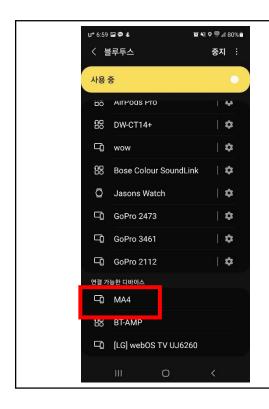
⑥ 블루투스 이름변경



⑦ 변경된 블루투스 이름 확인



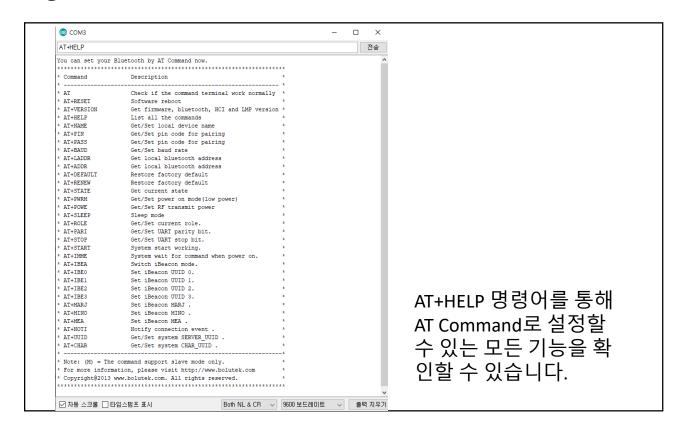
⑧ 스마트폰에서 변경된 블루투스 이름 확인



변경된 블루투스 모듈의 이름이 스마트폰에서 검색되는 것을 확인할 수 있습니다.

검색이 잘 되면 따로 등록하지 않아도 앱을 통해 바로 연결 가능합니다.

⑨ AT커맨드 도움말



3. AI 고카트 아두이노 프로그램 업로드

① 시리얼 통신 코드 확인

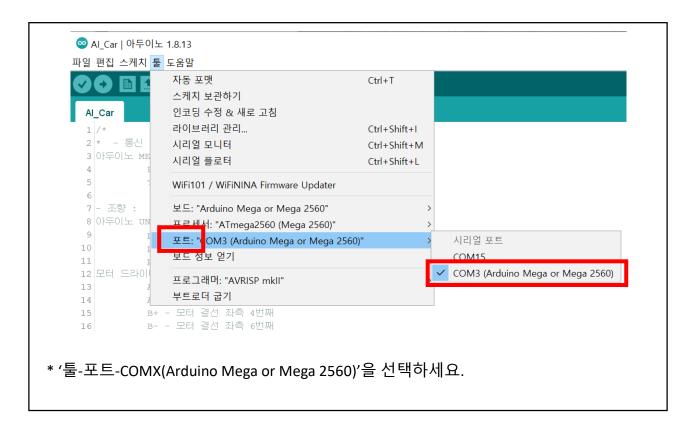
```
파일 편집 스케치 툴 도움말
Al Car
145
146
147
148
   // 아두이노 메가를 쓸 때는 Serial3를 그대로 사용하고, 아두이노 우노를 쓸 때는 Serial3를
                  ₽W6 스뮈치를 3번쪽으로 옮기고, 아두이노 우노를 쓸 때는 SW6 스
     (Serial3.available()) {
                        // 블루투스 통신에 데이터가 있을 경우
                     // 블루투스의 데이터(문자 한 글자)를 'cmd' 변수에 저장
     cmd = Serial3.read();
                                                    AI Car.ino 파일을 열고 다음
     // cmd 변수의 데이터가 m이면 수동모드로, i면 앱모드로 modeState 변수의 상태를 바꿈
                                                    내용을 확인합니다.
154
    if (cmd == 'm') {
     modeState = 1;
      Serial.println("input 'm'");
      Serial.println("the mode is : manual control");
                                                   이 설명서에서는 기본부품으
159
                                                   로 들어가 있는 아두이노 메
160
    if (cmd == 'i') {
161
     modeState = 0;
                                                   가를 기준으로 설명합니다.
162
      Serial.println("input 'i'");
163
      Serial.println("the mode is : app control");
* 아두이노 메가를 쓸 때는 Serial3를 그대로 사용하고. 아두이노 우노를 쓸때는 78. 79번
줄은 주석해제, 하고, 82번줄은 주석처리하고 위의 Serial3를 mySerial로 수정해주세요.
 * 아두이노 메가를 쓸 때는 SW6 스위치를 3번쪽으로 옮기고. 아두이노 우노를 쓸 때는
SW6 스위치를 1번쪽으로 옮겨주세요
```

② 보드 선택



선택하세요.

③ 포트 선택



④ 업로드

```
○ AI_Car | 아두이노 1.8.13

                                                             X
  파일 편집 스케치 툴 도움말
    Al_Car
    1 /*
    2 * - 통신 :
    3 아두이노 MEGA - 블루투스 모듈(HC-06 or HM-10)
            RX31 - TXD
    5
             TX31 - RXD
    6
    7 - 조향 :
    8 아두이노 UNO - 모터 드라이버(점퍼는 사진 확인 후 적용)
    9
            p10 - enA
            p11 - PUL(펄스)
   10
            p12 - DIR(디렉션)
* 프로그램을 아두이노 메가 보드에 업로드 하세요.
```

4. AI 고카트 동작 확인 수동모드

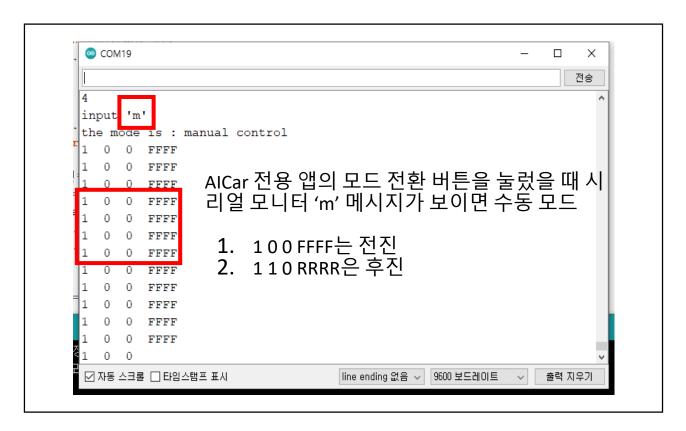
① 시리얼 모니터링

```
X
 파일 편집 스케치 툴 도움말
   Al_Car
   2 * - 통신 :
   3 아두이노 MEGA - 블루투스 모듈(HC-06 or HM-10)
          RX31 - TXD
          TX31 - RXD
   6
   7 - 조향 :
   8 아두이노 UNO - 모터 드라이버(점퍼는 사진 확인 후 적용)
   9
         p10 - enA
          p11 - PUL(펄스)
  10
         p12 - DIR(디렉션)
* 아두이노 IDE의 우측 상단에 있는 '시리얼 모니터 버튼'을 누르세요.
* AICar의 기본 모드는 수동모드입니다.
```

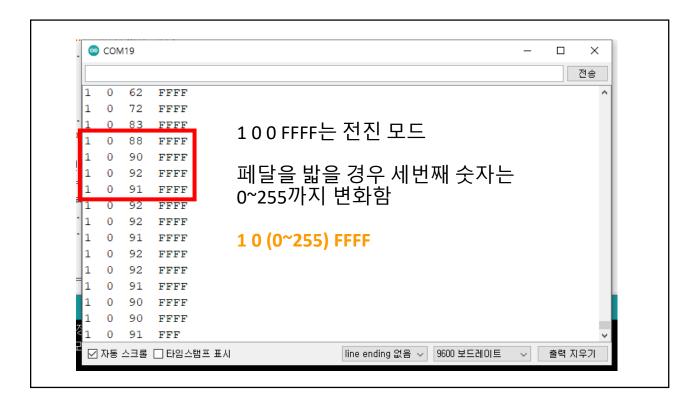
② 전진, 후진 전환 버튼



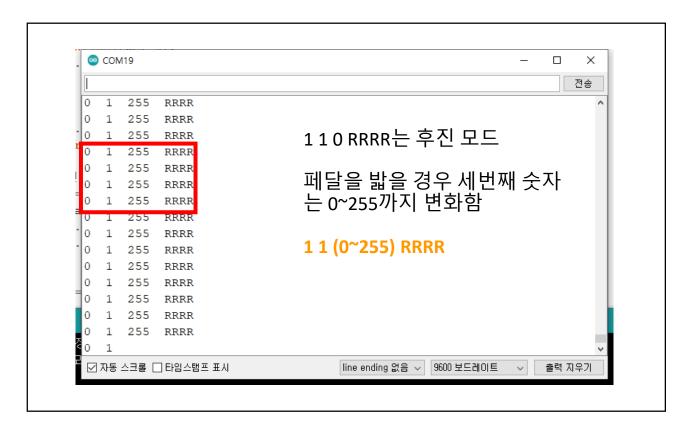
③ 시리얼 모니터 데이터 확인 방법



④ 전진



⑤ 후진



⑥ 조향

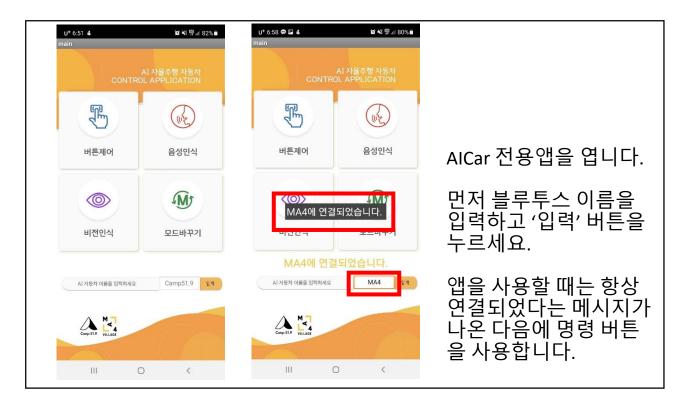
스텝모터 케이블 사 진 추가

수동모드로 조향을 할 때는 스 텝모터 케이블을 제거해주세요.

제거하지 않고 조향을 할 경우 스텝모터에 무리가 가고 조향이 잘 되지 않습니다.

5. AI 고카트 동작 확인 전용앱모드

① 블루투스 연결



② 모드 전환



③ AICar 전용앱을 사용 모드 시 시리얼 모니터 표시

☑ 자동 스크롤 □ 타임스탬프 표시

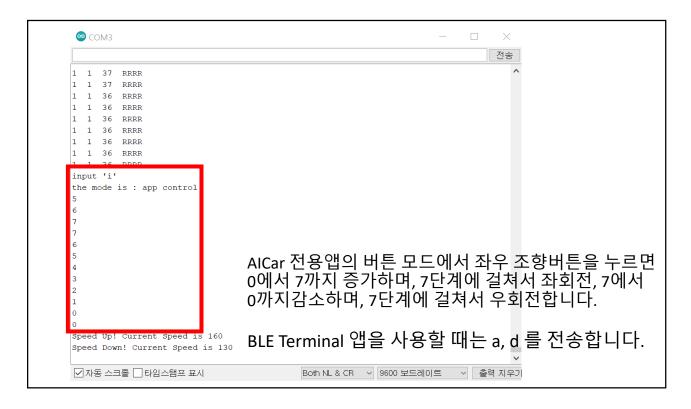
새 줄

④ 버튼 제어 모드

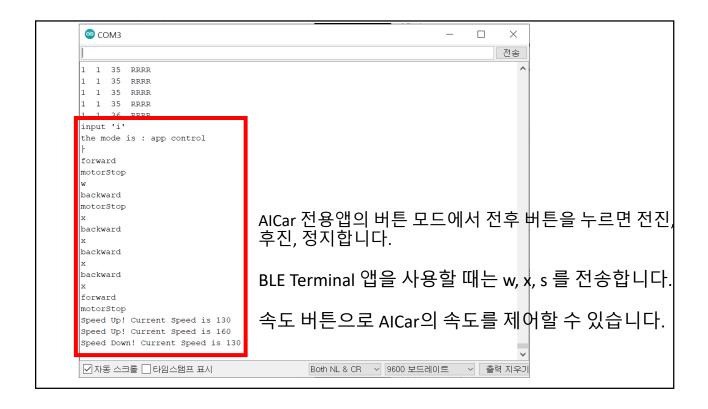
☑ 자동 스크롤 □ 타임스탬프 표시



⑤ 좌우조향



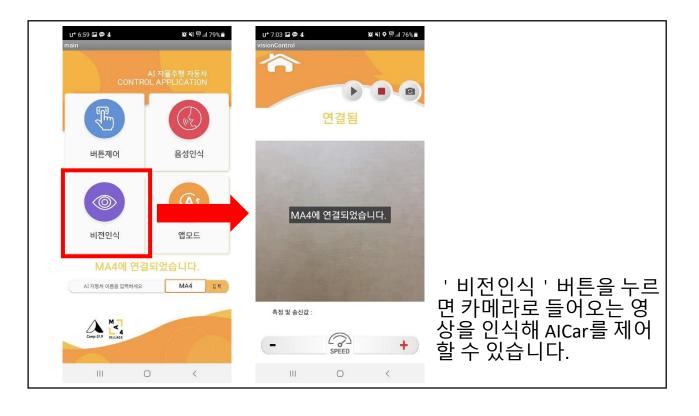
⑥ 전진, 후진, 정지



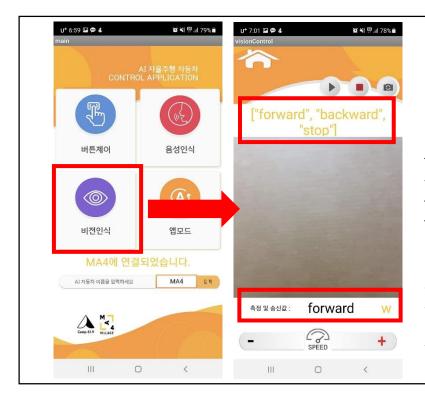
⑦ 블루투스 연결



⑧ 모드 전환



⑨ 블루투스 연결

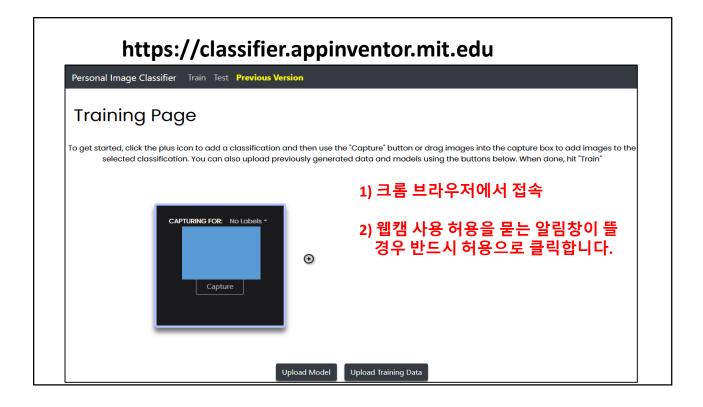


플레이 버튼을 누르면 첫번째 위치에 인식된 결과에 해당하 는 문자를 블루투스를 통해 송신합니다.

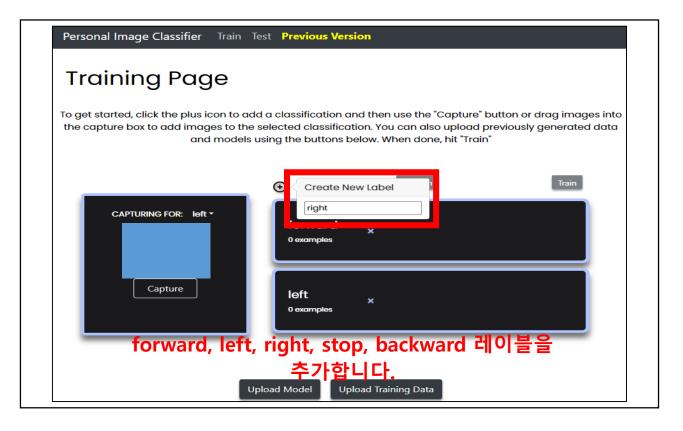
인식결과는 어떤 상황이 촬영 되든 학습된 결과물 중 가장 가깝게 인식되는 Label을 첫 번째 배열에 저장하고 관련 정보를 송신하도록 되어 있습 니다.

6. 차선이미지 학습하기

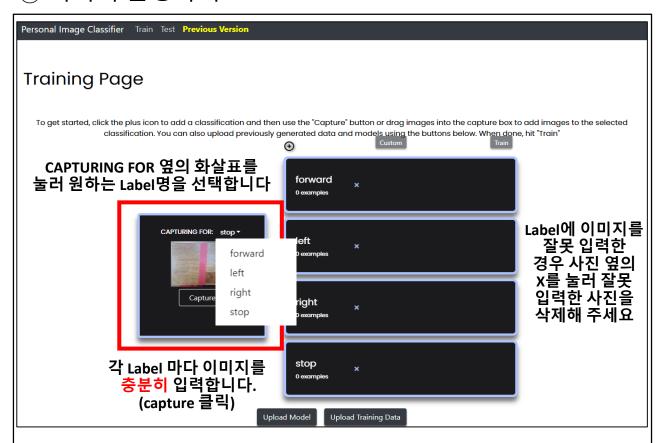
① 사이트 접속하기



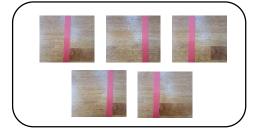
② Label 만들기



③ 이미지 촬영하기



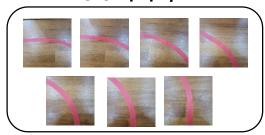
Forword 이미지



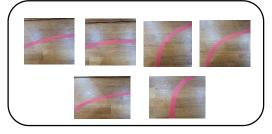
stop 이미지



left 이미지



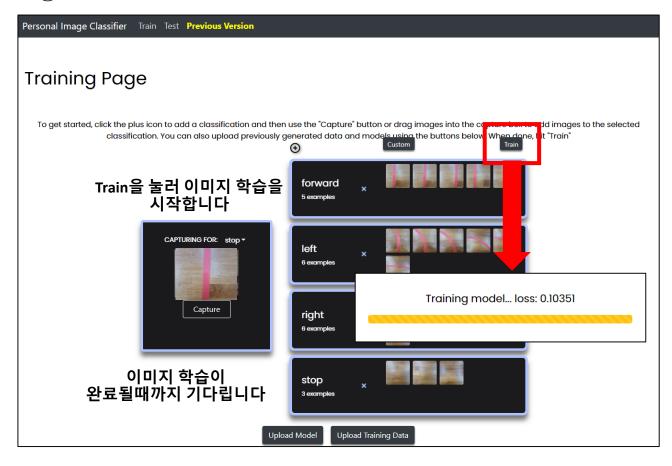
right 이미지



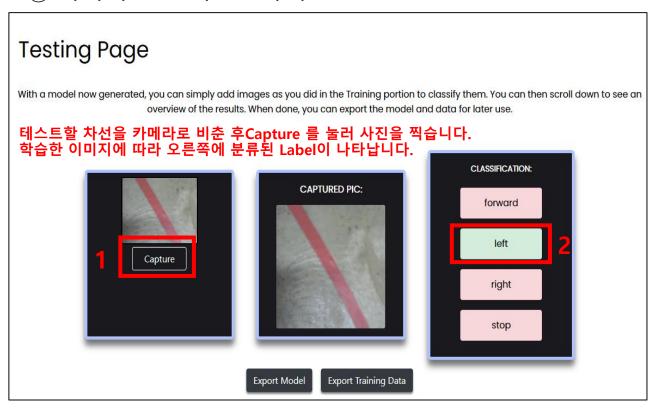
※ 이미지를 입력할 때는 최대한 많은 이미지를 정확하게 입력해야 합니다. 인공지능 차선 이미지는 입력한 이미지 데이터의 모습 그대로 학습하기 때문에 입력되지 않은 이미지는 인식하지 못해 차선 인식 오류가 날 수 있습니다.

주변 빛의 영향이나 바닥의 무늬가 달라지면 인식을 못할 수 있으므로 실제 인공 지능 고카트가 운행할 차선의 이미지를 다양하게 모아 학습해주세요

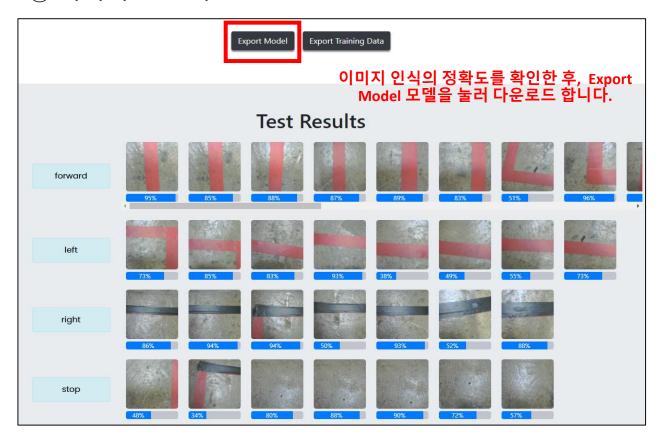
④ 이미지 모델 학습하기



⑤ 이미지 모델 테스트하기



⑥ 이미지 모델 다운로드



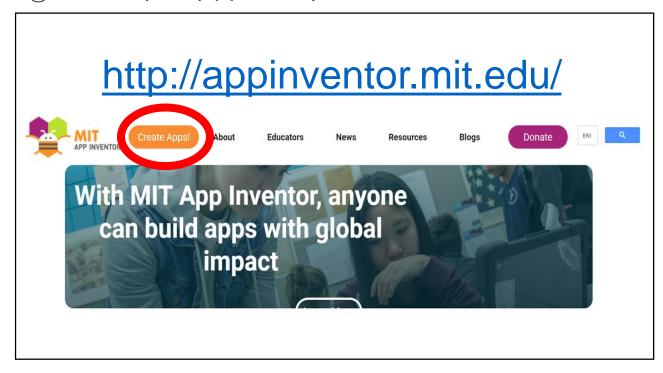
* 앱인벤터 확장기능 추가하기(이 과정은 참고만 하세요.)

앱인벤터 확장 파일 다운로드

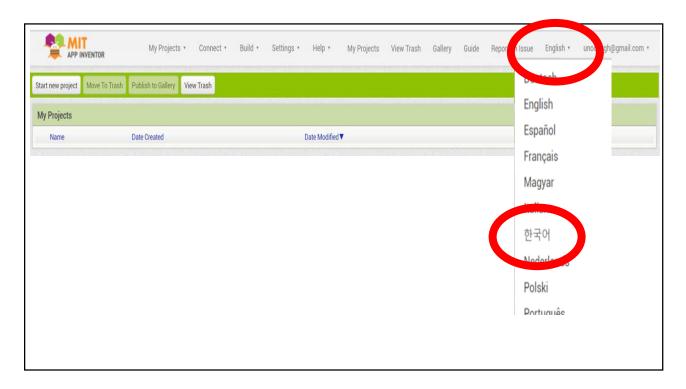
Supported:					
Supported:	Description	Author	Version	Download .aix File	Source Cod
BluetoothLE	Adds as Bluetooth Low Energy functionality to your applications. See BluetoothLE Documentation and Resources for more information.	MIT App Inventor	20200828	BluetoothLE.aix	Via GitHub
LookExtension	Adds object recognition using a neural network compiled into the extension.	MIT App Inventor	20181124	LookExtension.aix	Via GitHub
PersonalAudioClassifier	Use your own neural network classifier to recognize sounds with this extension.	MIT App Inventor	20200904	Personal Audio Classifier.aix	Via GitHub
PersonallmageClassifier	Use your own neural network classifier to recognize images with this extension.	MIT App Inventor	20190123	PersonallmageClassifier.aix	Via GitHub
PosenetExtension	Estimate pose with this extension.	MIT App Inventor	20200226	Posenet.aix	Via GitHub

7. 앱인벤터 학습모델 추가하기

① 앱인벤터 접속 및 앱 열기



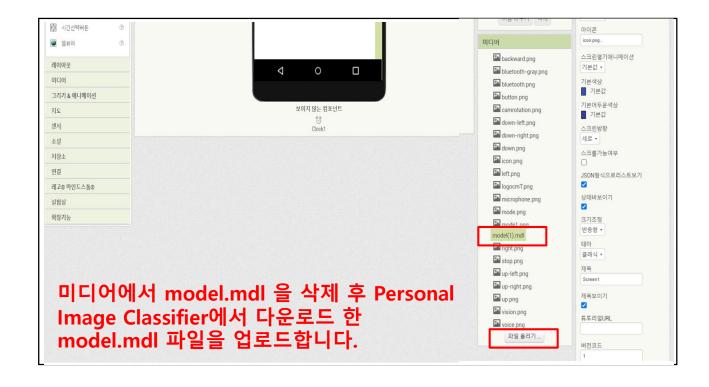
② 언어 설정



③ 프로젝트 열기



④ 인공지능 모델 파일 업로드

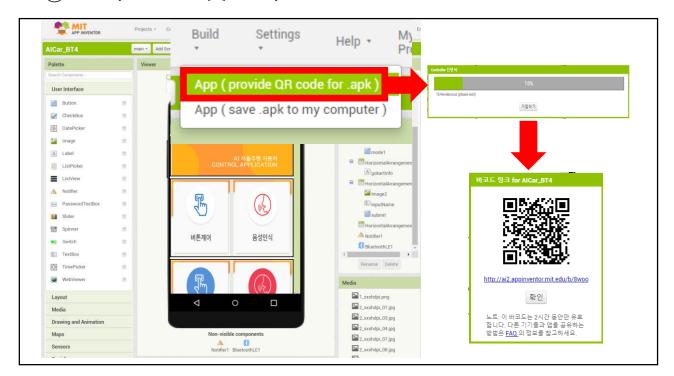


⑤ 앱인벤터의 PersonalImageClassifier 학습모델 설정하기



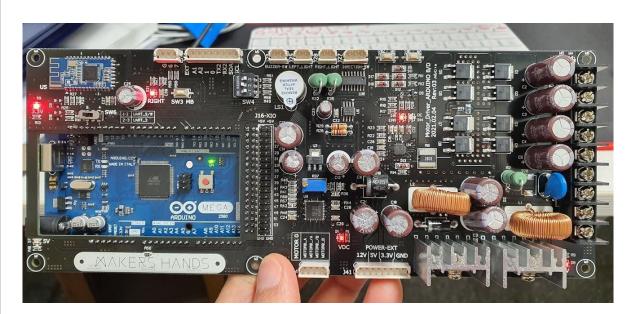
8. 스마트폰에 설치하기

① 앱 다운로드 및 설치



9. 보드 연결하기

① 컨트롤러 기판의 핀헤더에 아두이노 메가 연결하기



컨트롤러 기판의 핀이 부러지지 않도록 조심히 끼워줍니다. 컨트롤 러와 아두이노 메가 사이에 공간이 뜨지 않도록 깊이 끼웁니다.

② 앱에서 블루투스 연결 확인하기

