



دانشکده مهندسی
کامپیوتر و فناوری اطلاعات

دانشگاه صنعتی امیرکبیر

(پلی‌تکنیک تهران)

دانشکده مهندسی کامپیوتر



دانشگاه صنعتی امیرکبیر
(پلی‌تکنیک تهران)

دستور کار آزمایشگاه ریزپردازنده

(بهار ۱۴۰۰)

مؤلفان:

بهداد منصوری

علیرضا صالحی

با تشکر از:

امیرحسین شیخ‌الاسلامی - امیرحسین صفاتی

نرگس سدیفی - ارشیا رحیمی

فهرست مطالب

1	قوانين آزمایشگاه ریزپردازنده
7	آزمایش 1: آشنایی با برد Arduino MEGA2560 و برنامه‌های مورد نیاز
10	آزمایش 2: کیبورد ورودی و ارتباطات سریال
14	آزمایش 3: مانیتور خروجی
17	آزمایش 4: راه اندازی سرور موتور و ورودی آنالوگ
21	آزمایش 5: راه اندازی رله با Arduino MEGA2560
27	آزمایش 6: نیم پروژه
31	آزمایش 7: ماشین لباس شویی ساده
38	آزمایش 8: اتاق تحت کنترل
42	آزمایش 9: موسیقی و header
49	آزمایش 10: پروژه نهایی
53	پیش نیاز پروژه های اسمنبلی
54	پروژه های اسمنبلی

قوانین آزمایشگاه ریزپردازندۀ

به منظور افزایش کارایی درس آزمایشگاه ریزپردازندۀ، رعایت عدالت میان همه گروه‌های آزمایشگاه و آموزش حداکثری مطالب درس به صورت عملی، مدرسین و دانشجویان ملزم به رعایت نکات و قوانین زیر هستند:

1. مدرسین و دانشجویان موظفند راس ساعت در کلاس آنلاین حاضر شوند.
2. در تمام مدت زمان کلاس دانشجویان موظفند آنلاین بوده و بنا به صلاحیت مدرسین وبکم و میکروفون خود را فعال کرده و همچنین صفحه سکتابخانه خود را به اشتراک بگذارند.
3. غیبت در هیچ یک از جلسات کلاس‌های آنلاین به هیچ عنوان مجاز نیست.
4. اگر دانشجویانی نتوانند در طی یک جلسه آزمایش مورد نظر را تمام کنند، در طول هفته موظفند تا آن آزمایش را تکمیل کرده و پیش از آغاز جلسه بعد نتیجه را به مدرس خود تحویل دهند. حداکثر تعداد جلساتی که به درازا کشیده می‌شود ۱ جلسه در طول نیمسال است. دانشجو برای تکمیل آزمایش نمی‌تواند به گروه‌های دیگر ملحق شود.
5. آزمایش‌ها در گروه‌های تک نفره انجام می‌شوند و میزان فعالیت افراد تعیین کننده نمره نهایی آن‌ها خواهد بود.
6. هر آزمایش شامل یک پیش‌گزارش باید به صورت دستنویس و پیش از شروع آزمایش‌ها از طریقی که مدرس آزمایشگاه اعلام کرده است به ایشان تحویل داده شود. پیش‌گزارش مناسب برای هر آزمایش در دستور کار آمده است.
7. ارائه گزارش کار آزمایش‌ها الزامی نیست و تحویل خروجی صحیح به مدرس کفايت می‌کند.

نکات امنیتی:

1. پیش از انجام هر آزمایش، مبحث تئوری آن آزمایش باید به طور کامل مطالعه شود و پرسش‌هایی که در بخش "آنچه در پیش‌گزارش باید نوشته شود" آمده است باید با دقت پاسخ داده شود؛ چراکه در هنگام انجام آزمایش، وقت کافی برای توضیح و یادگیری قسمت تئوری وجود ندارد.
2. در انجام هر آزمایش لازم است که مطالب ذکر شده در آزمایش‌های قبل را به خاطر داشته باشید. زیرا به دلیل کمبود وقت، مطالب تکراری توضیح داده نمی‌شود. پس دانشجویان باید علاوه بر گزارش کاری که به تدریس‌یار خود تحویل می‌دهند (چه به صورت شفاهی و چه به صورت کتبی)، برای خود نیز یادداشت بردارند تا بعد از اتمام کلاس‌ها دچار مشکل نشونند.
3. هیچگاه دیودهای نورانی (یا اصولاً هر قطعه‌ای که در آن دیود نورانی به کار رفته مثل هفت قسمتی‌ها و ماتریس‌های LED) را مستقیماً به خروجی برد یا منبع تغذیه وصل نکنید، بلکه آن را با یک مقاومت بین 100 تا 330 اهمی سری نموده، و سپس وصل کنید.

آشنایی با برد Arduino MEGA 2560

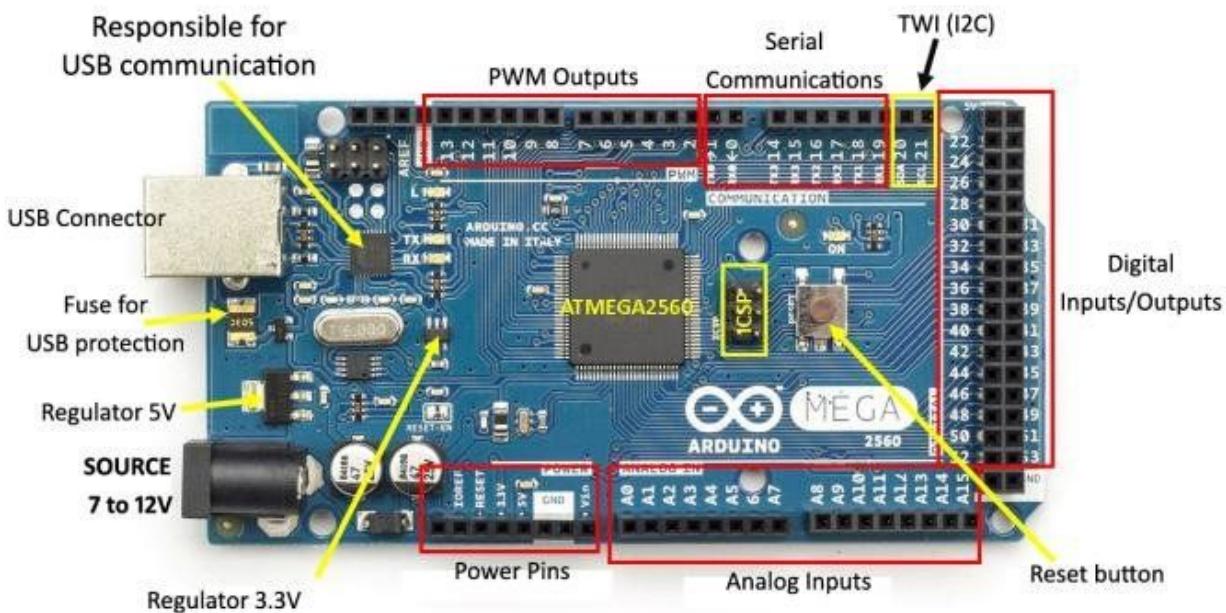
برد Arduino MEGA 2560 یک میکروکنترلر بر پایه ATmega2560 از شرکت Atmel است. این برد دارای 54 پین دیجیتال ورودی/خروجی (که 15 پین می‌تواند به عنوان خروجی PWM استفاده شود)، 16 ورودی آنالوگ، 4 پورت‌های سریال (پورت‌های UARTs) و یک کابل ارتباطی USB، یک پاور جک، یک ICSP header است. این برد عملایی چیزهایی که برای کار با میکروکنترلر نیاز است را شامل می‌شود. فقط کافیست با USB به یک کامپیوتر متصل شود یا با آداپتور AC به DC برق بگیرد و یا از باتری استفاده کند تا روشن شود. مگا 2560 می‌تواند با اکثر شیلد‌های طراحی شده برای Uno و همچنین بردهای قدیمی Duemilanove or Diecimila کار کند.

Arduino MEGA 2560 همانند دیگر بردهای Arduino با برنامه‌ریزی می‌شود که نحوه نصب و اتصال برد به آن در پیوست آورده شده است.

مشخصات:

ATmega2560
5 ولت
7 تا 12 ولت
20-20 ولت
15 تای آن خروجی PWM تولید می‌کنند.
16 عدد
20 میلی آمپر
50 میلی آمپر
256 کیلوبایت که 8KB برای bootloader است.
8 کیلوبایت
16 مگاهرتز

- میکروکنترلر:
- ولتاژ عملیاتی:
- ولتاژ ورودی (پیشنهادی):
- دامنه مجاز ولتاژ ورودی:
- پین‌های دیجیتال ورودی/خروجی:
- پین‌های ورودی آنالوگ:
- جریان DC هر پین 3.3 ورودی/خروجی:
- جریان DC هر پین 5 ولت:
- حافظه فلاش:
- SRAM
- سرعت ساعت:



برد آردوینو Mega2560

شانگر های LED:

شانگر LED تغذیه: هنگام اتصال تغذیه به برد آردوینو روشن می شود. اگر LED روشن نشد، در بخشی از اتصال تغذیه مشکلی وجود دارد.

های TX و RX: بر روی برد دو بخش به نام های TX (ارسال) و RX (دریافت) وجود دارد. یکی در بخش پایه های 0، 1 و 14 تا 19 که برای ارتباط سریال هستند و دومی LED های TX و RX. چراغ مربوط به TX هنگام ارسال داده سریال مناسب با میزان سرعت چشمک می زند و چراغ مربوط به RX نیز هنگام دریافت داده چشمک می زند. میزان سرعت چشمک زدن به baud rate برد بستگی دارد.

تغذیه:

ولتاژ مورد نیاز Arduino MEGA 2560 می تواند از طریق اتصال USB و یا یک منبع تغذیه خارجی تامین شود. هنگامی که اتصال برقرار شد، منبع تغذیه به صورت خودکار انتخاب می شود.

منبع تغذیه خارجی غیر از USB می تواند آداپتور AC به DC یا باتری باشد. آداپتور (با سوکت های center-positive میلی متر) می تواند به پاور جک موجود بر روی برد متصل شود و سیم های باتری می توانند مستقیماً وارد پین های GND و Vin شوند.

برد می تواند با منبع تغذیه خارجی 6 تا 20 ولت کار کند. اگر ولتاژ منبع تغذیه پایین تر از 7 ولت باشد روی ولتاژ پین ها اثر خواهد گذاشت و ممکن است ولتاژ خروجی آن ها کمتر از 5 ولت شود و حتی نوساناتی را به وجود آورد. ولتاژ بیش از 12 ولت نیز می تواند موجب افزایش دمای رگولاتور و در نتیجه آسیب به برد گردد. ولتاژ پیشنهادی مناسب، بین 7 تا 12 ولت است.

پین های مربوط به منبع تغذیه به شرح زیر است:

• V_{IN} : پین ورودی ولتاژ آردوینو است که به هنگام استفاده از منبع تغذیه خارجی (به جای منبع تغذیه تنظیم شده یا اتصال USB با 5 ولت) از آن استفاده می شود و چنانچه برد از طریق پاور جک به منبع تغذیه وصل شده باشد، می توانید از طریق این پین (به عنوان خروجی) به ولتاژ منبع تغذیه دسترسی داشته باشید.

• 5V: این پین یک ولتاژ تنظیم شده 5 ولت را از طریق رگولاتور موجود بر روی برد فراهم می کند. برد می تواند از طریق پاور جک (12-7 ولت)، پورت USB (به اندازه 5 ولت) و یا پین V_{IN} برد (12-7 ولت)، تغذیه گردد. ولتاژ پین های 5 ولت و 3.3 ولت از رگولاتور عبور می نماید و استفاده از ولتاژ این پین ها ممکن است باعث صدمه دیدن برد شود، از همین رو، استفاده از این پین ها توصیه نمی شود.

- 3.3V: یک ولتاژ 3.3 ولتی، به وسیله ای رگولاتور روی برد فراهم می گردد که حداقل جریان آن 50 میلی آمپر است.
- GND: پین هایی که با اتصال به زمین، ولتاژ صفر را فراهم می کنند.
- IOREF: این پین میزان ولتاژ مرجعی که میکروکنترلر با آن کار می کند را مشخص می نماید. این پین اجازه می دهد یک شیلد را با پیکربندی مناسب، جهت تطبیق با ولتاژی که توسط برد فراهم شده است، به برد متصل کنید. یک شیلد که به درستی تنظیم شده باشد، می تواند مقدار ولتاژ را از پین IOREF خوانده، منبع تغذیه مناسب خود را انتخاب نماید و یا این که مبدل های ولتاژ را برای کار کردن با ولتاژ های 5 یا 3.3 ولت، بر روی خروجی ها فعال نماید. این قابلیت، به شیلد ها امکان می دهد تا با برد 3.3 ولتی همچون DUE AVR-based و برد های بزرگتر کار می کنند، خود را تطبیق دهند.

Arduino

آردوینو یک بستر متن باز، برای توسعه سیستم های نهفته می باشد که کار توسعه سیستم های سخت افزاری را ساده تر می کند. این بستر یک فریم ورک توسعه متن باز به زبان C/C++ برای AVR و ARM و ... فراهم می کند. این فریم ورک API یکسانی را به ازای میکروکنترلرهای متفاوت فراهم می کند و مدیریت سطح پایین سخت افزار میکروکنترلر را انجام میدهد. از این رو برنامه ای که بر بستر آردوینو نوشته می شود قابلیت آن را دارد که بر میکروکنترلرهای مختلف با سخت های افزار های منقولت اجرا شود.

در پروژه آردوینو می توان زبانهای C، C++ و Assembly را به کاربرد. برای نمونه یک روال را به زبان اسمبلی نوشته و در کد C/C++ آن را فراخوانی کرد. از این رو می توان مدیریت سطح پایین سخت افزار را به جای قابلیت های عمومی فریم ورک آردوینو، به طور ویژه برای پروژه خود پیاده سازی کرد.

همچنین می توان از قابلیت های برنامه نویسی شی گرادر C++ مانند کلاس ها، ارث بری، اینترفیس و ... بهره مند شد. البته باید توجه داشت که در برنامه نویسی شی گرادر میکروکنترلرها به دلیل منابع سخت افزاری محدود، همه قابلیت های زبان C++ پیاده سازی نشده است.

- برای راهنمایی در بخش های مختلف گزارش کار کد های نمونه ای در گیت هاب آزمایشگاه گذاشته می شود که به آدرس زیر می باشد.

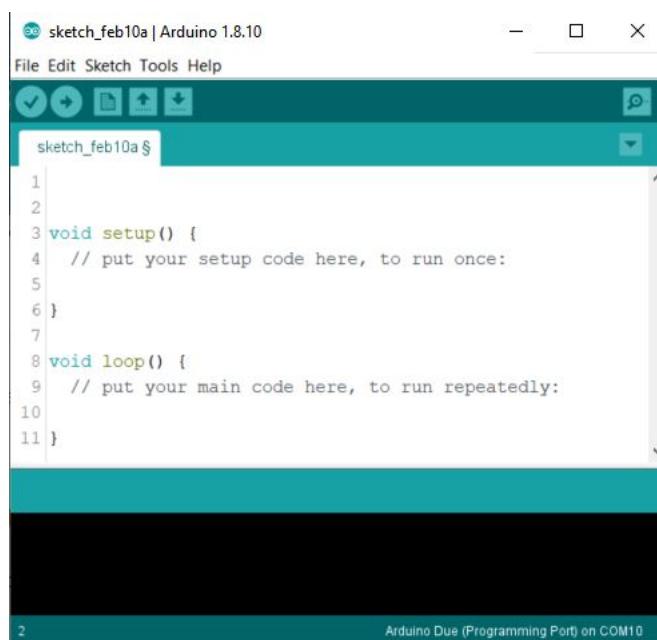
<https://github.com/MicroprocessorAUT/Lab/tree/main/Samples>

- پروژه های نمونه ای برای نشان داده شیوه استفاده از کلاس های C++ و ساختاربندی مناسب کد در آدرس بالا آورده شده است.
از آنجا که رعایت این ساختاربندی در تحويل کد های آزمایشگاه لازم می باشد، این پروژه های نمونه را بررسی کنید.

پلتفرم آردوینو یک IDE نیز برای برنامه نویسی بردهای آردوینو و همچنین ارتباط سریال با برد به نام Arduino IDE فراهم می کند. این برنامه متن باز و رایگان است. می توانید نسخه دسکتاپ آن را انصب نمایید یا از نسخه برخط آن در آدرس زیر برای نوشتن برنامه و آپلود آن بر روی برد استفاده کنید.

<https://create.arduino.cc/>

شکل زیر محیط برنامه Arduino IDE را نشان می دهد.



همچنین می توان از محیط **Eclipse C/C++** برای توسعه پروژه های آردوینو بهره برد.

عملکرد منوهای موجود در Arduino IDE

- Verify: برای بررسی خطاهای برنامه‌ی نوشته شده از این گزینه استفاده می‌کنیم.
- Upload: برای آپلود کردن برنامه‌ی نوشته شده روی برد از این گزینه استفاده می‌کنیم. (پروگرم کردن میکروکنترلر)
- New: کلید میانبر برای ایجاد یک پروژه جدید.
- Open: کلید میانبر برای باز کردن نمونه پروژه‌های موجود در نرمافزار.
- Save: ذخیره‌ی پروژه ایجاد شده.
- Serial Monitor: ترمینال سریال برای دریافت دیتای پورت سریال از برد و ارسال اطلاعات به آن.

حالا با یک کلیک ساده روی منوی **Upload** شروع به آپلود برنامه روی برد آردوینو خواهد کرد. چند ثانیه صبر نمایید، در زمان آپلود دو عدد **Led** با نام‌های **Rx** و **Tx** روی برد چشمک خواهد زد. در صورتی که آپلود برنامه با موفقیت انجام شود، در نوار وضعیت، پیغام "Done Uploading" را خواهد دید.

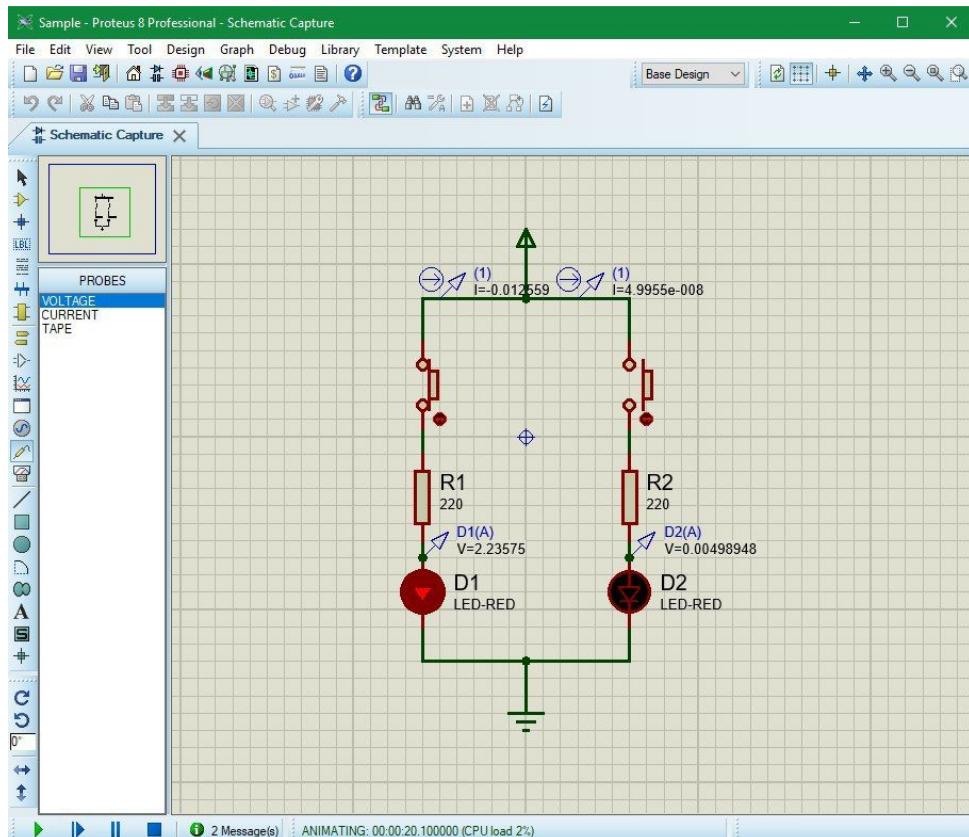
برنامه‌نویسی در آردوینو 3 بخش کلی دارد:

1. پیش‌پردازش‌ها: در بخش پیش‌پردازش، کتابخانه‌ها و یا متغیر‌هایی که محلی نیستند تعریف و فرآخوانی می‌شوند.
2. حلقه **setup**: در این بخش کارهایی که باید یکبار انجام شوند را تعریف می‌کنیم. به طور مثال، تنها کافی است یکبار تعریف کنیم که یک پین دیجیتال ورودی باشد یا خروجی و یا این‌که به برد اطلاع دهیم که می‌خواهیم از پورت سریال استفاده کنیم.
3. حلقه **loop**: حلقه **loop** یک حلقه بینهایت است و کارهایی که باید به طور متناسب انجام شوند در این حلقه نوشته می‌شود. به طور مثال، اگر بخواهیم یک سنسور دما را به برد وصل کنیم و برد دمای محیط را بر روی نمایشگر نشان دهد، عمل خواندن دما از سنسور و نوشتن اطلاعات در صفحه نمایش را باید در این حلقه بنویسیم.

برای گرفتن فایل hex از Arduino IDE که به Proteus داده شود، بعد از کامپایل شدن کد، با انتخاب گزینه **Export Compiled Binary** از تب **Sketch** می‌توانید فایل باینری کامپایل شده برای پرتوس را بسازید که در **Sketch Folder** ذخیره می‌شود و می‌توانید **Show Sketch Folder** در زیر این گزینه، به آن دسترسی پیدا کنید.

نرم افزار شبیه سازی Proteus

این ترم به دلیل برگزاری مجازی آزمایشگاه، آزمایش‌ها در بستر شبیه‌سازی Proteus انجام خواهد شد. این نرم افزار مانند نرم افزار ORCAD که در آزمایشگاه مدارهای الکتریکی با آن آشنا شدید، امکان شبیه‌سازی مدارهای الکتریکی را ارائه می‌کند. افزون بر آن، شبیه‌سازی کارکرد خانواده‌هایی از میکروکنترلرهای در مدار را فراهم می‌کند. از این رو، می‌توان از این نرم افزار برای شبیه‌سازی آزمایش‌های درس ریزپردازندۀ بهره برد.



محیط برنامه Proteus

چگونگی انجام شبیه سازی آزمایش‌ها در محیط Proteus

نخست مدار آزمایش را در نرم افزار Proteus طراحی کنید، سپس در محیط توسعه آردوینو در تابع (`loop()`) پیکربندی ورودی/خروجی پایه‌ها را انجام دهید و در تابع (`loop()`) منطق کنترلی برنامه را پیاده‌سازی کنید.

پس از آن، برنامه را برای ATmega2560 کامپایل کنید. بدین منظور، ابتدا برد را از طریق Tools -> Board -> Arduino انتخاب کنید و سپس گزینه Verify را بزنید.

حال بر روی برد در Proteus کلیک راست کرده و گزینه Edit Properties را انتخاب کرده و سپس در بخش Address فایل هگز کامپایل شده را قرار دهید و شبیه‌سازی را اجرا کنید.

همچنین راه دیگری نیز برای دریافت فایل باینری در محیط Arduino IDE وجود دارد، پس از کامپایل شدن برنامه، گزینه‌ی Export Sketch در منوی Sketch را انتخاب کنید. این کار، فایل HEX برنامه را در پوشه‌ی Sketch Compiled Binary می‌ریزد و می‌توان با انتخاب گزینه‌ی Show Sketch Folder در همان منو به آن دست یافت.

آزمایش ۱: کار با پایه های ورودی/خروجی (PIO) و وقه ورودی (Input Interrupt)

هدف آزمایش:

- آشنایی واحد PIO
- آشنایی با روش های سرکشی (Interrupt-Driven) و وقه محور (Polling)
- مقایسه دو روش سرکشی و وقه محور

قطعات آزمایش:

- برد Arduino MEGA 2560
- دیود نورانی LED
- کلید
- مقاومت 220Ω
- مقاومت $10K\Omega$

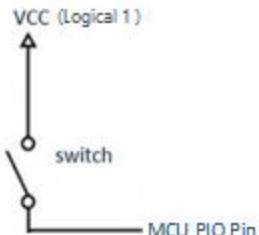
آنچه باید در پیش گزارش نوشته شود:

- با توجه به درس سیستم عامل، تفاوت روش های سرکشی و وقه محور را بیان کنید.
- به پرسش هایی که در مقدمه آزمایش آورده شده است پاسخ دهید.

مقدمه:

مدارهای Pull-up و Pull-down

مدار زیر را در نظر بگیرید:



فرض کنید میخواهیم از این مدار برای دریافت اینکه چه زمانی کلید (Switch) بسته شده است استفاده کنیم. برای این کار سطح ولتاژ منطقی (1 یا 0) بر روی پایه میکرو (MCU PIO Pin) را پیوسته بررسی میکنیم و زمانی که برایر با 1 شد را زمان بسته شدن کلید در نظر میگیریم. به عبارتی دیگر، زمانی که کاربر دکمه مربوط را فشار داده است.

پرسش: چرا این روش برای فهمیدن اینکه چه زمانی کلید بسته شده درست نیست؟ در این مدار پایه میکرو در چه حالتی می باشد؟

برای اینکه مشکل روش بالا بر طرف گردد می توان کلید را در مدار Pull-up یا Pull-down قرار داد.



بدیهی است مقاومت دو مدار فوق در سطح ولتاژ پایه میکروکنترلر در دو حالت فشرده شده یا آزاد میباشد. دو مدار فوق را بررسی کرده و از آنها در طراحی مدار خود بهره ببرید.

پرسش: در مدار های بالا چرا نیاز به مقاومت (Pull-Up/Pull-Down Resistor) داریم؟

برای نوشتن برنامه این آزمایش می باشد از دستورات `delay()`, `digitalWrite()`, `digitalRead()`, `pinMode()` استفاده کنید.

وقه:

وقه پاسخی است که پردازنده به هنگام رخدان یک اتفاق (Event) می دهد. این پاسخ به این صورت است که پردازنده اجرای کنونی خود را متوقف کرده و روال سرویس وقه (Interrupt Service Routine) منتظر با آن رخداد را اجرا خواهد کرد. پس از به پایان رسیدن سرویس وقه پردازنده اجرای متوقف شده خود را دنبال خواهد کرد. واحد مدیریت وقه مسئولیت اجرای این روند را برعهده دارد. به این صورت که هنگامی که یک اتفاق رخ می دهد در صورت لزوم روال سرویس وقه منتظر با آن را اجرا خواهد کرد.

واحد های گوناگونی می توانند تنظیم شوند تا رخدان یک اتفاق مشخص را اعلام کنند (Assertion). یکی از این واحد ها, GPIO می باشد که می تواند حالت های مختلف سطح ولتاژ منطقی یک پایه ورودی را به عنوان اتفاق دلخواه در نظر گرفته و رخدان آن را به واحد مدیریت وقه اعلام کند. از این رو می توان این واحد را به گونه ای پیکربندی کرد که فشرده شدن کلید را اعلام کند.

سپس هر بار که دکمه فشار داده می شود، روال سرویس وقه منتظر با آن اجرا خواهد شد. می توان این روال یا تابع را به گونه ای برنامه ریزی کرد که پاسخ مناسب به فشرده شدن کلید داده شود. در این صورت رخدان اتفاق مورد نظر یعنی فشرده شدن کلید در شرایط گوناگون مدیریت پذیر خواهد بود.

پرسش: آیا رخدان یک اتفاق در صورت اعلام شدن (Assertion) لزوماً منجر به اجرای روال سرویس وقه منتظر با آن می شود؟

همه یا برخی از پایه های یک واحد GPIO برای ثبت رخداد های ورودی در نظر گرفته شده است. شمار این پایه ها بسته به مدل میکروکنترلر متفاوت است.

پرسش: پایه های وقفه در برد ATmega 2560 و شیوه پیاده سازی وقفه ورودی را بدست آورید.

دستوری که برای فعال سازی مدیریت وقفه روی پایه مدنظر در آردوینو وجود دارد (`attachInterrupt()` میباشد. برای اطلاعات بیشتر در این باره لینک زیر از مستندات آردوینو را بررسی کنید:

<https://www.arduino.cc/reference/en/language/functions/external-interrupts/attachinterrupt/?setlang=it>

پرسش: انواع اتفاق های ورودی را که واحد GPIO در برد آردوینو ATmega2560 می تواند رخدان آن ها را بفهمد و اعلام کند بنویسید.

شرح آزمایش:

این آزمایش در بردارنده چندین LED (دلخواه اما بیشتر از 5 عدد) و سه دکمه می باشد. که مدار آن بر روی برد در شکل 1-1 و مدار شماتیک آن در شکل 2-1 نمایش داده شده است. در ابتدا LED ها خاموش می باشند. با هر بار فشردن دکمه می یک، LED ها از سمت چپ یکی یکی روشن می شوند، با هر بار فشردن دکمه می دو، LED ها بصورت همزمان به تعداد کاراکتر های نام شما شروع به چشمک زدن می کنند (فرآخوانی `strlen` باید درون کد شما قابل مشاهده باشد) و پس از آن در حالت تمام روشن قرار می گیرند. و با فشردن دکمه سوم همه LED ها خاموش می شوند

1. برنامه آزمایش را به روش سرکشی بنویسید و پس از آن که از درستی کارکرد مدار و برنامه خود مطمئن شدید گام دوم را انجام دهید.

2. به پرسشهای زیر پاسخ دهید:

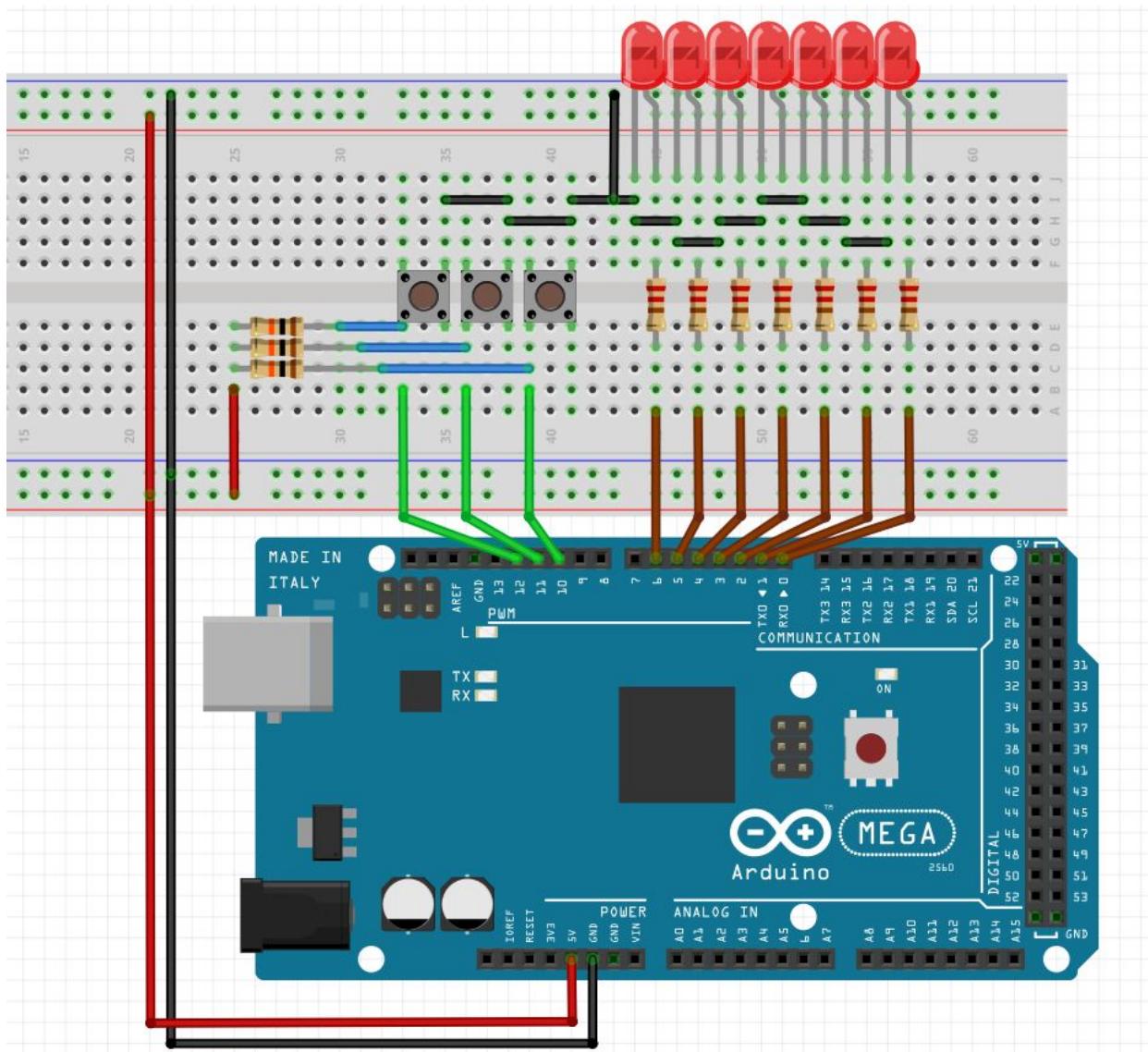
• اگر دکمه را در حالت فشرده برای زمان طولانی نگه داریم چه اتفاقی خواهد افتاد؟ آیا با منطق کارکرد خواسته شده سازگار است؟ چه راه حلی برای این مشکل (در صورت وجود) می توان پیشنهاد کرد؟

• فرض کنید می خواهیم برد موردنظر علاوه بر فراهم کردن کارکرد خواسته شده در بالا، عمل دیگری را نیز به صورت زمان دار انجام دهد. برای نمونه در کنار کارکرد بالا، وضعیت روشن یا خاموش بودن یک LED را نیز هر 5 ثانیه یک بار تغییر دهد. روشنی برای افزودن این کارکرد تازه به برنامه پیشنهاد دهید.

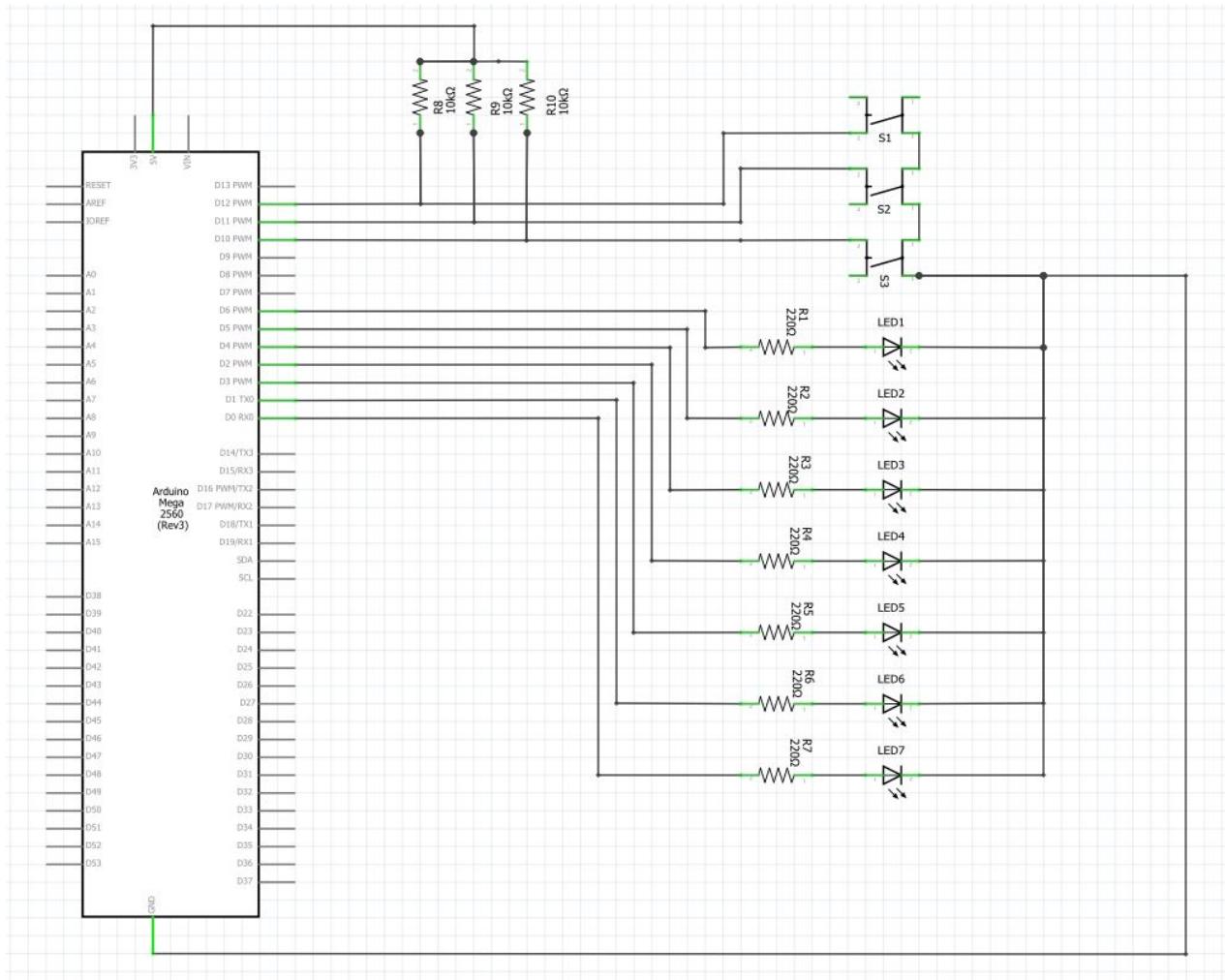
• فرض کنید می خواهیم کارکرد دیگری را به دستگاه اضافه کنیم به این صورت که در صورت یک شدن یک پایه عملیات مشخصی را به عنوان پاسخ انجام دهد. (حدودیت زمانی برای پاسخ دادن وجود دارد) هیچ یک از اتفاق های یک شدن پایه نباید از دست برود (بی پاسخ بماند). و یک شدن پایه نیز در هر زمانی ممکن است رخدهد. آیا برنامه شما که به روش سرکشی واحد های جانبی را بررسی میکند. می تواند در هر شرایطی (مثل هنگام فشرده شدن کلید) این کارکرد را فراهم کند؟

• فرض کنید به دلیل محدودیت در توان مصرفی می خواهیم پردازنده در هنگام بیکاری به خواب ببرود. در زمان خواب پردازنده هیچ دستوری را اجرا نمی کند. روش سرکشی چه قدر با این نیازمندی سازگاری دارد؟ آیا می توان با این روش هم به خواب رفت و هم کارکرد درست آزمایش را فراهم کرد؟

3. با پاسخ به پرسش های بالا می توان دریافت که روش سرکشی برای کنترل واحد های جانبی با اینکه در برنامه های کوچک و به نسبت ساده قابل پیاده سازی است، همواره روش خوبی نیست و گاهی نمی تواند نیازمندی های ما را فراهم کند. اکنون آزمایش را به روش وقفه محور انجام دهید. پیاده سازی نیازمندی های خواسته شده در گام دوم را به روش سرکشی و وقفه محور مقایسه کنید.



شكل 1-1



شكل 2-1

آزمایش 2: کیبورد ورودی و ارتباطات سریال

هدف آزمایش:

اتصال صفحه کلید ماتریسی ساده به عنوان رابط کاربر برای وارد کردن اطلاعات

راه اندازی یک ترمینال مجازی با Arduino Mega 2560 و آشنایی با ارتباطات Serial

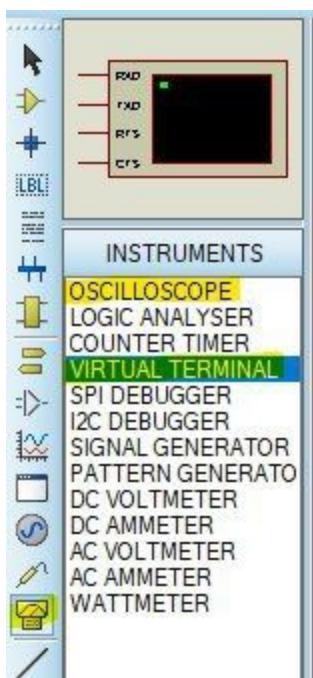
قطعات مورد نیاز:

- برد Arduino Mega2560
- صفحه کلید (Keypad) ماتریسی
- LED
- ترمینال مجازی برای سریال مانیتور
- اسیلوسکوپ

آنچه باید در پیشگزارش نوشته شود:

- کدهای مورد نیاز برای برنامه‌ریزی برد
- انواع Keypad ماتریسی و چگونگی کارکرد آن‌ها
- پدیده‌ی نوسان (bounce) کلید چیست و چگونه می‌توان از بروز اشکالات ناشی از آن جلوگیری کرد؟
- تعریف مختصر توابع مورد نیاز از کتابخانه Keypad.h مانند:

- [Keypad\(makeKeymap\(userKeymap\), row\[\], col\[\], rows, cols\)](#)
- [Char getKey\(\)](#)
- [Char getKeys\(\)](#)
- [char waitForKey\(\)](#)
- [KeyState getState\(\)](#)
- [boolean keyStateChanged\(\)](#)

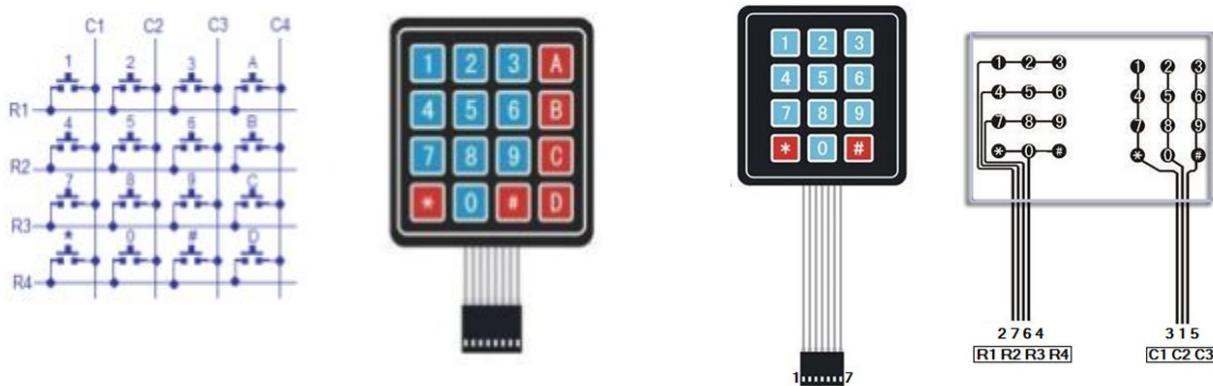


- [begin\(\)](#)
- [end\(\)](#)
- [find\(\)](#)
- [parseInt\(\)](#)
- [println\(\)](#)
- [read\(\)](#)
- [readStringUntil\(\)](#)
- [write\(\)](#)

مقدمه:

صفحه کلید مجموعه‌ای از دکمه‌ها است که به صورت بلوك یا "پد" تنظیم شده‌اند و به صورت ماتریسی روی هم قرار گرفته‌اند. ماتریسی بودن کلیدها این امکان را می‌دهد تا علاوه بر بهره مندی از تعداد زیادی کلید، تعداد کمی از پایه‌های برد را اشغال کنیم.

در یک صفحه کلید استاندارد، کلیدهای اصلی به صورت 4×3 ماتریس قرار گرفته‌اند که در حالت معمول به صورت رديفی و ستونی به یکدیگر متصل هستند. اگر یک صفحه کلید، 12 کلید داشته باشد این صفحه کلید به صورت 3 ستون 4 رديفی به یکدیگر متصل می‌شوند. برد آردوینو می‌تواند از طریق پین‌های دیجیتال به این سطرها و ستون‌ها دسترسی داشته باشد. وقتی یک کلید فشار داده می‌شود یک سطر و ستون به هم متصل می‌شوند. در غیر این صورت هیچ گونه اتصالی بین سطرها و ستون‌ها وجود ندارد. شکل زیر ساختمان داخلی یک صفحه کلید 4×3 را نشان می‌دهد.



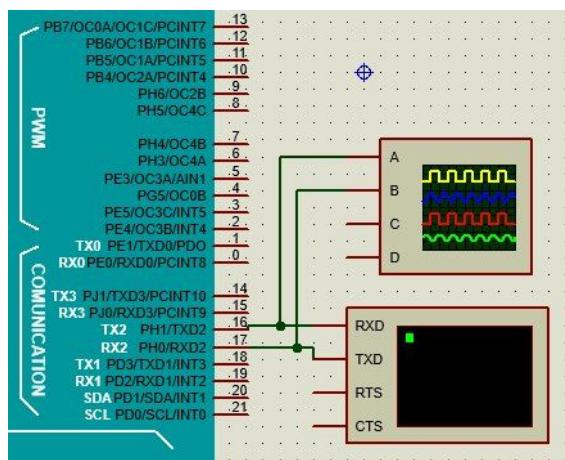
نمایی از ساختار درونی و بیرونی دو کلید

برای برنامه‌ریزی برد می‌توان از کتابخانه Keypad.h استفاده کرد. در صورتی که کتابخانه Keypad.h در نرم‌افزار IDE موجود نباشد، باید کتابخانه مورد نظر را نصب کنید. برای این کار به مسیر زیر رفته، سپس عبارت Keypad.h را جستجو کنید و کتابخانه مورد نظر را نصب کنید.

Sketch->Include Libraries->manage libraries

و یا آن را از لینک زیر دانلود کنید و در مسیر پوشه arduino\libraries\ ذخیره کنید.

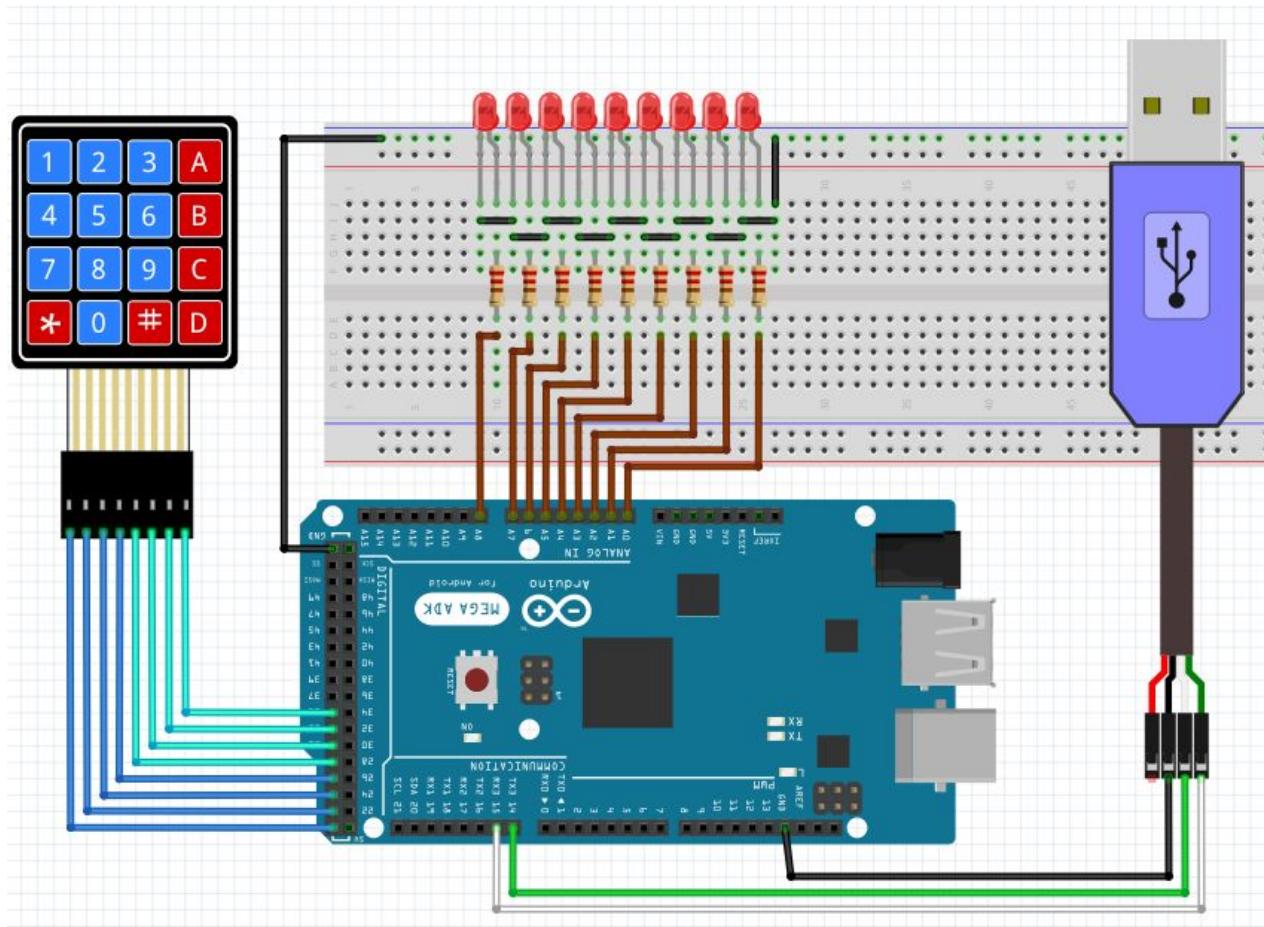
<https://playground.arduino.cc/uploads/Code/keypad/index.zip>

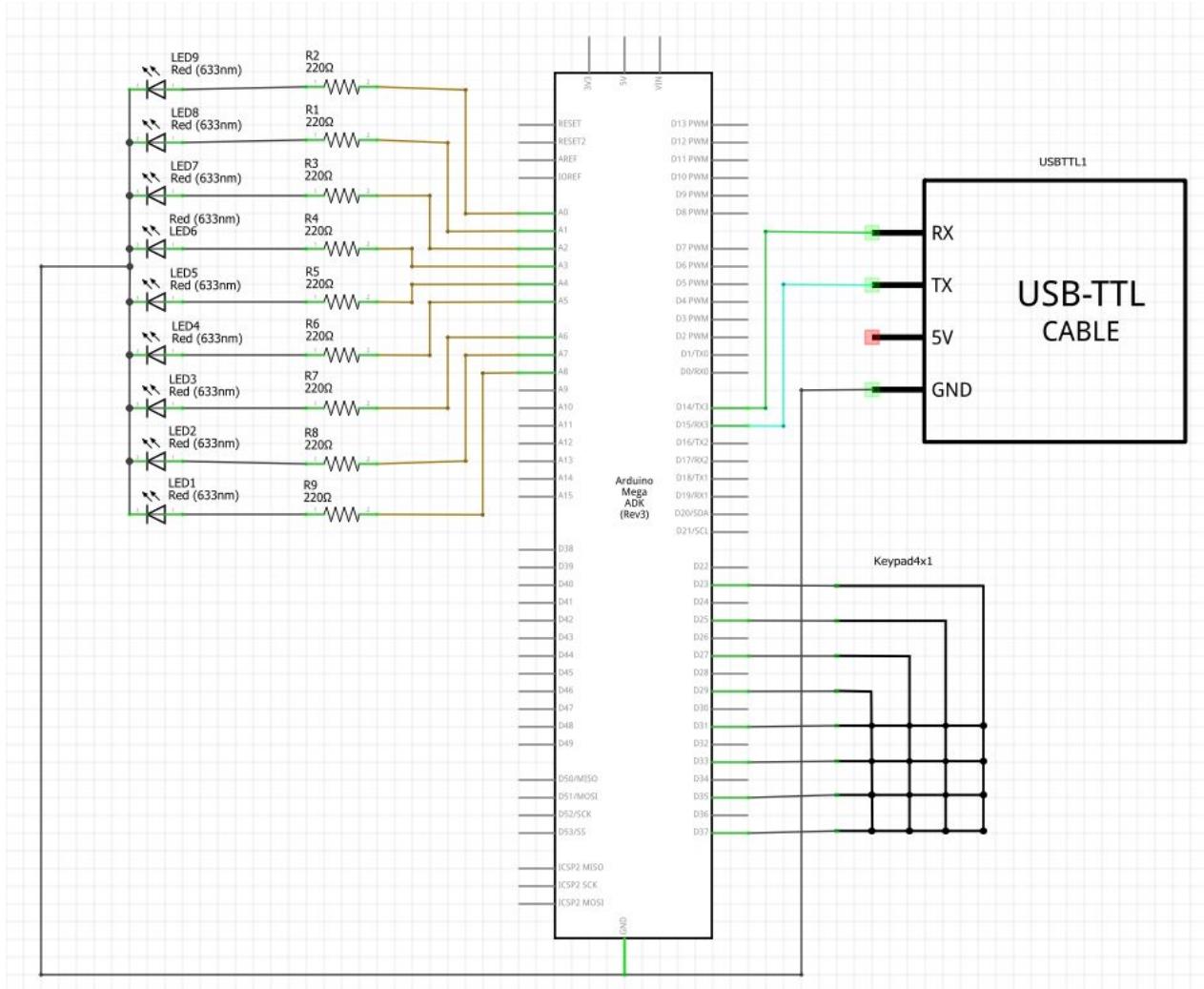


همچنین در این آزمایش قابلیت ارتباط سریال آردوینو را بررسی می‌کنیم. از نوار ابزار پروتوتوس (سمت چپ) و از تب INSTRUMENTS یک اسیلوسکوپ و یک ترمینال مجازی را انتخاب می‌کنیم. ترمینال را به یک TX و RX از پین‌های COMMUNICATION مجهز شده سیگنال‌های ارتباطی، به همان دو سریلوسکوپ را برای مشاهده سیگنال‌های ارتباطی، به همان دو سریل مجازی متصل می‌کنیم. در آردوینو واحدهای USART و USART به کار برده می‌شوند و چنانچه از واحد USART یا USART نام استفاده می‌کنند (TXn، RXn) و همچنین اگر n = 0 باشد Serial در غیر این صورت Serials نام دارد.

شرح آزمایش:

1. نخست 9 عدد LED و یک صفحه کلید را از میان component‌های پرتوس اضافه و به برد Arduino Mega2560 وصل کنید. برنامه ای بنویسید که به تعداد عدد انتخاب شده در صفحه کلید از سمت چپ به راست LED ها را روشن کند.
2. سپس ترمینال مجازی را (که در شکل زیر به صورت یک تبدیل USB-TTL نشان داده شده است) به پین‌های ارتباطی برد وصل کنید. برنامه‌ای بنویسید که کاراکتر روی دکمه فشرده شده را در ترمینال مجازی نشان دهد. حال این آزمایش را با اسیلوسکوپ متصل شده به سیم‌های ترمینال مجازی تکرار کنید. سیگنال فرستاده شده به ترمینال روی اسیلوسکوپ را ببینید. آیا می‌توانید آن را بررسی کنید؟
3. برنامه ای بنویسید که ترمینال مجازی، یک عدد بین 1 تا 9 را به عنوان ورودی بگیرد و به تعداد آن LED ها از سمت چپ به راست روشن کند. در صورتی که عدد وارد شده بزرگتر از 9 بود پیام "Invalid number" را به عنوان خطای نمایش دهد.





آزمایش ۳: مانیتور خروجی

هدف آزمایش:

اتصال صفحه نمایش کاراکتری به میکروکنترلر برای نمایش اطلاعات

قطعات مورد نیاز:

- برد Arduino Mega2560
- صفحه نمایش کاراکتری 16x2
- مقاومت 220 Ω یا پتانسیومتر 10k Ω
- ترمینال مجازی برای سریال مانیتور
- کیبورد 4x4

آنچه باید در پیشگزارش نوشته شود:

- کدهای مورد نیاز برای برنامه‌ریزی برد
- مشخصات فنی مژول نمایشگر ال‌سی‌دی کاراکتری 2x16 و دلیل استفاده از پتانسیومتر در مدار
- تعریف مختصر توابع مورد نیاز از کتابخانه LiquidCrystal مانند:

- [LiquidCrystal\(\)](#)
- [begin\(\)](#)
- [clear\(\)](#)
- [setCursor\(\)](#)
- [write\(\)](#)
- [print\(\)](#)
- [noDisplay\(\)](#)
- [scrollDisplayLeft\(\)](#)
- [autoscroll\(\)](#)

مقدمه:

در بسیاری از پروژه‌ها ما نیاز داریم تا برخی اطلاعات را توسط نمایشگرهای کاراکتری LCD نمایش دهیم. به صورت کلی LCD‌های موجود به دسته LCD گرافیکی و LCD کاراکتری تقسیم می‌شوند.



LCD کاراکتری 2x16 یکی از پایه‌ای‌ترین نمایشگرهای الکترونیکی است. مژول نمایشگر دارای یک صفحه نمایش LCD با قابلیت نمایش 2 سطر و 16 ستون کاراکتر است. این مژول در شکل (1-3) نشان داده شده است. پایه‌های LCD کاراکتری از چپ به راست به صورت زیر است:

- | | |
|--|--------|
| GND = زمین | VSS .1 |
| VCC = تغذیه ۵ ولت | .2 |
| VO (Display Contrast Pin) = تنظیم شدت نور صفحه | .3 |
| RS (Register Select) = انتخاب رजیستر | .4 |
| RW (Read/Write) = پایه Read و Write | .5 |
| E = پایه Enable | .6 |

D0 – D7 = پایه‌های دیتا (داده 8 بیتی) .7

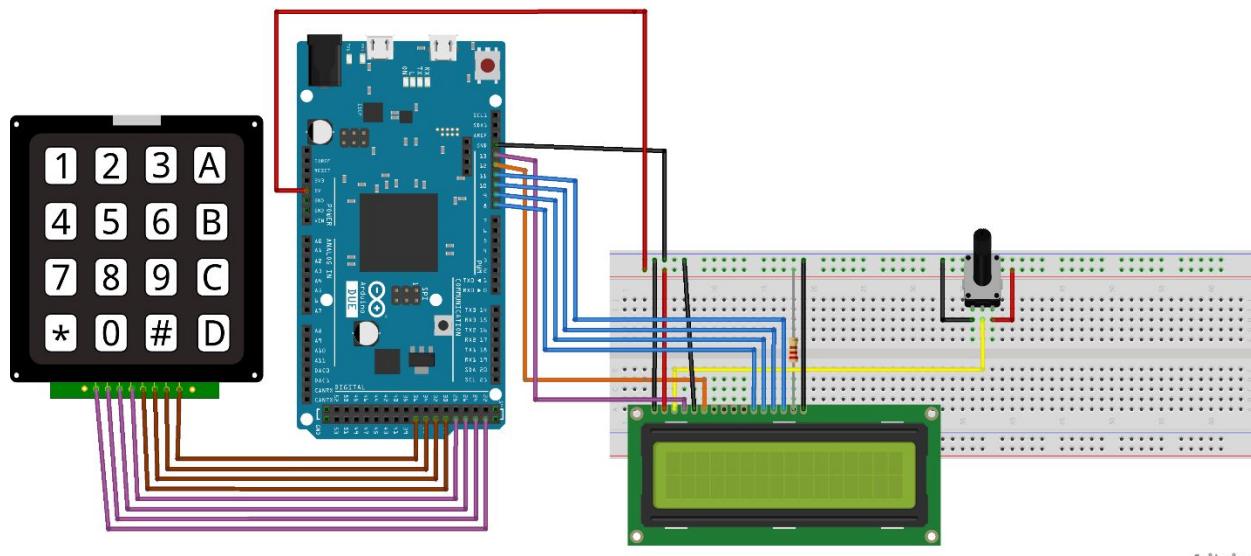
Anode = A .8

Cathode = K .9

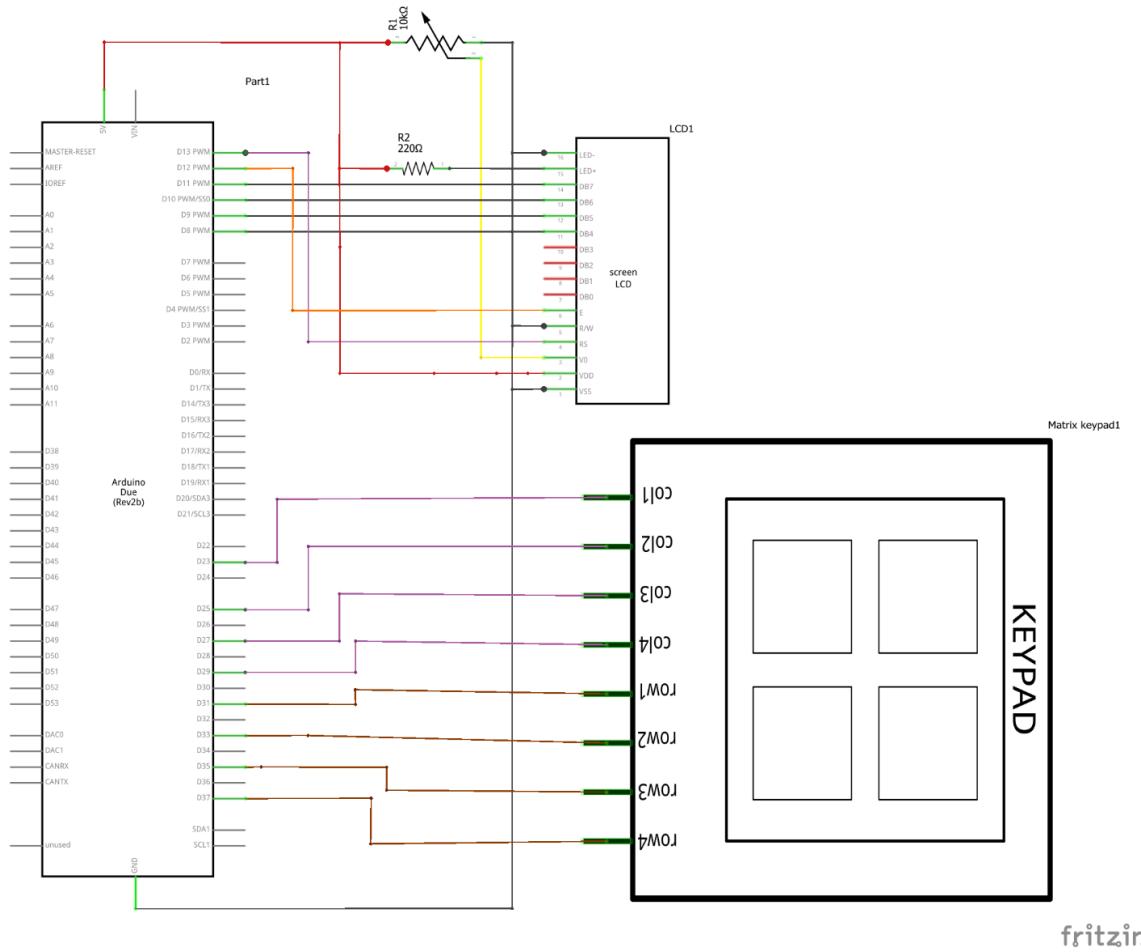
برای برنامه‌ریزی LCD موجود می‌توانید از کتابخانه LiquidCrystal استفاده کنید که به صورت پیش‌فرض در نرم افزار IDE آردوینو وجود دارد. لازم به ذکر است که در محیط شبیه سازی پروتوس، مقاومت/پتانسیومتر تاثیری ندارد و صفحه نمایش همواره اعداد را نشان میدهد، در حالی که در عمل میزان ولتاژ آن VO، میزان نمایان بودن اعداد و شدت نور صفحه را تنظیم می‌کند.

شرح آزمایش:

1. همانطور که در عکس زیر می‌بینید، ابتدا یک صفحه نمایش را از بین component‌های پروتوس اضافه کرده و به برد Arduino Mega 2560 وصل کنید. با استفاده از توابع کتابخانه‌ای برنامه‌ای بنویسید که اسم خودتان در ابتدای سطر اول کاراکتری نوشته شده و هر ثانیه یک خانه به جلو حرکت کند و وقتی به انتهای خط اول رسید به خط دوم رفته و باز به سمت جلو حرکت نماید. سپس به طور پیوسته این کار را تکرار نماید.
2. یک صفحه کلید از پیش‌فرض‌های پروتوس اضافه کنید و به برد نصب کنید. با استفاده از آن، رمزی را دریافت کنید و روی LCD نمایش دهید، و بازدن کلید * باید درستی این رمز را (مقدار صحیح رمز به صورت پیش‌فرض باید شماره داشتجویی شما باشد) بررسی کنید. در صورت درستی رمز عبور پیغام "correct password" در خط دوم نمایش داده شود و در غیر اینصورت پیغام "wrong password" نمایش داده شود.
3. یک کد ماشین حساب بنویسید که بر اساس نوشته‌های کلید (که در LCD مانند 59+23 نوشته شود) دستورات محاسباتی بگیرد و در خط دوم LCD به صورت خروجی نشان دهد. ماشین حساب باید جمع، تفریق، ضرب و تقسیم را انجام دهد.
4. با استفاده از توابع کتابخانه‌ای برنامه‌ای بنویسید که یک کاراکتر را در ابتدای سطر اول LCD نمایش دهد و هر ثانیه در حالی که یک خانه به جلو حرکت می‌کند، به خط بعدی برود (اگر در خط اول بود به خط دوم برود و بر عکس). سپس بطور پیوسته این کار را تکرار نماید.



fritzing



آزمایش 4: راه اندازی سروو موتور و ورودی آنالوگ

هدف آزمایش

راه اندازی سروو موتور با Arduino Mega 2560 و آشنایی با سروو موتور و مفهوم PWM

خواندن پین‌های ورودی آنالوگ و تحلیل و استفاده از آن‌ها

قطعات مورد نیاز

- برد Arduino Mega 2560
- سروو موتور (MOTOR-PWMSERVO) در پروتوس
- پتانسیومتر (POT در پروتوس) با مقاومت 10K اهم
- کیبورد 4x4
- اسیلوسکوپ

آنچه باید در پیش‌گزارش نوشته شود:

- مفهوم PWM و استفاده‌های آن
- کاربردهای سروو موتور
- کدهای مورد نیاز برای برنامه‌ریزی برد
- توضیح در مورد ورودی آنالوگ و تحلیل آن در آردوینو و تابع مورد استفاده این آزمایش:

● `analogRead()`

- تعریف مختصر توابع مورد نیاز از کتابخانه Servo.h مانند:

- `attach()`
- `write()`
- `read()`
- `writeMicroseconds()`
- `readMicroseconds()`

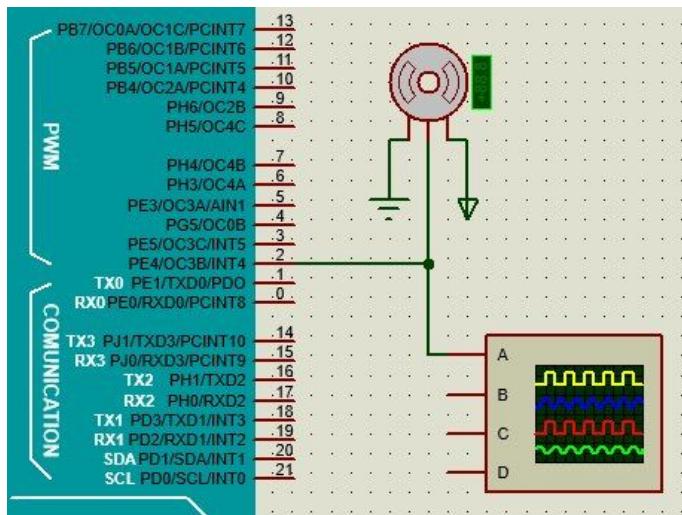
مقدمه:

سروو موتور یک چرخ دنده و مدار کوچک الکترونیکی است و نوعی از موتورهای الکتریکی است که می‌تواند موقعیت زاویه را به صورت دقیق کنترل کند.

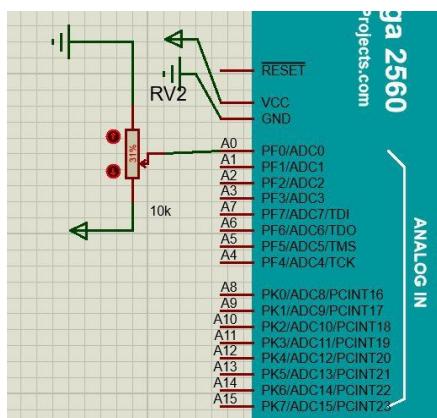
برای مدیریت سروو موتور، نیاز به موج مربعی با PWM است. به عبارت دیگر، سروو موتور یک موتور کوچک دارای یک محور یا شفت خروجی است. این محور خروجی قادر است در یک موقعیت و زاویه خاص با سیگنال دریافتی قرار گیرد.

سروو موتور دارای سه پایه به ترتیب Signal، VCC، GND است. سیم تغذیه به $+5$ ولت، سیم زمین به زمین مدار، و در آخر سیم سیگنال به یک پین دیجیتال آردوینو که قابلیت PWM داشته باشد متصل می‌شود.

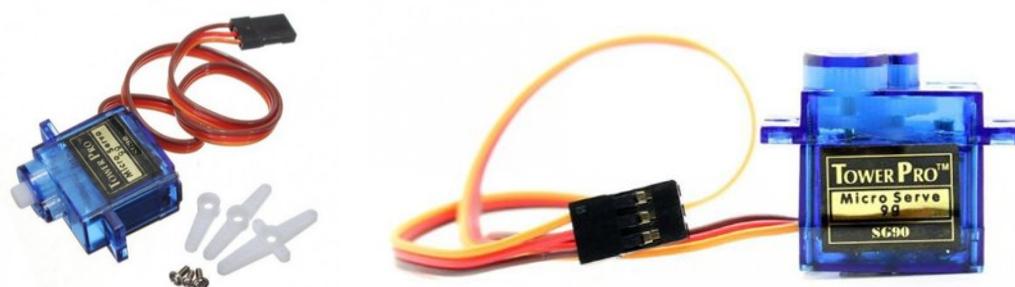
لازم به ذکر است که در محیط آزمایشی پروتوس، سروو موتور با کمی خطا عمل می‌کند و با تنظیم و کالیبره کردن pwm می‌توان از مقدار آن کاست.



سپس برای اتصال پتانسیومتر، پایه‌های کناری را به تغذیه ۵+ ولت و زمین متصل کرده و سیم وسط را به یک پین آنالوگ آردوینو (مانند A0) می‌زنیم تا ورودی آنالوگ (میزان ولتاژ) را برای تحلیل دریافت کند.



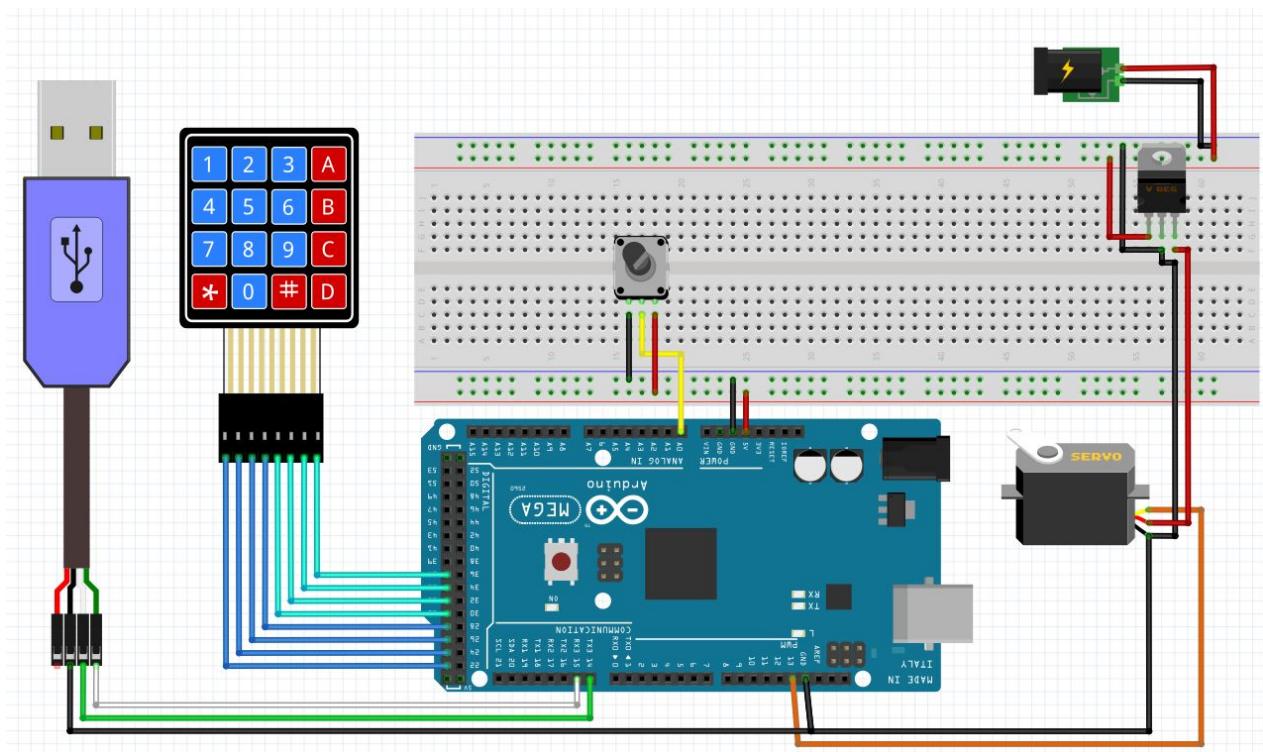
پیشنهاد: تابع map آردوینو در کار با سروو موتور و خواندن داده آنالوگ پتانسیومتر میتواند به شما کمک شایانی نماید.

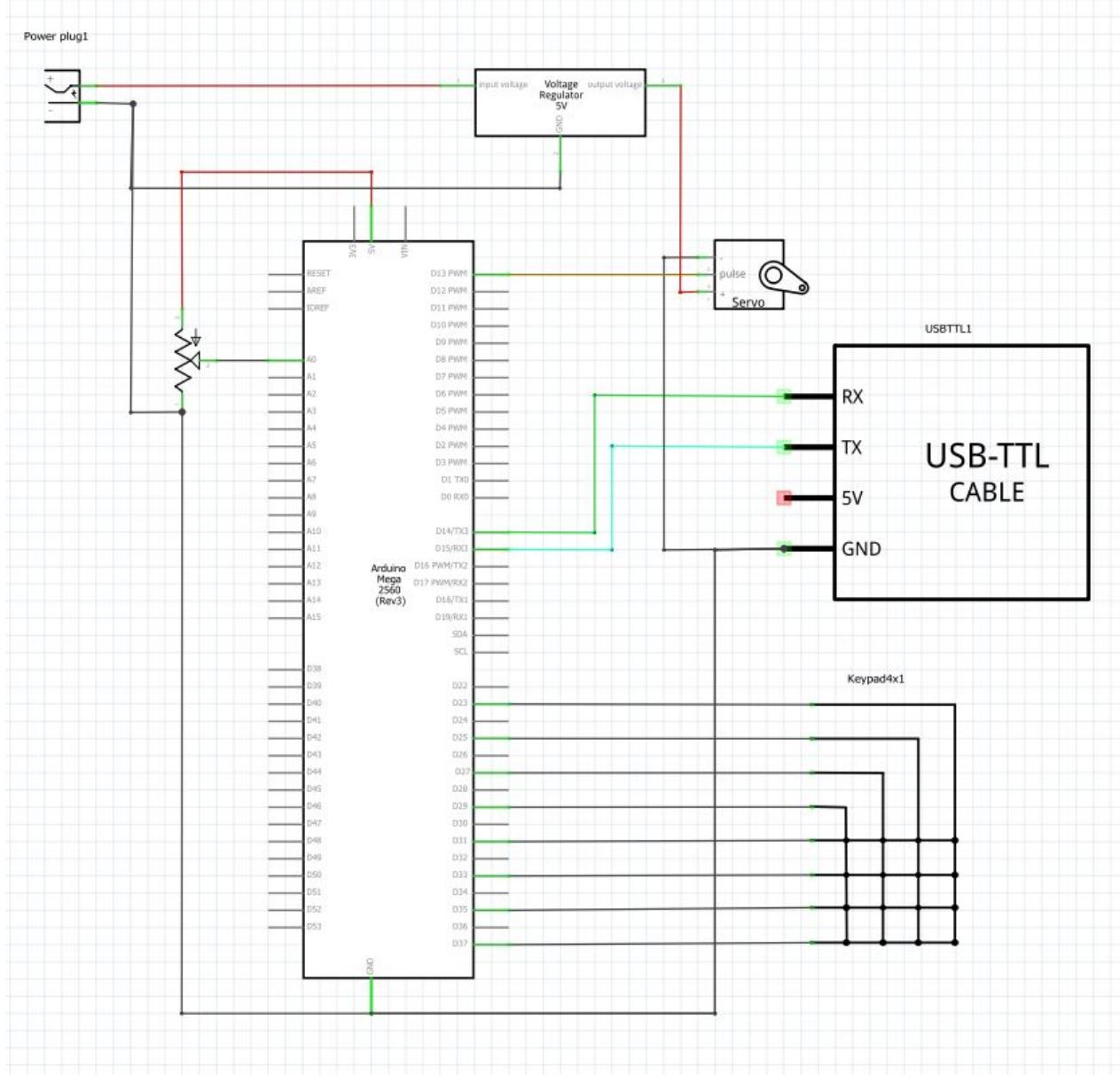


سروو موتور SG90

شرح آزمایش:

1. برنامه‌ای بنویسید که به صورت خودکار سروو از زاویه ۰ تا ۹۰ درجه تغییر کند و سپس از زاویه ۹۰ به ۰ بازگردد. سپس به صورت متناوب این حرکت را تکرار کند.
2. برنامه‌ای بنویسید که کاربر با کیبورد یک عدد بین ۰ تا ۳۶۰ انتخاب کرده و سروو موتور آن را بین -۱۸۰ درجه و +۱۸۰ درجه نشان دهد.
3. برنامه‌ای بنویسید که با استفاده از سریال مانیتور، مقدار زاویه مورد نظر را وارد کنیم و سروو موتور به اندازه‌ی فرینه‌ی آن عدد تغییر زاویه دهد.
4. برنامه باید به گونه‌ای نوشته شود که با تغییر مقدار پتانسیومتر که به یک پایه آنالوگ برد متصل است، زاویه سروو موتور تغییر کند.
5. اسیلوسکوپ را به خط سروو موتور متصل کنید. چه چیزی متوجه می‌شود؟ آیا می‌توانید دوره پایه (Fundamental) و همچنین دوره کاری (Duty Cycle) موج را به ازای زاویه‌های گردش مختلف سرو موتور به دست آورید؟





آزمایش 5: راه اندازی رله با Arduino MEGA2560

هدف:

آشنایی با سوییچ الکتریکی یا رله (Relay) و راه اندازی آن با Arduino Mega اتصال رله به برد و فعال سازی آن با سیگنال های خروجی از آردوینو برای راه اندازی قطعاتی مانند لامپ که نیازمند جریان یا ولتاژ بالابی هستند و مستقیم با پایه های برد قابل فعال سازی نیستند.

قطعات مورد نیاز:

Arduino Mega	●
رله	●
موتور	●
LED	●
مقاومت $1k\Omega$ و $10k\Omega$	●
ترانزیستور NPN	●
دیود	●
باتری	●
دکمه	●
ولت سنج (DC Voltmeter)	●
آمپر سنج (DC Ammeter)	●

آنچه باید در پیشگزارش نوشته شود:

- رله چیست؟ انواع رله و کاربردهای آن را ذکر کنید.
- آشنایی با پایه های رله، نحوه کار کرد آن و نحوه تشخیص پایه های رله
- تشخیص پایه های رله چگونه انجام می شود؟

مقدمه

کلیدها می توانند با فرمان های مختلفی تحریک شوند. فشار مکانیکی، نور، لرزش و صد البته جریان الکتریکی! وقتی فرمان یک کلید جریان الکتریکی است، نام سوئیچ یا رله (Relay) را برای کلید انتخاب می کنیم. در واقع رله یک کلید تبدیل است، با این تفاوت که در کلید تبدیل به یک انسان نیاز است تا با دست خود، کلید تبدیل را فشار دهد. ولی در رله یک جریان برق این کلید را تغییر حالت می دهد. یعنی ما یک ولتاژ برق را به رله می دهیم و رله، کلید تبدیلی که در داخل آن تعییه شده است را برای ما خاموش و روشن می کند. از آنجا که رله ها می توانند جریان قوی تر از جریان ورودی را هدایت کنند، به معنی وسیع تر می توان آن ها را نوعی تقویت کننده نیز دانست. رله ها چندین ساختار مختلف دارند. اما ساده ترین و پر کاربرد ترین نوع آن ها، رله های SPDT هستند. نمونه ای از این نوع رله در شکل (1-6) نشان داد شده است. این حروف مخفف عبارت تک قطبی دو خروجی (Single Pole Double Throw) است. به این معنا که این نوع رله ها دارای 5 پایه هستند که دو پایه coil برای فرمان (قسمت فرمان) و سه پایه برای خروجی (مدار قدرت) دارند.



دو نمونه از رله های 5 ولت SPDT

نمایی از ساختار درونی رله

1. پایه Common (COM): پایه مشترک میان دو پایه NO و NC می باشد که بسته به شرایط به یکی از این دو پایه متصل است. می توانیم این پایه را به یک سر موتور متصل کنیم.
 2. پایه های COIL: این پایه ها مربوط به COIL در رله است که هنگامی که به این دو پایه یک ولتاژ مثبت و منفی DC وصل شود کلید تغییر وضعیت می دهد.
 4. پایه Normally closed (NC): پایه ای که در حالت عدم تحریک کویل به COM متصل است. می توانیم این پایه را به منفی تغذیه متصل کنیم.
 5. پایه Normally open (NO): پایه ای که در حالت تحریک کویل به COM متصل می شود. می توانیم آن را به مثبت تغذیه متصل کنیم.
- بنابراین آن سر موتور نیز به منفی تغذیه متصل می کنیم.
- پرسش:** درباره چگونگی کار کرد این مدار توضیح دهید.

شرح آزمایش:

در این آزمایش همانند مدار های شکل 1 و 2 که در زیر آورده شده است، می خواهیم با رله یک موتور را راه اندازی کنیم، هنگامی که دکمه را فشار میدهیم موتور روشن و LED خاموش می شود و هنگامی که دکمه را رها می کنیم موتور خاموش و LED روشن می شود.

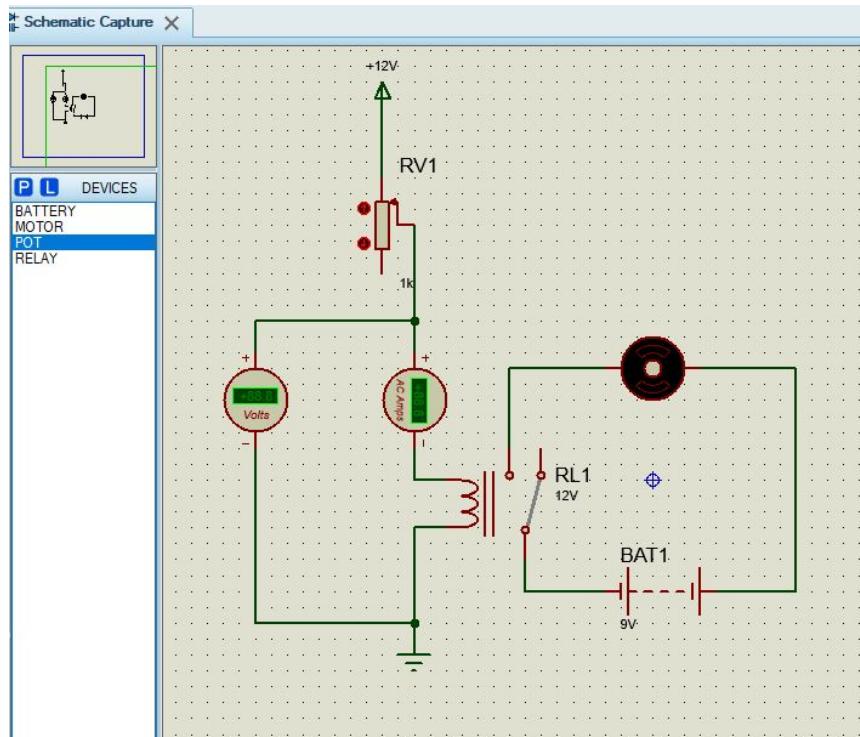
گام یک:

ابتدا مدار زیر را با پتانسیومتر (POT)، رله (Relay)، موتور (Motor)، باتری، آمپر متر و ولت متر رسم کنید. و آن را اجرا نمایید.
ابتدا POT را بر روی بیشترین مقاومت قرار دهید. در این حالت ولت متر و آمپر متر کمترین مقدار را نشان خواهد داد. همچنین رله غیر فعال است.

سپس رفته مقدار POT را افزایش دهید و آستانه ای را که در آن رله فعال می شود را به دست آورید. و مقدار هایی را که دستگاه های ولت متر و آمپر متر نشان می دهند بررسی کنید.

همان گونه که دیده می شود ولتاژ آستانه مورد نیاز برای فعال شدن رله به مراتب بیشتر از ولتاژ یک منطقی ATMega2560 است. (5v)

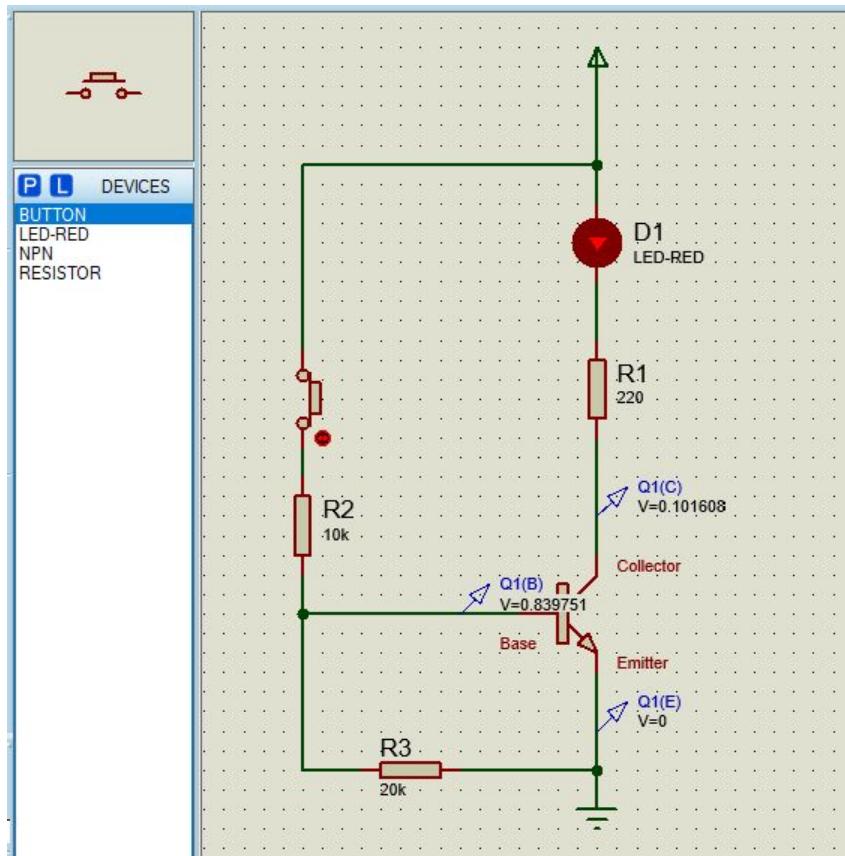
همچنین جریانی که برای فعال کردن رله نیاز هست نیز معمولاً از بیشینه جریانی که هر پین ورودی/خروجی ATmega2560 فراهم می‌کند بیشتر است. (40mA)



نتیجه: از این رو پین‌های ورودی/خروجی این میکروکنترلر به تنهایی توانایی فعال کردن رله یا آرمیچر را ندارد و به کاربردن آن‌ها برای این منظور می‌تواند سبب **آسیب رسیدن به میکروکنترلر و سوختن** آن شود، در نتیجه از ترانزیستور برای فعال کردن رله بهره می‌بریم.

گام دو:

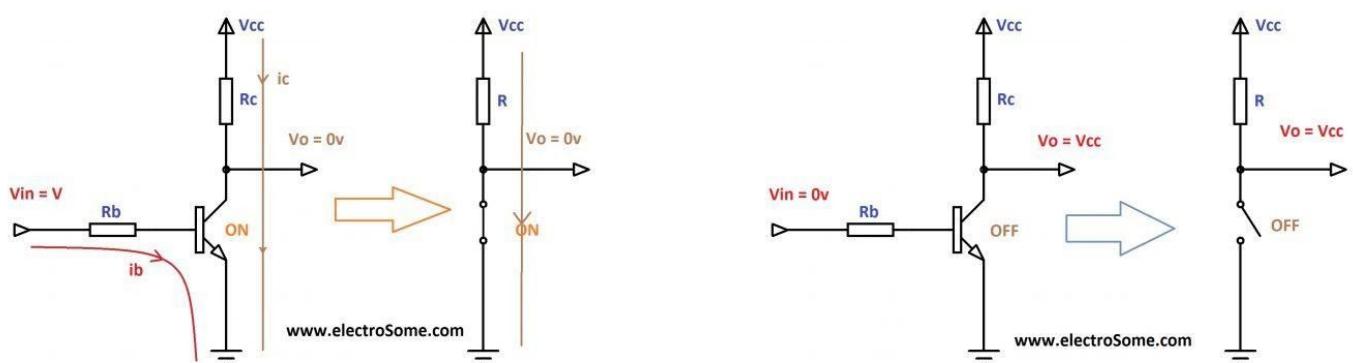
برای آشنایی با شیوه کار کرد تر انزیستور های NPN مداری مانند مدار زیر را در Proteus رسم کرده و آن را اجرا کنید.



همان گونه که دیده می شود به طور خلاصه می توان گفت به ازای افزایش جریان از پایه Base (I_B)، بیشینه جریانی که از Emitter به Collector می تواند بگذرد به نسبت بیشتری افزایش می باید. به گونه ای که در حالت اشباع ترانزیستور می توان از مقاومت ترانزیستور از Emitter به Collector در مدار چشم پوشی کرد.

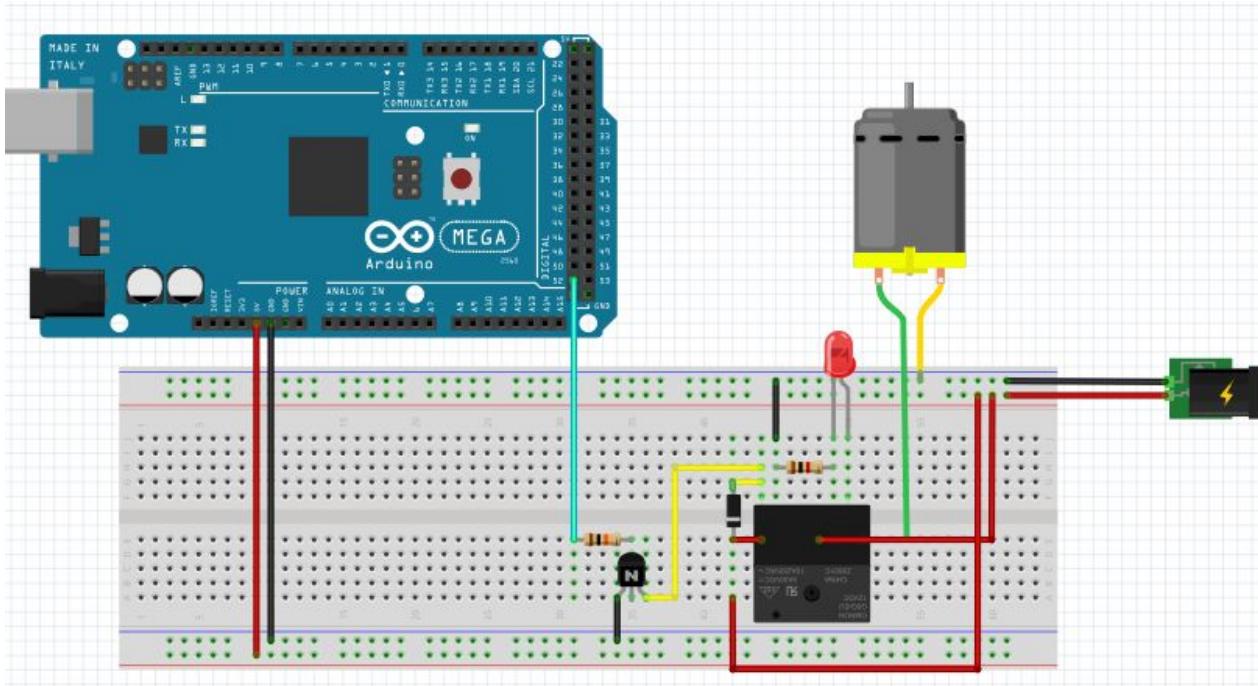
حالات کلید بسته:

حالات کلید باز:

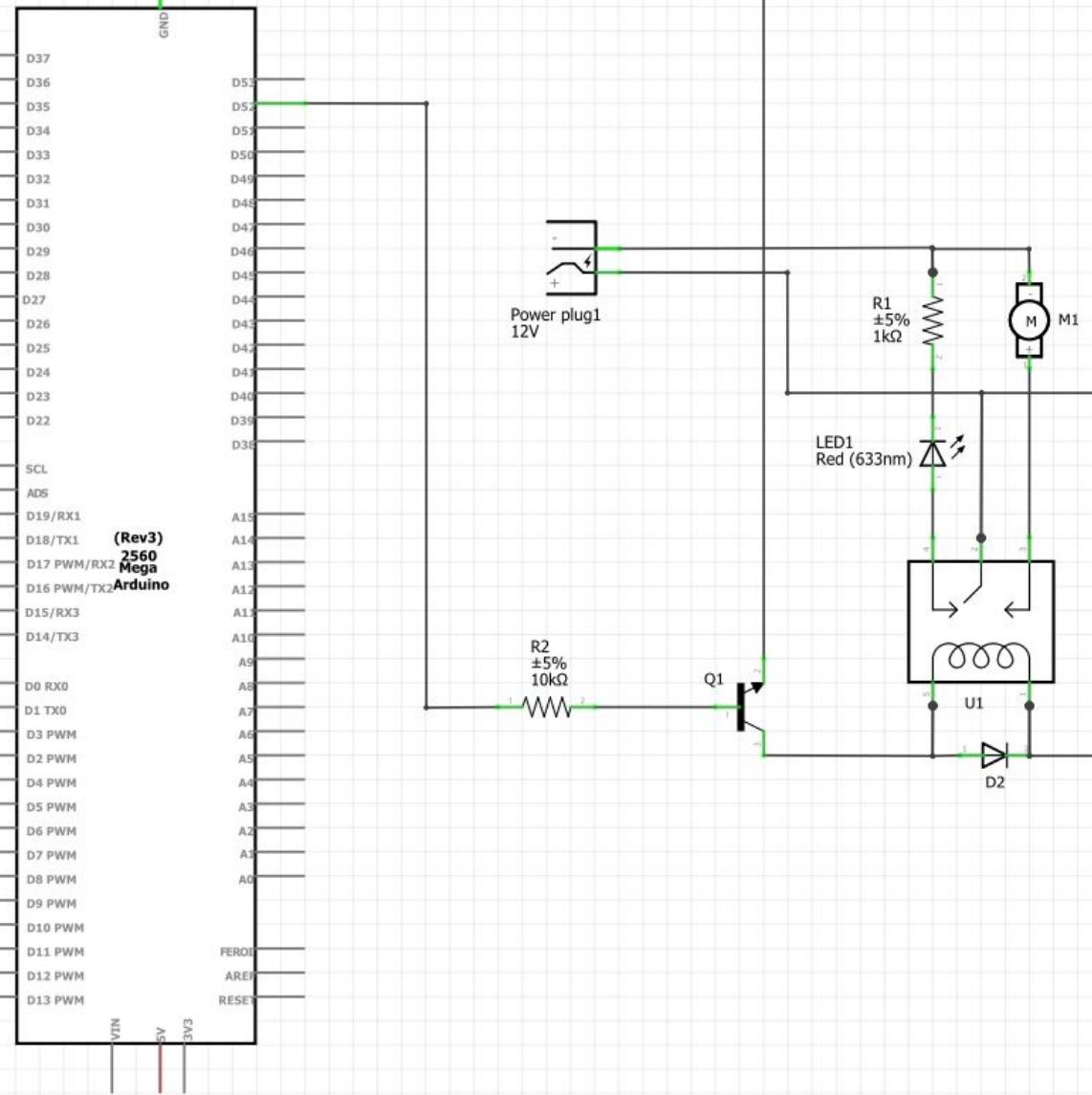


گام سوم:

از این ویژگی ترانزیستور برای راه اندازی رله استفاده کنید و مدار نهایی خواسته شده برای این آزمایش را که مدار شماتیک آن در شکل 2 آورده شده است، رسم کنید.



نمودار 1 (مدار آزمایش بر روی برد برد)



نمودار 2 (شماییک لازم برای راه اندازی موتور به کمک رله و بورد Arduino Mega

آزمایش 6: نیم پروژه

هدف آزمایش:

مروری بر مطالبی که در جلسه‌های گفته شد و پیاده‌سازی یک کاربرد ساده از این مطالب با بهر مگری از خلاقیت و ایده پردازی خودتان هدف این آزمایش است. به عنوان مثال، تعدادی ایده پیشنهادی در زیر آورده شده است.

آچه باید در پیش‌گزارش نوشته شود:

- کدهای مورد نیاز برای برنامه‌ریزی برد

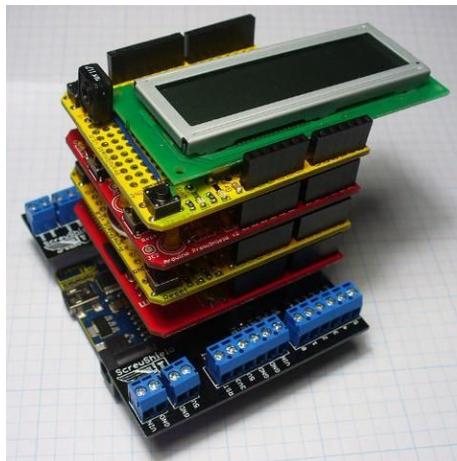
آردوینوهای همکار

هدف پروژه

پیاده‌سازی دو برد آردوینو که با فرستادن و دریافت اطلاعات از راه ارتباطات سریال، می‌توانند یکسری مسائل بازگشتی (مانند بررسی زوج‌فرم بودن بازگشتی) را حل کنند.

قطعات مورد نیاز:

- دو عدد بورد Arduino Mega2560
- کیبورد
- LCD کاراکتری



کامپیوتر ماشین کنترلی

هدف پروژه

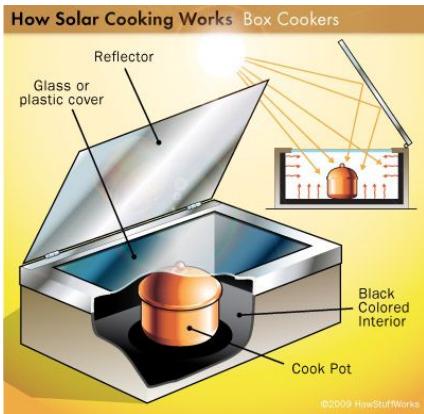
این ماشین به سادگی باید از ارتباطات سریال دستور بگیرد (که فرضاً به کنترلر رادیویی متصل شده)، چراغهای ماشین (LED) را روشن کند، به چرخهای جلو زاویه بدهد (سرورو موتور)، چرخهای عقب را به حرکت بیندازد (رله و آرمیچر) و بوق بزند (بازر).



قطعات مورد نیاز:

- بورد Arduino Mega2560
- دیود نورانی (LED) به مقدار لازم
- سرورو موتور
- آرمیچر
- رله
- بازر

اجاق خورشیدی



هدف پروژه

اجاق خورشیدی دستگاه نور خورشید را از شیشه می‌گذراند و توسط دیوارهای سیاه درونی، گرمای را به دام می‌اندازد. میکروکنترلر شما باید شیشه را باز و بسته کند (سروو موتور) یک دمای یک زمان بگیرد (کیبورد) که هنگامی که حرارت درونی به دمای گرفته شده رسید (حرارت سنج) یک تایмер را شروع کند و پس از گذشت زمان به همان اندازه ای که گرفته شده است، با بازرس (buzzer) کاربر را از پخت غذا آگاه کند.

قطعات مورد نیاز:

- بورد Arduino Mega2560
- سروو موتور
- حرارت سنج
- کیبورد
- بازرس

یعقوب برقی رایگان!



هدف پروژه

سیر کردن داشجوها. یک گذرو از هفت رقمی (کیبورد) در را باز می‌کند (یک سروو موتور) همه پیچش ها را (تعداد زیادی سروو موتور) به عقب می‌چرخاند تا غذا کار گذاشته شود. همه ی چراغها (LED) در این مرحله خاموش است. دکمه دوباره در را می‌بندد و چراغها روشن می‌شوند. سپس داشجوها با زدن شمارهای دورقمی غذا ها، آن را تحویل می‌گیرند. همه چیز روی LCD نشان داده شود و دکمه پاک و تایید داشته باشد.

قطعات مورد نیاز:

- بورد Arduino Mega2560
- دیود نورانی (LED) به مقدار لازم
- تعداد زیادی سروو موتور
- کیبورد
- LCD کاراکتری

پنکه



هدف پروژه

خنک کردن داشجوها. یک دکمه (button) به کمک رله پنکه را به راه می‌اندازد (آرمیچر و رله)، هنگام فشرده شدن دکمه، بازر بوق می‌زند (buzzer) و یک دکمه دیگر بین سه سرعت مختلف آرمیچر سوییج می‌کند که هر سه توسط یک نور (LED) به کاربر نشان داده می‌شوند. یک دکمه دیگر هم به کمک سروو موتور چپ و راست شدن پنکه را فعال و غیرفعال می‌نماید. همچنین پنکه باید توانایی برنامه پذیری داشته باشد، به این شیوه که با یک صفحه کلید و برنامه دوره زمانی رفت و برگشت پنکه و همچنین سرعت موتور مشخص می‌شود. که این برنامه بر روی LCD کاراکتری نمایش داده خواهد شد.

برای این‌که برنامه خودکار و کارکرد دستی نیز با یکدیگر تداخل نداشته باشند یک دکمه را نیز برای انتخاب روش کاری (خودکار یا دستی) به کار ببرید.

قطعات مورد نیاز:

- بورد Arduino Mega2560
- سه عدد LED
- چهار دکمه (push button)
- آرمیچر و رله
- بازر
- صفحه کلید
- LCD کاراکتری



گاو صندوق

هدف پروژه

کاربر گذرواژه را وارد می‌کند (صفحه کلید) و سپس در گاو صندوق باز (سروو موتور) و چراغ نمایانگر باز بودن در روشن خواهد شد. و بازر به هنگام باز و بسته شدن در هشدار می‌دهد (بوق). کاربر می‌تواند با فشردن دکمه در را بینند، همچنین زمان شماری راه اندازی می‌شود که پس از گذشت زمان مشخصی اگر در هم چنان باز باشد آن را خواهد بست. و چراغ نمایانگر بسته بودن روشن خواهد شد.

بر روی LCD درستی یا نادرستی گذرواژه، وضعیت در و زمان سنج بسته شدن در نمایش داده شود. همچنین باید بازه زمانی گفته شده و گذرواژه تازه را بتوان از صفحه کلید دریافت کرد و باز تنظیم نمود.

قطعات مورد نیاز:

- بورد Arduino Mega2560
- LED به مقدار لازم
- کیبورد
- LCD کاراکتری
- سروو موتور
- Buzzer

تردمیل



هدف پروژه

تردمیل با رله، موتور خود را به برق متصل می کند. دو نوع تنظیم دارد، یکی سرعت و دیگری شب (که با یک سرو موتور قوی کنترل می شود). کاربر قبل از شروع به کار تردمیل میتواند با چهار دکمه، سرعت و شب را بالا و پایین بیاورد.

قطعات مورد نیاز:

- Arduino Mega2560 •
- سرو موتور •
- رله •
- موتور •
- دکمه و صفحه نمایش LCD •

آزمایش 7: ماشین لباسشویی ساده

هدف آزمایش:

آشنایی با پروتکل ارتباط سریال TWI

کار با حافظه EEPROM بیرونی و نوشتن داده‌هایی مانند تنظیمات دستگاه بر روی آن و یا خواندن از آن

قطعات مورد نیاز:

- Arduino Mega
- حافظه AT24C02
- LED
- صفحه کلید (Keypad)
- LCD کاراکتری

آنچه باید در پیشگزارش نوشته شود:

- به پرسش‌های درون مقدمه پاسخ داده شود.

مقدمه

در این آزمایش می‌خواهیم با پروتکل ارتباط سریال TWI بیشتر آشنا شویم. برای این هدف، از **حافظه‌ی EEPROM AT24C02** با نام **AT24C02** که با پروتکل ارتباط سریال کار می‌کند، استفاده می‌کنیم.

حافظه EEPROM:

فرض کنید می‌خواهیم یک ماشین لباسشویی طراحی کنیم، یکی از کارکردهای مورد نیاز ما این است که کاربر بتواند مدهای کاری **دلخواه خود** برای **شستشو را تنظیم کند**، از سوی دیگر کاربر مایل نیست به ازای هر بار کار با ماشین لباسشویی، دوباره این تنظیمات را انجام دهد. برای این کار نیاز است که **مدهای دلخواه کاربر را در یک حافظه‌ی دائمی نگه داری کنیم** که با خاموش کردن ماشین لباسشویی همچنان وجود داشته باشد، همچنین این داده‌ها احتمالاً به بیشتر از چند متغیر چند بایتی فضای ذخیره‌سازی نیاز ندارند و ممکن است برای نگهداری ویرایش یک مده کاری که کاربر انجام می‌دهد، نیاز باشد برخی از متغیرها را باز مقداردهی کنیم (بایت به بایت). برای پیاده‌سازی چنین کنترل برداری به EEPROM نیاز داریم.

پرسش: در چه کاربردهایی EEPROM به کار برده می‌شود؟ چرا در اینجا حافظه Flash یا RAM را به کار نمی‌بریم؟ تفاوت حافظه EEPROM با RAM در چیست؟

پرسش: اگر بخواهیم برای نگهداری مدهای کاری حافظه Flash را به کار ببریم، فرآیند نوشتن باید چگونه انجام شود که داده‌های بیگری که بر روی همان بلاک هستند از دست نروند؟

در یک دستگاهی می‌توان EEPROM را به دو نوع درونی (Internal) و بیرونی (External) دستگاهی کرد. حافظه‌های درونی در کنار پردازنده بر روی یک IC قرار می‌گیرند. در نتیجه، نیازی به کارکرد پایه‌های آدرس (A0-A2) نیست و می‌توان سربار استفاده از پروتکل ارتباط سریال برای نوشتن و خواندن را از میان برداشت. بنابراین حافظه‌های درونی تندری هستند، ولی اندازشان محدود است.

میکروکنترلر ATMEGA2560 نیز دارای یک EEPROM درونی است. که البته در این آزمایش مورد توجه ما نیست.

گونه‌ای دیگر از EEPROM ها بیرونی هستند که بر روی یک IC جدگانه قرار می‌گیرند. برای ارتباط با این حافظه ها اکثراً از پروتکل‌های ارتباط سریال استفاده می‌شود. حافظه AT24C02 نیز که در این آزمایش به کار برده می‌شود، پروتکل سریال TWI را به کار می‌گیرد. به این صورت که در این پروتکل حافظه‌ها همان برده‌ها (Slaves) هستند و برد کنترلر نیز سرپرست (Master) است. در این دسته گاهی برای این‌که بتوان چند حافظه را بر روی یک باس کنترل کرد (چند برده داشت) از پایه‌های آدرس استفاده می‌شود. این آدرس به صورت سخت‌افزاری پیکربندی می‌شود (Hard-Wired).

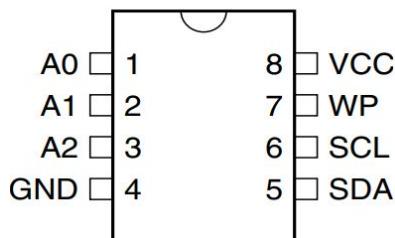
نمای بیرونی و پایه‌های AT24C02

در حافظه‌ای که در این آزمایش با آن کار می‌کنیم، سه پایه برای آدرس قطعه وجود دارد که در نتیجه ۲^۳ قطعه از آن را می‌توان بر روی یک باس مشترک قرار داد.

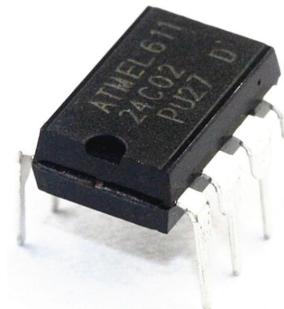
Pin Name	Function
A0 - A2	Address Inputs
SDA	Serial Data
SCL	Serial Clock Input
WP	Write Protect
NC	No Connect
GND	Ground
VCC	Power Supply

جدول کارکرد پایه‌ها

8-lead PDIP



نمایی از پایه‌های AT24C02



تصویری از AT24C02

پرسش: اگر یک حافظه EEPROM بیرونی دارای 4KB حافظه و 2 پایه آدرس باشد، در این صورت می‌توان حداقل چند KB حافظه EEPROM بیرونی بر روی یک باس مشترک داشت؟

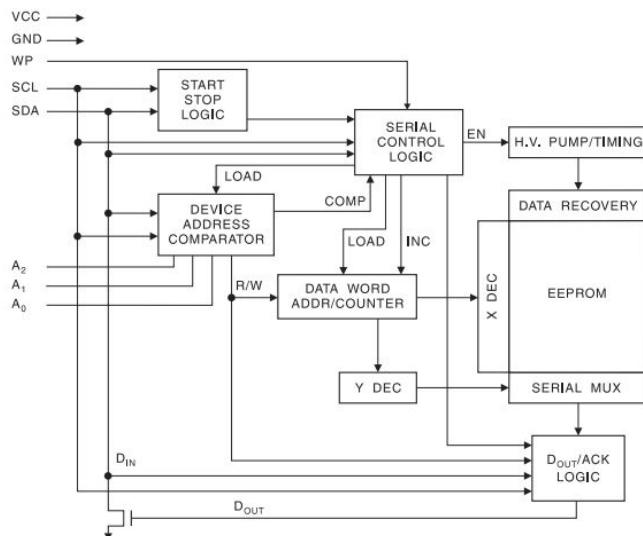
AT24C02 از پروتکل TWI بهره می‌برد؛ با این تفاوت که به جای 7 بیت، تنها 3 بیت برای آدرس دهی اختصاص یافته (A0-A3) و 4 بیت دیگر (پر ارزش‌تر) مقداری ثابت و برابر با 0b1010 دارند.

کارکرد دیگری که معمولاً در EEPROM‌های بیرونی وجود دارد، حفاظت نوشتن (Write Enable و Write Protection) است. این ویژگی به این صورت است که هنگامی که سطح منطقی پایه WP برابر با 0 باشد، خواندن و نوشتن به صورت عادی انجام شدنی است ولی هنگامی که مقدار ولتاژ منطقی آن برابر با 1 باشد، نوشتن غیر فعال می‌گردد.

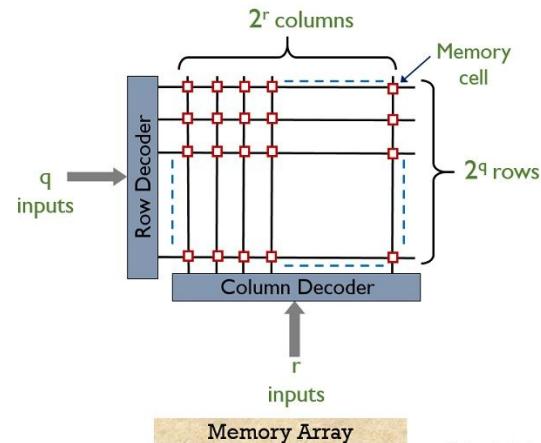
پرسش: نمودار شماتیک برای این‌که دو AT24C02 را به یک باس مشترک وصل کنیم و حفاظت نوشتن غیر فعال باشد را رسم کنید. (آدرس دهی سخت‌افزاری دلخواه - باس را هم به پایه‌های میکروکنترلر متصل کنید)

ساختار درونی AT24C02

بلوک دیاگرام حافظه AT24C02



ساختار عمومی ماتریس حافظه



شکل بالا ساختار درونی حافظه EEPROM را نشان می‌دهد، برای هر بار انجام عملیات نوشتن در آغاز باید آدرس خانه‌ی مورد نظر در شمارنده آدرس (Data Word Addr/Counter) قرار بگیرد. همان‌گونه که بیده می‌شود مقدار این شمارنده ورودی دیکتر آدرس (X) است و به این طریق ردیف مورد نظر در ماتریس حافظه انتخاب می‌شود. پس از انجام عملیات نوشتن، مقدار شمارنده یک واحد افزایش می‌یابد. مقدار این شمارنده تا پیش از قطع تغذیه همچنان ماندگار است.

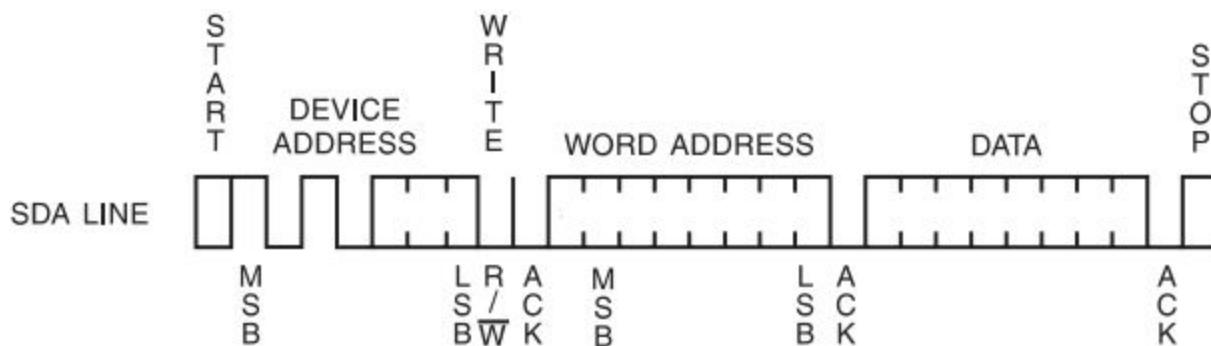
از این رو، برای این‌که بتوان از یک خانه حافظه خواند باید نخست با انجام یک عملیات خواندن نیمه کاره (Dummy Write)، این شمارنده را دوباره مقدار دهی کرد تا خانه مورد نظر در ماتریس حافظه انتخاب گردد.

عملیات نوشتن در یک خانه حافظه در بیشترین حالت 5 میلی ثانیه طول خواهد کشید. (اگر در این مدت و پیش از به پایان رسیدن عملیات درخواست تازه ای برسد، حافظه در پاسخ (NACK) بر می‌گرداند و در نتیجه عملیات تازه انجام خواهد شد).

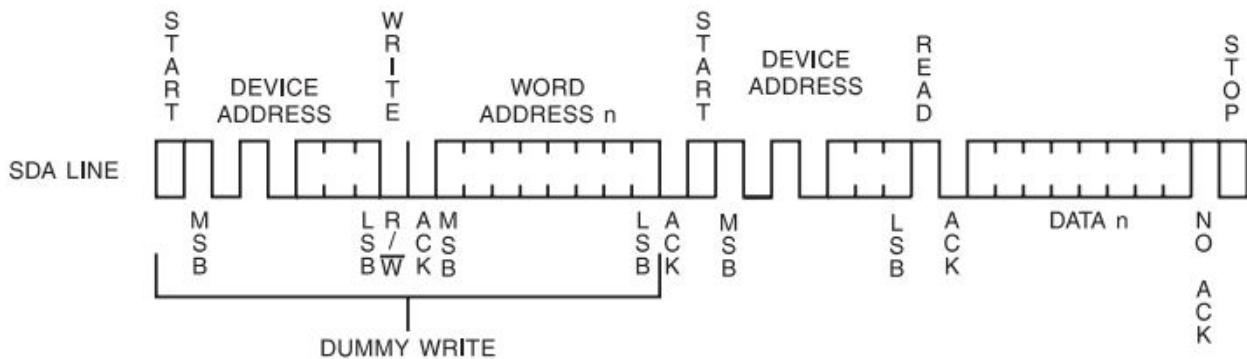
پیام‌های عملیات خواندن و نوشتن

در زیر دنباله فریم‌های پیام برای عملیات خواندن و نوشتن باقی نشان داده شده است:

نوشتن باقی



خواندن بایت تصادفی



همانگونه که مشخص است، پیش از درخواست خواندن، یک عملیات نوشتن نیمهکاره (Dummy Write) انجام می‌شود تا شمارنده آدرس باز مقداردهی گردد.

پرسش: همچنان این دنباله فریم‌ها را با پروتکل TWI بررسی کنید. (فریم‌های آدرس و داده را مشخص کنید، دستور خواندن یا نوشتن چگونه مشخص می‌شوند؟)

مشخصات تغذیه و فرکانس SCL

این قطعه ولتاژ تغذیه 2.7 تا 5 ولت را پشتیبانی می‌کند، به طور کلی **بیشینه فرکانس TWI** که قطعه می‌تواند در آن به درستی کار کند با افزایش ولتاژ تغذیه افزایش می‌باید. به طور کلی فرکانس کلک (SCL) در ارتباط TWI استفاده کرد.

پرسش: فرکانس کلک در کدام دستگاه پیکربندی می‌شود؟ کلک را کدام دستگاه فراهم می‌کند؟ با توجه به زمان مورد نیاز برای انجام عملیات نوشتن، با فرض این‌که کلک را 10KHz تنظیم کرده باشیم، در این صورت حداقل با چه نرخی می‌توان عملیات نوشتن را انجام داد؟

: کتابخانه TWI در Arduino

کتابخانه **Wire** که یکی از **کتابخانه‌های استاندارد** آردوینو است (از این رو نیازی به نصب آن نیست)، توابعی کاربردی برای کار با واحد TWI را فراهم می‌آورد. تابع‌هایی که برای این آزمایش مورد نیاز هستند:

- `begin()`
- `setClock()`
- `beginTransmission()`
- `write()`
- `endTransmission()`
- `requestFrom()`
- `available()`
- `read()`

پرسش: هر یک از تابع‌های نوشته شده را از راه لینک کتابخانه Wire، در مستندات آردوینو بررسی کنید و کد لازم را برای تولید دنباله‌ی فریم‌ها برای عملیات نوشتن و خواندن گفته شده (با این تابع‌ها) بنویسید.

شرح آزمایش

در این آزمایش می‌خواهیم یک طراحی ساده از یک ماشین لباس‌شویی انجام دهیم. در هر ماشین لباس‌شویی چهار گام کلی ۱- پیش‌شستن با شوینده ۲- شستن با شوینده ۳- شستن با آب ۴- خشک کردن برای شستن لباس‌ها انجام می‌شود. در این آزمایش این‌که دستگاه در کدام یک از این گام‌ها است را با روش بودن یک LED نشان می‌دهیم. هر یک از این گام‌ها می‌توانند مدت زمان قابل تنظیم داشته باشند.

دستگاه باید مد کاری پیش‌فرض را بر روی LCD کاراکتری نمایش دهد و همچنین کاربر باید بتواند مدهای کاری دلخواه را با صفحه کلید وارد کند، به گونه‌ای که با قطع تعذیه نیز در دستگاه ذخیره شده بمانند.

کاربر باید بتواند از میان مدهای دستگاه یکی را انتخاب کرده و توانایی انجام دستور‌های آغاز و وقفه را داشته باشد. زمان مانده تا پایان فرآیند شستشو باید بر روی LCD کاراکتری نمایش داده شود.

کاربر باید بتواند با دکمه‌ای از صفحه کلید وضعیت شستشو را در وضعیت hold قرار دهد و با دوباره فشردن آن فرآیند شستشو را ادامه دهد.

پایان فرآیند نیز با روشن شدن همه LED‌ها و نمایش عبارت مناسب بر روی نمایشگر نشان داده شود و دستگاه هنگامی که کاربر دکمه‌ی مناسب را وارد کرد، به حالت اولیه باز می‌گردد.

همان‌گونه که می‌دانید، شمار عملیات‌های نوشتن بر روی یک EEPROM محدود است و پس از آن، EEPROM کاربری خود را از دست می‌دهد. از این رو همانند حافظه RAM به آن نگاه نکنید و تنها وقتی لازم بود بر روی آن داده بنویسید.
هشدار

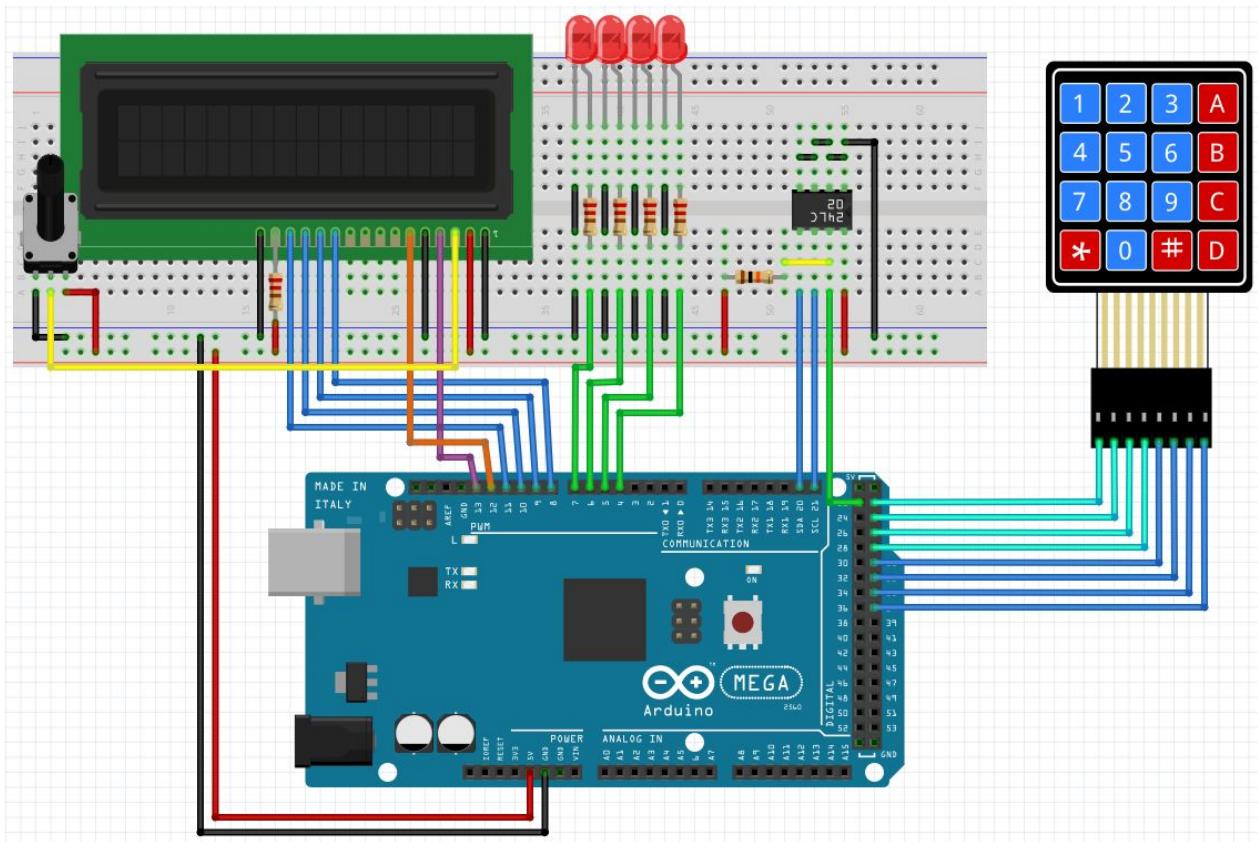
تمرین بیشتر: (تمرین‌های زیر اجباری نیستند، نباید جزوی از آزمایش در نظر گرفته شوند)

با اسیلوسکوپ موج TWI فرستاده شده به EEPROM را تحلیل کرده و فریم‌های داده و آدرس را مشخص و همچو این‌ها با تنظیمات انجام شده در برنامه را بررسی کنید. در برنامه آدرس سخت‌افزاری EEPROM را تغییر دهید و نتیجه را بررسی کنید.

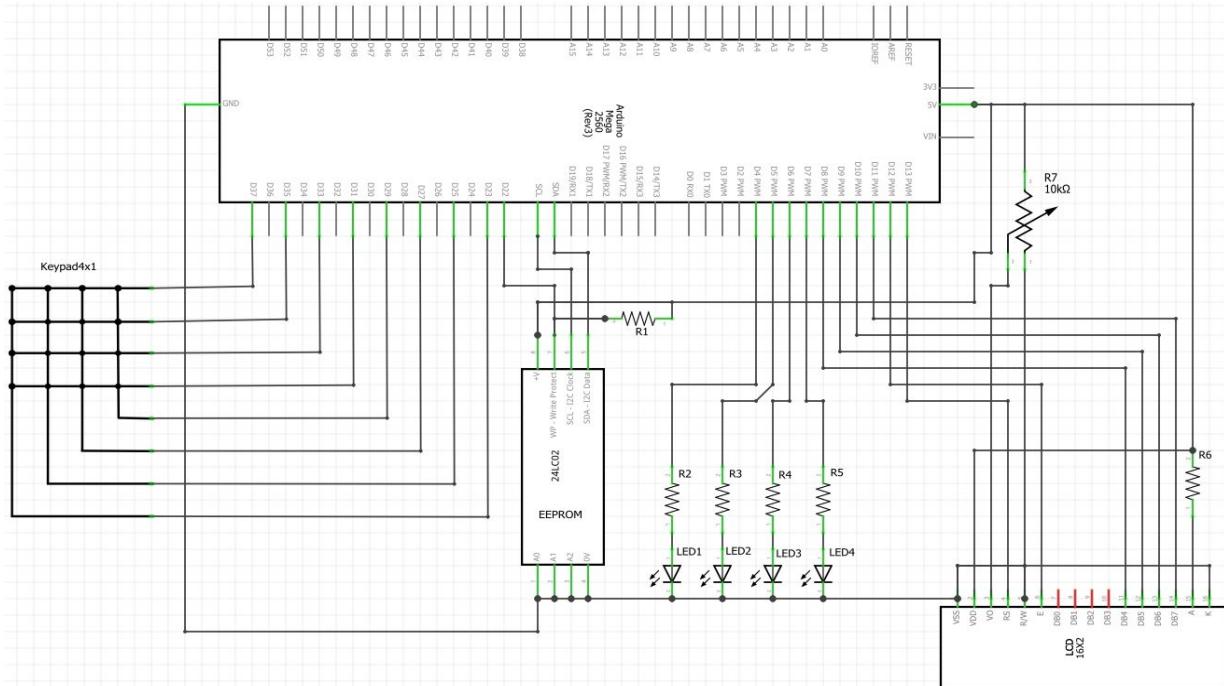
طراحی را به گونه‌ای تغییر دهید که دو یا چند EEPROM دیگر نیز به باس متصل شده، داده‌ها دسته‌بندی شوند و بر روی EEPROM متناظر با خود ذخیره گرندن.

در صورت موافقت سرپرست آزمایشگاه، دو گروه بردی‌های خود را با یکدیگر به اشتراک گذاشته و دو میکروکنترلر را با پروتکل TWI به هم مرتبط سازند و انجام یک الگوریتم مانند مرتب‌سازی یک آرایه را میان این دو پخش کرده، سپس خروجی‌هارا با یکدیگر پکارچه کنند.

در صورت موافقت سرپرست آزمایشگاه، دو گروه بردی‌های خود را با یکدیگر به اشتراک گذاشته و دو میکروکنترلر را با پروتکل TWI با یکدیگر مرتبط سازند. کنترل واحد TWI را به روش سرکشی (یا Polling) و همچنین روش وقفه محور (یا Interrupt-Driven) بررسی کنید. (راهنمایی: تابع‌های (`onRequest()`) و (`onReceive()`) بخشی از رابط کاربری کتابخانه Wire است که به روش وقفه محور واحد TWI را کنترل می‌کند).



نمودار مدار آزمایش بر روی برد



نمودار شماتیک آزمایش

آزمایش 8 : اتاق تحت کنترل

هدف آزمایش:

آشنایی با پروتکل SPI

تحلیل موج خروجی آردوینوی مرکزی (master)

راه اندازی حسگر نور و دما

قطعات مورد نیاز:

- Arduino Mega 3 عدد برد
- مقاومت متغیر فتوسل (ldr)
- سنسور دمای Lm35

آچه باید در پیشگزارش نوشته شود:

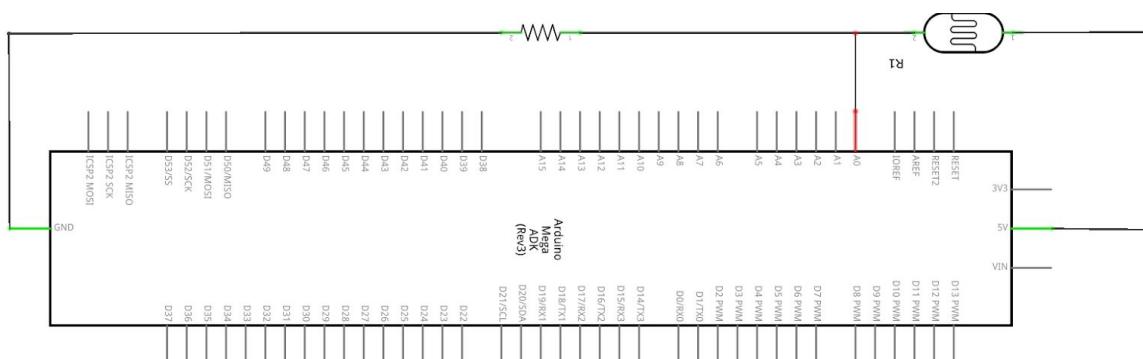
- به پرسش‌های درون مقدمه پاسخ داده شود.

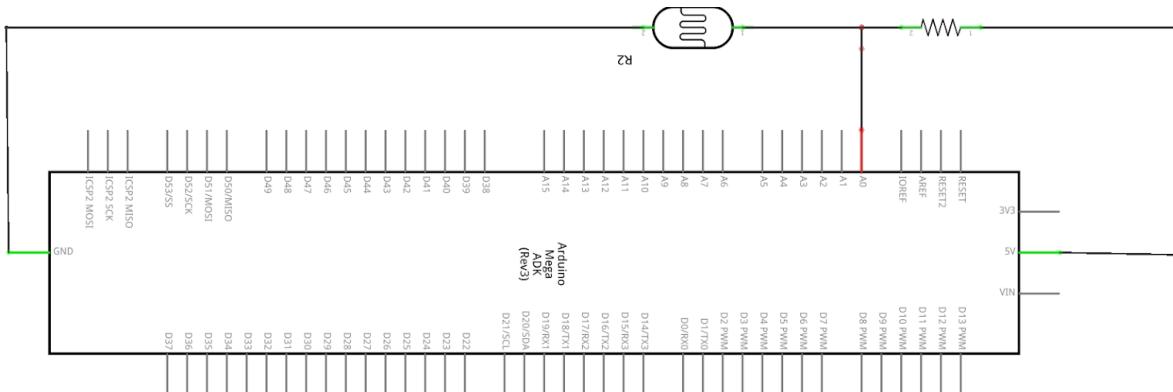
مقدمه

در این آزمایش می‌خواهیم با پروتکل ارتباط SPI بیشتر آشنا شویم و از آن برای ارسال میزان نور اتاق و دمای آن استفاده کنیم. این کار در حالت عادی به نظر منطقی نمی‌رسد، زیرا نمایش اطلاعات در همان آردوینوی مرکزی هم امکان پذیر است. اما این کار زمانی مهم می‌شود که بخواهیم به صورت توزیع شده عملیات پردازشی بر روی این داده‌ها انجام دهیم که با توجه به زمان محدود این آزمایش، پردازشی بر روی این داده‌ها صورت نمی‌گیرد. در ابتدا به نحوه استفاده از مقاومت فتوسل و سنسور Lm35 می‌پردازیم و در ادامه پروتکل SPI را بررسی می‌کنیم.

راه اندازی سنسور میزان روشنایی:

همان‌گونه که در ابتدا گفته شد، می‌توان برای راه اندازی این سنسور از مقاومت متغیر فتوسل بهره برد. این مقاومت با تغییرات میزان نور تغییر می‌کند. این تغییرات با میزان نور رابطه عکس دارد. برای تبدیل تغییرات مقاومت به تغییرات ولتاژ می‌توان از مدار تقسیم ولتاژ بهره برد.





پرسش: در مورد تقاضت دو مدار فوق تحقیق کنید. میزان ولتاژ خروجی هر کدام با تغییرات نور چگونه تغییر می‌کند.



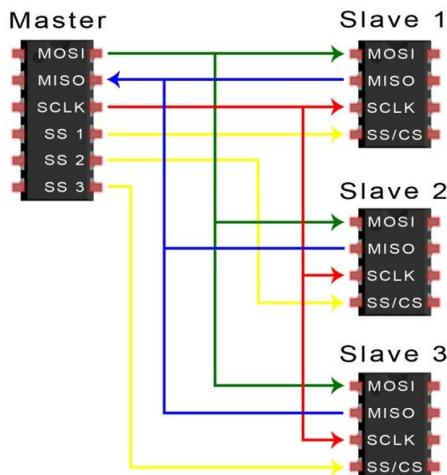
راه اندازی سنسور دما : lm35

سنسور دما، میزان دمای محیط را بر حسب درجه سانتی‌گراد به ولتاژ آنالوگ تبدیل می‌کند.

پرسش: در مورد پایه‌های آن و همینطور نحوه تبدیل ولتاژ خروجی به میزان دما تحقیق کنید.

راه اندازی ارتباط SPI در حالت چند برده ای :

همان‌طور که می‌دانید این نوع ارتباط از نوع ارتباطات (master/slave) است. در این نوع ارتباطات یک دستگاه می‌تواند با چند دستگاه دیگر ارتباط برقرار کند. در ارتباط SPI بورد مرکزی (master)، برده که می‌خواهد با آن ارتباط برقرار کند را انتخاب کرده و برای آن پیامی ارسال می‌کند و در صورت نیاز، از آن درخواست پاسخ می‌کند.



در این ارتباط می‌بایست سه پایه MOSI (که برای ارسال داده از سوی بورد به بورد مرکزی در نظر گرفته شده) به همراه MISO (که برای ارسال داده از سوی برد مرکزی به Slave انتخاب شده است) و SCLK (که کلاک مرکزی تمام دستگاهها است)، در تمام دستگاه‌ها یکی شده باشد. از آنجا که تنها یک دستگاه مرکزی (به نام master) وجود خواهد داشت، بنابر این SS که در واقع برای تعیین Slave است، در تمام Slave‌ها یک پایه خاص است. ولی در دستگاه مرکزی (master) می‌توان آن را به تعداد Slave‌ها تعیین کرد.

پرسش: در مورد پایه‌های MOSI، SCLK، MISO تحقیق کنید. پایه ی پیشفرض برای SS کدام پایه است؟ برای مشاهده آن می‌توانید به محل نصب آردوینو رفته، مسیر زیر را دربال نمایید و در انتهای فایل داخل پوشه را باز نمایید:

-> hardware -> arduino -> avr -> variants -> mega

پرسش : در مورد نحوه انتخاب برد **SPI** توسط **Slave** ترتیب و در هر ثانیه برای یکی از برد های **Slave** داده ارسال کند، شرح دهد. (برای این کار بهتر است نمونه کد هایی که برای ارتباط بین دو آردوینو از طریق پروتکل **SPI** در اینترنت موجود است را بررسی نمایید.)

پرسش : مقدار کلاک توسط **Master** تعیین می شود یا **Slave** ؟

کتابخانه SPI در Arduino

کتابخانه **SPI** که یکی از کتابخانه های استاندارد آردوینو است (نیازی به نصب آن نیست)، رابط کاربردی برای کار با واحد **SPI** را فراهم می آورد. تابع هایی که برای این آزمایش مورد نیاز هستند:

- `begin()`
- `setClockDivider()`
- `transfer()`
- `attachInterrupt()`

پرسش : هر یک از تابع های نوشته شده را از راه لینک کتابخانه **Wire**، در مستندات آردوینو بررسی کنید.

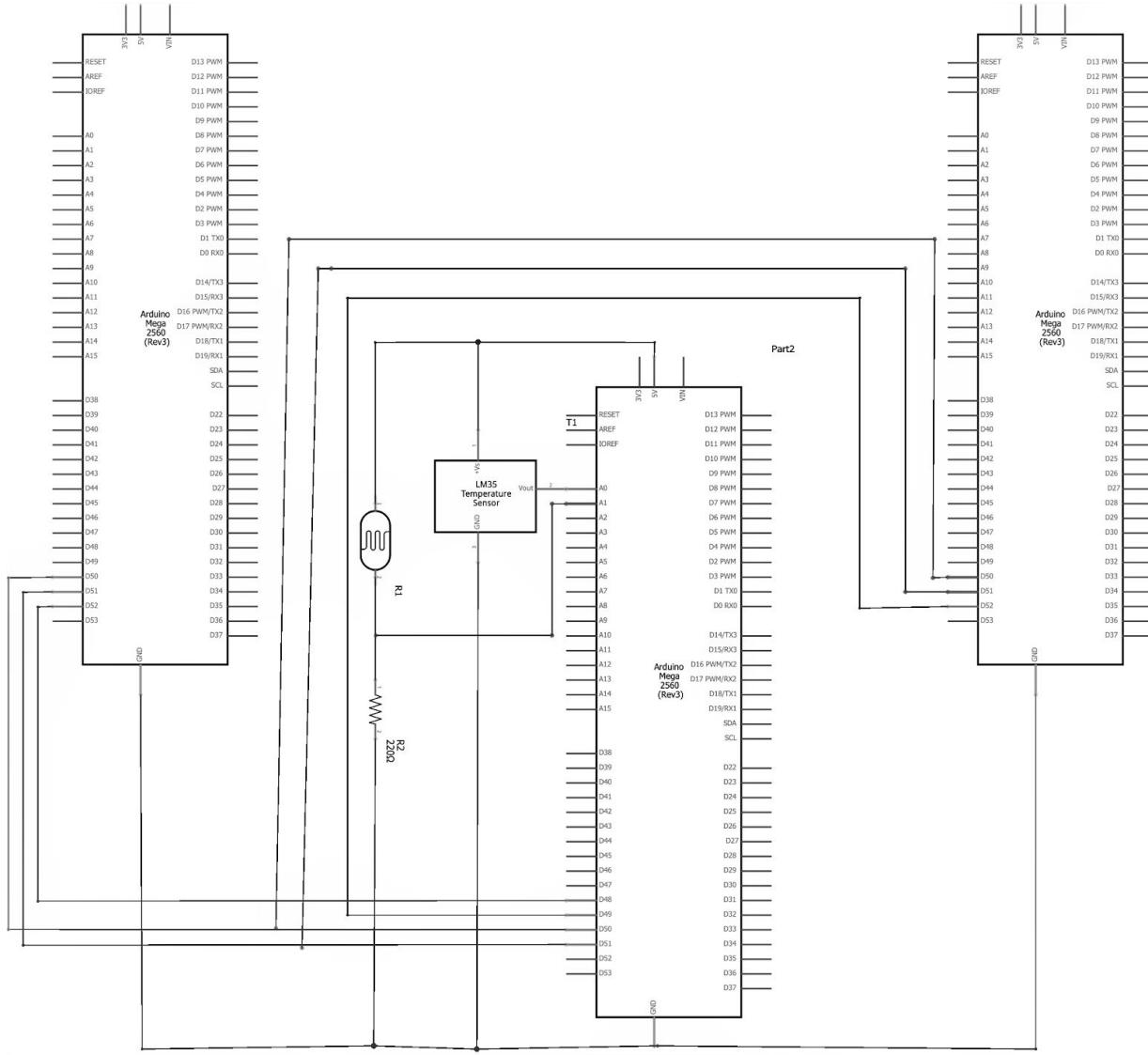
پرسش : مستور مورد نیاز تا آردوینو در حالت **Slave** قرار گیرد را نوشته و در مورد کارایی آن تحقیق نمایید.

پرسش : تابع **ISR** در کد **Slave** به چه منظور استفاده می شود؟ رجیستر مربوط به بایت دریافتی چیست؟

شرح آزمایش

در این آزمایش قصد داریم با ارتباط **SPI** میزان نور محیط را بر حسب درصد به یکی از دو آردوینو (**Slave**) و مقدار دما را به آردوینو دیگر ارسال کنیم و در هر کدام این مقادیر بر روی نمایشگر سریال نمایش داده شود.

1. ارتباط میان دو دستگاه آردوینو از طریق **SPI** برقرار نمایید. بدین منظور دو برنامه یکی برای دریافت اطلاعات توسط بورد **Slave** و دیگری برای ارسال اطلاعات از طریق بورد **master** بنویسید. لازم به توضیح است **master** هر ثانیه کلمه اسم و شماره دانشجویی شما را برای برد **Slave** ارسال می کند. حتما پایه **SS** در آردوینو **master** را پایه ای به جز پایه پیش فرض آردوینو قرار دهید.
2. موج خروجی سه پایه **MOSI**، **SCLK**، **SS** را برای سه مقدار **Clock** توسط اسیلوسکوپ مشاهده کنید.
3. کد قسمت **Master** و اتصالات آن را به گونه ای تغییر دهید که بعد از اضافه کردن یک **Slave** و قرار دادن کد مربوط به برد **Slave**، به طور متناسب و هر ثانیه به آردوینو دوم اسم شما ارسال شود و در ثانیه ای بعدی آردوینو اول کلمه "your" name را دریافت کند.
4. داده های **Hello world** و **Hi** را با اطلاعات مربوط به دو سنسور دما و نور جایگزین نمایید. برای خواندن ولتاژ خروجی هر یک از سنسور ها کافی است از مستور **analogRead** استفاده نمایید. سپس عدد به دست آمده را به بازه مناسب **map** نمایید.
5. موج خروجی را برای چهار پایه **MOSI**، **SCLK**، **SS1**، **SS2** توسط اسیلوسکوپ مشاهده نمایید.



آزمایش ۹: موسیقی و header

هدف آزمایش:

آشنایی با عملکرد و نحوه کار با اسپیکر های piezo
استقاده از فایلهای header در برنامه نویسی آردوینو
پیاده سازی هر گونه موسیقی بر روی میکرو کنترلر

قطعات مورد نیاز:

- بورد Arduino Mega
- اسپیکر piezo (در پروتتوس به نام sounder)
- پتانسیومتر
- کلید

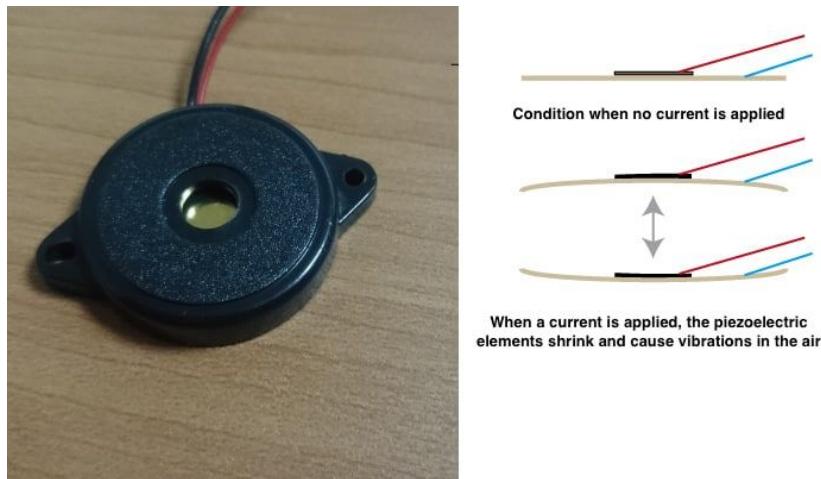
آنچه باید در پیشگزارش نوشته شود:

- به پرسش های درون مقدمه پاسخ داده شود.

مقدمه:

اسپیکر پیزو الکتریک، از پدیده‌ی [پیزو الکتریک](#) (رابطه‌ی بین نیروی الکتریکی و نیروی مکانیکی در بعضی اجسام جامد مثل کریستال‌ها و سرامیک‌ها) استقاده می‌کند تا بدین وسیله صوت تولید کند. این وسیله امروزه در ساعت‌های دیجیتال کوارتز و دستگاه‌های الکترونیک دیگر استقاده می‌شود و برای اسپیکر سیستم‌های ارزان مانند رادیوهای پرتاپل و لوازم خانگی کاربرد دارد. این طراحی نسبت به بقیه طرح‌های بلندگو بسیار ساده‌تر کار می‌کند.

پرسش: اسپیکر پیزو الکتریک ما چطور کار می‌کند؟ فکر می‌کنید چرا این روش کار انتخاب شده است؟



ستور در tone

`tone(pin_number, frequency_in_hertz, duration_in_milliseconds);`

آرگومان سوم دلخواه است، یعنی می‌توانید duration_in_milliseconds را تعیین نکنید که در آن صورت، صدای توافقی که noTone صدا زده شود ادامه پیدا می‌کند. البته اگر tone در حال اجرا بر یک پین دیگر باشد، صدا زدنش هیچ تأثیری ندارد و اگر در حال اجرا بر همان پین باشد، صدا زدنش فرکانس را آپدیت می‌کند. اگر دو اسپیکر piezo را به دو پین برد وصل کنید، نمی‌توانند همزمان اجرا شوند؛ باید یکی کارش تمام شود و سپس دیگری شروع به کار کند.

مهمترین نکته در مورد دستور tone این است که زمان را با تایمیر داخلی برد می‌سنجد، پس اگر نت‌های مشخص می‌خواهید، بعد از دستور، به همان اندازه delay یک duration_in_milliseconds قرار دهید.

پرسش: تایمیری که دستور tone استفاده می‌کند با خیلی از پین‌های برد مشترک است. بررسی کنید که به چه روش‌هایی می‌توانید آن تایمیر را به هم بربزید که دستور tone خراب شود و صدای مطلوب را اجرا نکند.

تئوری موسیقی:

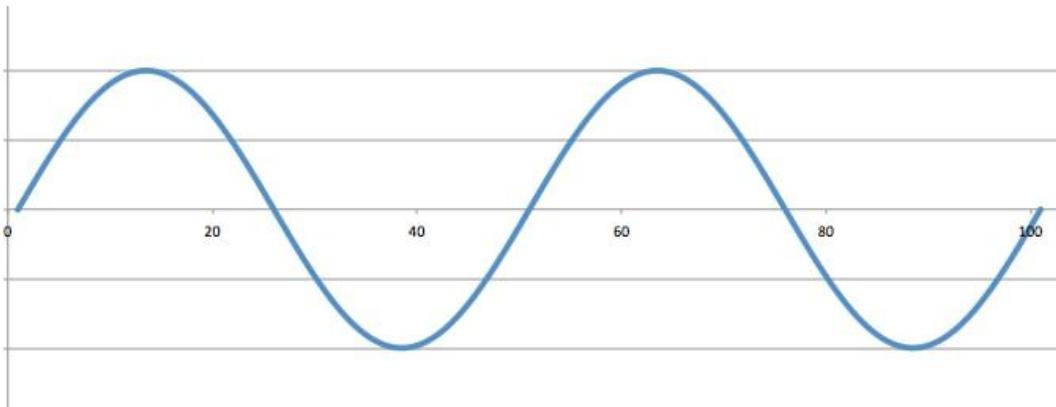
اسپیکر های piezo برای اجرای فرکانس‌های کمتر از ۳۱ هرتز نیستند. این قضیه مشکل زیادی ندارد، چون گوش انسان از ۲۰ هرتز شروع به شنیدن می‌کند. پایین ترین اکتاو موسیقی (هر بار که تمامی نت‌های موسیقی را از پایین به بالا می‌شمارند یک اکتاو نامیده می‌شود) با فرکانس ۳۲ هرتز شروع می‌شود که دقیقاً بالای حداقل piezo است. در زیر، فرکانس‌های نت‌های مختلف در یک جدول آورده شده است.

Note	Hz	Note	Hz	Note	Hz	Note	Hz	Note	Hz	Note	Hz	Note	Hz
C1	32.7	C2	65.4	C3	130.8	C4	261.6	C5	523.3	C6	1046.5	C7	2093.0
C#1	34.6	C#2	69.3	C#3	138.6	C#4	277.2	C#5	554.4	C#6	1108.7	C#7	2217.5
D1	36.7	D2	73.4	D3	146.8	D4	293.7	D5	587.3	D6	1174.7	D7	2349.3
D#1	38.9	D#2	77.8	D#3	155.6	D#4	311.1	D#5	622.3	D#6	1244.5	D#7	2489.0
E1	41.2	E2	82.4	E3	164.8	E4	329.6	E5	659.3	E6	1318.5	E7	2637.0
F1	43.7	F2	87.3	F3	174.6	F4	349.2	F5	698.5	F6	1396.9	F7	2793.8
F#1	46.2	F#2	92.5	F#3	185.0	F#4	370.0	F#5	740.0	F#6	1480.0	F#7	2960.0
G1	49.0	G2	98.0	G3	196.0	G4	392.0	G5	784.0	G6	1568.0	G7	3136.0
G#1	51.9	G#2	103.8	G#3	207.7	G#4	415.3	G#5	830.6	G#6	1661.2	G#7	3322.4
A1	55.0	A2	110.0	A3	220.0	A4	440.0	A5	880.0	A6	1760.0	A7	3520.0
A#1	58.3	A#2	116.5	A#3	233.1	A#4	466.2	A#5	932.3	A#6	1864.7	A#7	3729.3
B1	61.7	B2	123.5	B3	246.9	B4	493.9	B5	987.8	B6	1975.5	B7	3951.1

هر ستون یک اکتاو را نشان می‌دهد که نت‌ها (و بعضی #‌های نت‌ها) با فرکانس مربوطه شان نشان داده شده‌اند. دقت کنید که نت‌های B و C و نت‌های E و F بین‌شان # ندارند.

برای مطالعه بیشتر درباره اکتاو موسیقی، می‌توانید لینک زیر را مطالعه فرمایید:

<https://www.masterclass.com/articles/music-101-what-is-an-octave#how-is-an-octave-divided>



برای مثال، این فرکانس مربوط به نت A4 است. به این معنا که ۴۴۰ هرتز / ۴۴۰ نوسان در ثانیه در هوا و اسپیکر piezo ساخته می‌شود.

یک ملودی، یک سری نت است که در یک ترتیب خاص و به مدت معلوم نوخته می‌شود. مثلاً ملودی زیر را در نظر بگیرید:

Jingle Bells

TRADITIONAL
arr. A.L.Christopherson

Piano

این ملودی را می‌توانیم به عنوان یک سری از نت‌های نوخته شده بخوانیم. در این مثال به ترتیب EEEEGCDE. ولی هر نت ارزش زمانی خاصی دارد که به آن اندازه کشیده می‌شود. می‌توانیم نت‌های توپر (سیاه) را به عنوان استاندارد در نظر بگیریم. عدهای نوشته شده اول نت 4/4 به ما می‌گوید در هر جعبه، ما اندازه‌ی چهار نت سیاه زمان سپری می‌کنیم. پس از جعبه اول همچنین می‌توان فهمید که هر نت سفید دو برابر یک سیاه کشیده می‌شود، پس دو سیاه و یک سفید یعنی چهار سیاه. یک جعبه.

ITEM	NOTE	VALUE
Whole note	○	1
Half note	♩	2
Quarter note	♪	4
Eighth note	♪	8
Sixteenth note	♪	16

این جدول برای دیدن ارزش‌های زمانی پر کاربرد است. البته اینجا نت دایره معیار قرار داده شده است. سفید، یک دوم دایره است. سیاه یک چهارم، چنگ یک هشتم دایره است. همچنین دو لامپ یک شانزدهم دایره است.

برای نواختن ملودی‌های این درس، یک تکنیک دیگر در نت‌خوانی را باید بلد باشیم. این‌که اگر بخواهیم یک نت را به اندازه یک واحد و نیم بکشیم، باید چه کنیم. یعنی نمی‌خواهیم دو نت به اندازه‌های سفید و نصف سفید بنوازیم، بلکه یک نت را به اندازه یک سفید و نیم نگه داریم. در اینجا از نقطه استفاده می‌کنیم:

ITEM	NOTE	REST	VALUE (number of beats)
Dotted whole note/rest	○ .	— .	6
Dotted half note/rest	♩ .	— .	3
Dotted quarter note/rest	♪ .	♩ .	1 1/2
Dotted eighth note/rest	♪ .	♩ .	3/4
Dotted sixteenth note/rest	♪ .	♩ .	3/8

این جدول همه‌چیز را نسبت به سیاه مقایسه کرده. سیاه یک واحد زمانی دارد. پس سیاه نقطه دار یک و نیم واحد زمانی. سفید نقطه دار سه واحد زمانی و ...

همچنین این جدول علامت های نت های سکوت را به ما نشان می دهد. مثلاً نماد سکوت نت سیاه به این معناست که اگر این علامت را دیدیم، به اندازه مدت زمانی یک سیاه هیچ چیزی نمی نوازیم. و اگر آن علامت با یک نقطه بود، به اندازه یک سیاه و نیم هیچ آهنگی نمی نوازیم.



```
#include "pitches.h"
#include "themes.h"
```

تاکنون در آردوینو از کتابخانه ها استفاده کرده ایم. برای LCD و Servo

، و اخیرا هم TWI. به هر حال، ساختن یک فایل هدر در آردوینو خودش بسیار ساده است. برای اینکه یک فایل جدید کنار فایل اصلی درست کنید، از دکمه **New Tab** یا **Ctrl+Shift+N** استفاده کرده فایل جدید را با پسوند **.h** ذخیره کنید. اکنون میتوانید در فایل اصلی خود آن را **include** کنید.

برای مثال در این آزمایش، دو بخش از قطعات حجیم که را به جای گذاشتند در فایل اصلی،

```
#define NOTE_C4 262
#define NOTE_CS4 277
#define NOTE_D4 294
#define NOTE_DS4 311
#define NOTE_E4 330
#define NOTE_F4 349
#define NOTE_FS4 370
#define NOTE_G4 392
#define NOTE_GS4 415
```

به عنوان هدر می گذاریم. مثلاً یک فایل pitches.h که در آن نت ها و فرکانس های مربوطه را آن جا ثبت می کنیم، و یک فایل themes.h برای ملودی ها. فایل pitches.h در اختیار شما قرار می گیرد (فقط شامل یک سری **#define** است که اسم نت ها را به فرکانس های مربوطه می کند، همان طور که خودتان از جدول فرکانس ها در بالا می توانید درست کنید)

<pre>int melody[] = { NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_G5, NOTE_C5, NOTE_D5, NOTE_E5, NOTE_F5, NOTE_F5, NOTE_F5, NOTE_F5, NOTE_F5, NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_E5, NOTE_D5, NOTE_D5, NOTE_E5, NOTE_D5, NOTE_G5 };</pre>	<pre>int noteDurations[] = { 4, 4, 2, 4, 4, 2, 4, 4, 3, 8, 1, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 8, 8, 4, 4, 4, 4, 2, 2 };</pre>
---	--

برای مثال، در پیاده سازی ملودی Jingle Bells که در بالا دیدید، می توان برای راحتی کار این دو آرایه را در themes.h نخیره کنید. آرایه **E** اول شامل اسم نت ها (که بخاطر **#define** های pitches.h با فرکانس برای tone استفاده می شوند) و آرایه دوم شامل ارزش زمانی است. ارزش زمانی بر مبنای نت دایره حساب شده است، و همه **E** این duration ها کسری از دایره هستند. برای مثال 2 یعنی یک دوم دایره، پس سفید. 4 یعنی یک چهارم دایره، پس سیاه. 6 یعنی یک سیاه و نصف، پس یعنی دایره نقطه دار.

نحوه آزمایش

1. در پروتئوس یک دکمه و یک اسپیکر و یک صفحه کلید را به برد وصل می کنیم. برنامه ای بنویسید که به هنگام فشرده شدن هر کلید فایل ملودی متناظر با آن را پخش کند.

پرسش: یک اسیلوسکوپ به سیم اسپیکر متصل کنید. چه اتفاقی دارد می‌افتد؟

2. هنگام پخش موسیقی از اسپیکر، پروتونس با کارت صدا آن را به کامپیوتر شما می‌دهد. به احتمال زیاد هشدار اجرا نشدن کد در ریل تایم می‌گیرید، پس با کلیک راست روی برد، فرکانس کلاک آن را پایین بیاورید تا به جایی برسید که موسیقی به نرمی اجرا شود. متوجه می‌شوید که فرکانس نت‌ها هم عوض می‌شود، پس با ایجاد تغییری کوچک در کد، آن را هم رفع کنید.
3. یک پتانسیومتر به برد وصل کنید. همان‌طور که قبلاً تابع map ورودی آنالوگ را استقاده کردید، اکنون برنامه‌ای بنویسید که هر دفعه که دکمه فشرده می‌شود، بنا به وضعیت پتانسیومتر یک نت زیرتر یا بمتر اجرا کند.
4. با دانشی که دارید، برنامه‌ای بنویسید که ملودی Ode to Joy بتهوون را پخش کند.

Ode to Joy

from the "Choral" Symphony

LUDWIG VAN BEETHOVEN

(1770-1820)

Op.125

arr. A.L. Christopherson

5. ملودی امتیازی: (۱) همان # است ولی بجای یک قدم جلو، یک قدم عقب. ۲) نت را عادی می‌کند. ۳) های اول خط تا آخر خط باقی می‌مانند، مگر اینکه با ۴) عادی سازی شوند)

The Imperial March

Music by
John Williams

آزمایش 10: پروژه نهایی

هدف آزمایش:

در طول این ترم، شما با مفاهیم اساسی کار با میکروکنترلر، و مژول های جانبی پایه ای آن آشنا شدید. برای اختتام این آزمایشگاه و تثبیت دانسته هایتان در یک پروژه نهایی که می تواند تجلی دروس سخت افزار دانشگاه در روز مهندسان باشد، همه ی دانش خود را استفاده کنید تا یک سیستم کاربردی تولید کنید.

پروژه ی مورد نظر خود را با مسئول آزمایشگاه خود هماهنگ کنید، و در رابطه با پیچیده بودن آن، ایشان را قانع کنید. و گزنه دو تا از پروژه های پیشنهادی زیر را میتوانید پیاده سازی کنید. توجه داشته باشید که پروژه خلاقانه می تواند به اندازه ی صلاح حید استاد، نمره اضافی هم در برگیرد. استفاده از مژول های جدید، حتی اتصال میکرو به یک نرم افزار GUI، وب و یا موبایل، هم برای رزومه خودتان هم بابت نمره اضافی، مزیت محسوب می شود.

رای گیری الکترونیکی

هدف پروژه

چند برد آردوینو که هر کدام با مانیتور و کیبورد یک رای گیری را انجام می دهد و همگی به یک برد مرکزی اطلاعات جمع آوری شده را می فرستند. برد مرکزی هم در یک EEPROM نتایج رای گیری را ذخیره می کند.



قطعات مورد نیاز:

- پنچ عدد بورد Arduino Mega2560
- کیبورد و LCD کاراکتری
- EEPROM
- بازار و ال ای دی به مقدار کافی

گیتار الکتریکی ۳ سیم

هدف پروژه

بعد از آنکه پیانوی الکتریکی را یاد گرفتید، اکنون نوبت این رسیده که یک گیتار الکتریکی پیاده سازی کنید! از طریق کیبورد و رودی بگیرید. دست راست با سه دکمه M K O نواختن سیم را تعیین می کند و دست چپ با دکمه های چپ تر کیبورد، سیم را میگیرد. چالش سطحی، پیاده سازی نت های گیتار روی صفحه کلید است. چالش اصلی، نحوه اجرای چند نت همزمان است. قبل اگفتیم این ممکن نیست، چون فقط یک تایмер استفاده می شود، ولی راه هایی وجود دارد.



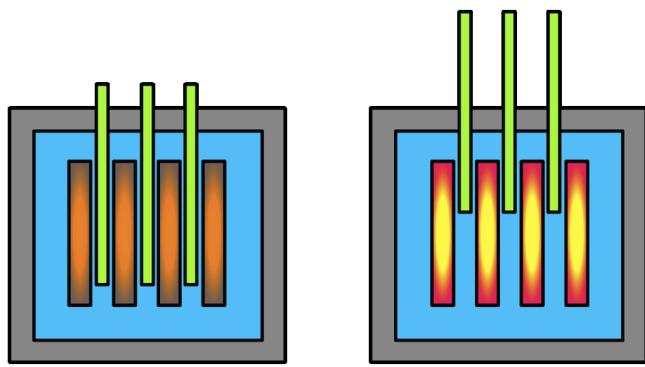
امتیازی: یکسری پتانسیومتر که نقش کوک کردن سیم ها را دارد. هر چه بیشتر چرخانده شود، نت های سیم بم تر و زیر تر می شود.

قطعات مورد نیاز:

- بورد Arduino Mega2560
- پتانسیومتر
- پیزو الکتریک اسپیکر
- ال ای دی به مقدار کافی

میله های کنترل

هدف پروژه



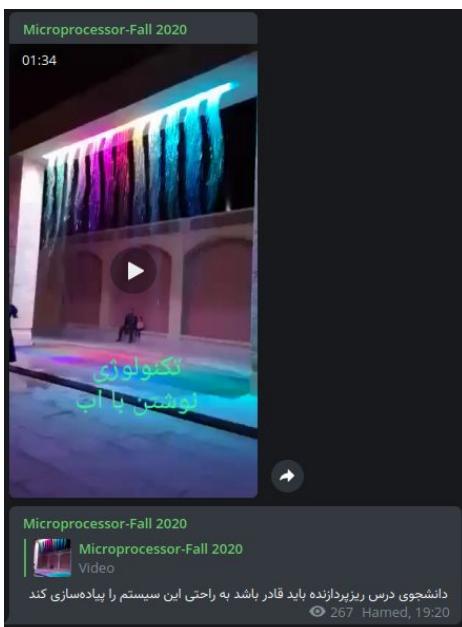
در این مخزن، یک واکنش حرارت زای تصاعدی اتفاق می افتد. تصاعد و اکنش و تصاعد دما در یک نقطه، باعث خرابی کل مخزن می شود و برای مقابله با آن، هر چقدر میله ها پایین تر ببایند، واکنش کنترل می شود. هدف ما این است که تا جای ممکن واکنش را بدون تخریب مخزن ادامه دهیم.

پس هنگامی که حرارت سنج دمای بالاتر از حد مشخصی را ثبت کند، سرو و موتور میله های کنترل را پایین می آورد که واکنش از کنترل خارج نشود و هنگامی که دما کم باشد، میله ها را بالا می آورد تا واکنش ادامه پیدا کند.

هنگامی که دما بالاتر از یک میزان حساس برود، میله ها بصورت اضطراری تا انتها رها می شوند، به بردهای دیگر در سراسر ساختمان (بعقوب برقی، پنکه، هر آنچه در میان ترم پیاده کردید) اطلاع داده می شود که همه فعالیت خود را متوقف کنند و آذیر خطرشان را به صدا درآورند. واکنش که متوقف شد، به بردهای دیگر خبر قطع آذیر فرستاده می شود و پس از بالا آمدن میله ها، واکنش دوباره از سر گرفته می شود.

قطعات مورد نیاز:

- حداقل سه بورد Arduino Mega2560
- حرارت سنج (برای آزمایش، راحت تر و بهتر است که حرارت در نرم افزار شبیه سازی شود)
- تعداد زیادی سرو و موتور
- بازر و ال ای دی به مقدار کافی



رقص آب (همان چیزی که استاد گفت!)

هدف پروژه

پیاده کردن همان چیزی که استاد گفت! البته به خاطر محدودیت های پروتوس، به صورت کمی ساده تر.

یک دیوار از LED بسازید. LED های ردیف اول از بر دستور می گیرند و LED های ردیف های بعدی فقط اگر ببینند LED بالایی روشن بوده و خاموش شده، برای نیم ثانیه روشن می شوند. اینگونه سرشار شدن آب را شبیه سازی کنید. برای مستقل بودن از میکرو، LED ها باید با داشش الکترونیک شما برنامه ریزی شوند.

کار اصلی شما این است که از طریق دستگاه ارتباطات سریال برنامه ای بنویسید که هر کاراکتر UNICODE که گرفته شود یا چند کاراکتری که جا شوند را، بصورت سرشار شونده روی LED ها پدیدار کند.

قطعات مورد نیاز:

- بورد Arduino Mega2560
- بازر و ال ای دی به مقدار کافی

ربات سوپرمارکت (ربات کارتزین)



هدف پژوهه

یک سیستم هایپر مارکت رباتیک به همراه رابط کاربری مثل صد عدد کالای مختلف در قفسه هایی که شامل ده ستون و ده ردیف هستند چیده شده اند. در قسمت رابط کاربری:

ابتدا یک فرم اپلیکیشن اندروید یا وب فرم یا ویندوز فرم طراحی کنید که شامل یک لیست باکس و یک باتن باشد و کاربر نام محصول مورد نظر را بتواند انتخاب کند و یک جعبه متی هم برای وارد کردن تعداد کالای درخواستی داشته باشد.

یک دکمه برای افزودن محصول جدید

یک دکمه برای حذف محصول انتخاب شده و یک دکمه هم برای محاسبه قیمت فاکتور در یک جعبه پیام لیست اقلام سفارش داده شده و تعداد و قیمت کل رانمایش می دهد.

و با یک دکمه هم اقدام به پایان خرید می نماید.

لیست مربوط به نام اقلام باید به یک جدول پایگاه داده متصل باشد که حاوی فیلد های نام کالا، تعداد موجودی و قیمت کالا باشد که با هر بار خرید هر مشتری به روزرسانی شود.

اما در قسمت مکاترونیک:

کالاها باید دارای کد منحصر بفرد باشند و هر کالا هم در یک خانه به خصوص از قفسه فروشگاهی قرار دارد.

با وارد کردن کد هر کالا یک سبد خرید توسط یک ربات کارتزین به نقطه مختصات مربوط به کالای درخواستی می رود و توسط یک سروو موتور به تعداد کالای مورد نظر سروو حرکت می نماید و پس از پایان خرید به نقطه مختصات صفر و صفر باز می گردد و سبد را به مشتری تحویل می دهد.

ربات کارتزین دارای دو استپر موتور می باشد که یکی از آنها برای حرکت در محور افقی و دیگری برای حرکت در محور عمودی استفاده می شود.

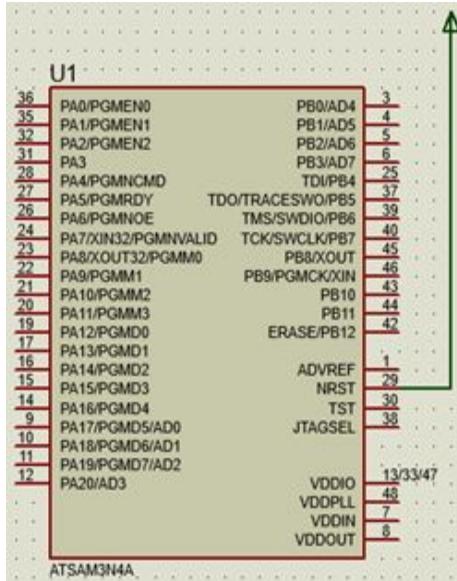
قطعات مورد نیاز:

- بورد Arduino Mega2560
- استپر موتور
- تعداد زیادی سروو موتور
- کیبورد و LCD کاراکتری
- بازر و ال ای دی به مقدار کافی

پیش نیاز پروژه های اسمنلی

پیش از آنکه به پروژه ها پرداخته شود نکاتی درباره ابزار های انجام پروژه آورده شده است.

نکاتی درباره Proteus



- از آنجا که میکروکنترلری که درس بررسی می شود ATSAM3X8E می باشد از این رو باید پروژه های نیز بر روی همین میکرو انجام شود. اما Proteus این میکروکنترلر را پشتیبانی نمی کند. (): که خانواده ATSAM3N می باشد. و میکرو های این خانواده نزدیکی زیادی از دید معماری پردازنده (Cortex-M3) یا آدرس و کارکرد های پریفرال ها با میکروکنترلر درس دارند. از این رو می توان از این میکروکنترلر ها در پروتتوس برای انجام پروژه ها بهره مند شد (مانند ATSAM3N4A). در نتیجه دقت کنید در μ Vision نیز پروژه را برای همان میکروکنترلری از خانواده ATSAM3N بسازید که در پروتتوس انتخاب کرده اید.
- برای اینکه این میکروکنترلر ها را در شماتیک خود بیفزایید همانند گشته در پنجره Pick Device این بار به جای Arduino Mega 1280 نام ATSAM3N4A را جستجو کنید. و همانند گشته فایل هنگر را که این بار از کامپایل پروژه در μ Vision به دست آورده اید بر روی میکرو در پروتتوس بارگذاری کنید.
- از آن جا که پروتتوس تنها یک ابزار شبیه سازی می باشد، نیاز به افزودن VCC و GND به میکرو نیست و مدار زیر بسنده می کند.

ابزار توسعه keil

پروژه هایی که در زیر آورده شده است باید با زبان اسمنلی بپاده سازی شود. برای اینکار می توانید از ابزار توسعه Keil μ Vision بهره ببرید. این ابزار محیطی را برای توسعه میکروکنترلر های سازندگان مختلف مانند LPC یا STM32 یا Microchip فراهم میکند که معماری های پردازنده شرکت ARM را در میکروکنترلر های خود بپاده سازی میکنند.

در این ابزار باید ابتدا پکیج های مربوط به خانواده میکروکنترلری را که در نظر داریم (مثل ATSAM3N) با ابزار Installer در μ Vision دانلود و نصب کنیم. سپس می توان با انتخاب میکروکنترلر دلخواه خود پروژه هایی را به زبان اسمنلی یا سی برای آن ساخت که در این صورت μ Vision کدها و فایل های لازم برای کامپایل شدن و لینک درست برنامه را به صورت خودکار می سازد. برای دانلود نسخه رایگان این محیط توسعه به این [لينک](#) مراجعه کنید. (نیاز به ثبت نام دارد)

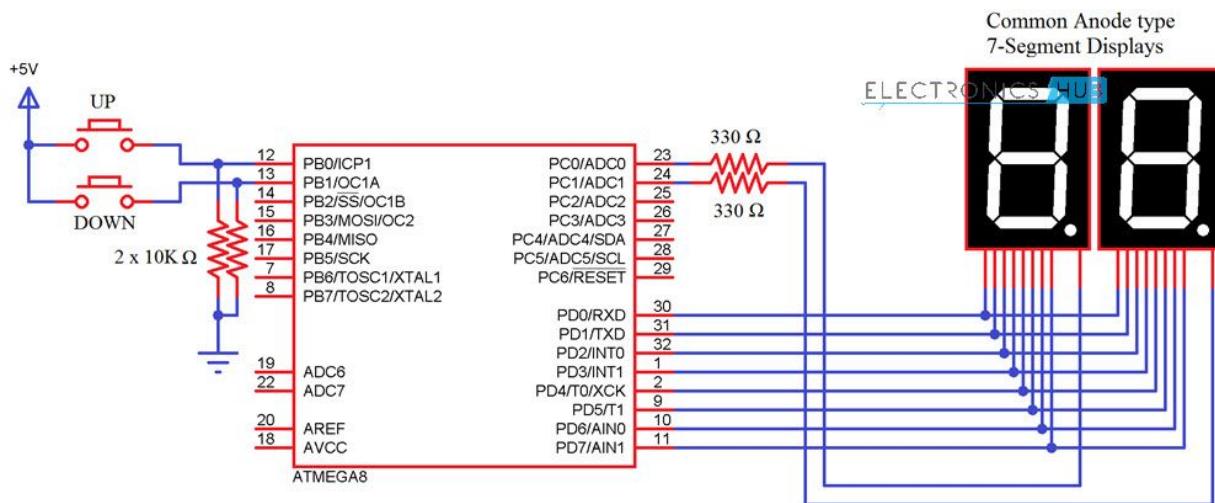
در پیوست فایل های کیل و پروتتوس برای پیاده سازی یک پروژه نمونه برای چراغ چشمک زن با اسمنلی بر روی میکروکنترلر بالا آورده شده است.

پروژه های اسمبلی

ثانیه شمار

در این پروژه شما باید با وقهه شمارنده Systick و دو سون سگمنت (Seven-segment) برای نمایش ثانیه های شمرده شده (از 0 تا 59) ، ثانیه شماری را به زبان اسsemblی پیاده سازی کنید که هر زمان یک کلید فشرده شود، شمارش از 0 آغاز گردد و هر زمان آن کلید رها شود شمارنده باقیستد اما مقدار سون سگمنت ها نباید پاک شود و تنها در زمان فشردن کلید مقدار نمایش داده شده با سون سگمنت ها بازنشانی خواهد شد.

بررسی سطح منطقی پایه PIO باید با وقهه (Polling) و نه سرکشی (Interrupt-Driven) انجام شود.

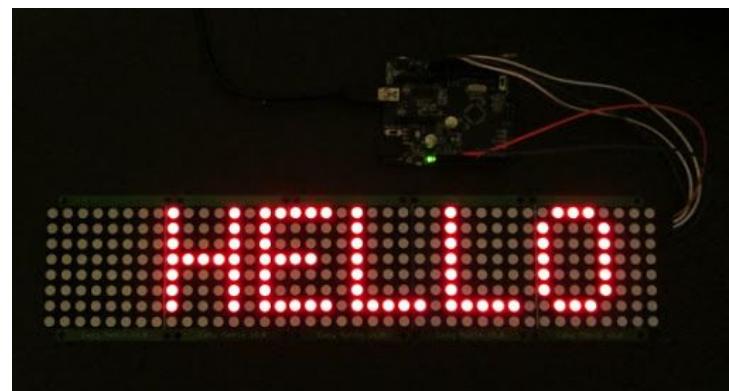


شمایتیکی از شیوه اتصال دو سون سگمنت به یک میکروکنترلر

تابلو روان

در این پروژه باید با برهه گیری از چند ماتریس LED (در [تابلو روان](#) LED Dot-Matrix) یک [تابلو روان](#) را پیاده سازی کنید. بر روی [تابلو روان](#) HELLO نمایش داده می شود (در سمت چپ ترین ماتریس) که هر ثانیه چند خانه به سمت راست می رود. و رفته رفته از راست ترین سمت ماتریس ناپدید می شود و دوباره از چپ ترین سمت ماتریس نمایش داده می شود.

یکی از ماتریس های LED در پروتئوس MATRIX-8*8-GREEN می باشد. ممکن است به دلیل محدودیت در پایه های میکرو یا ماتریس LED، روشن کردن همزمان همه LED های نمایانگر HELLO ممکن نباشد برای حل این مسئله باید در هر لحظه تنها چند LED را روشن نگه دارید و سپس چند LED دیگر را. اگر این کار به اندازه کافی نتند انجام شود. چشم انسان توانایی تشخیص پیوسته نبودن روشنایی هارا ندارد و نتیجه آن می شود که همه LED ها را روشن میبینیم. به این روش [Multiplexed Display](#) گفته می شود.



نمایی از چند ماتریس به هم متصل شده که بر روی آن ها واژه Hello نمایش داده شده است