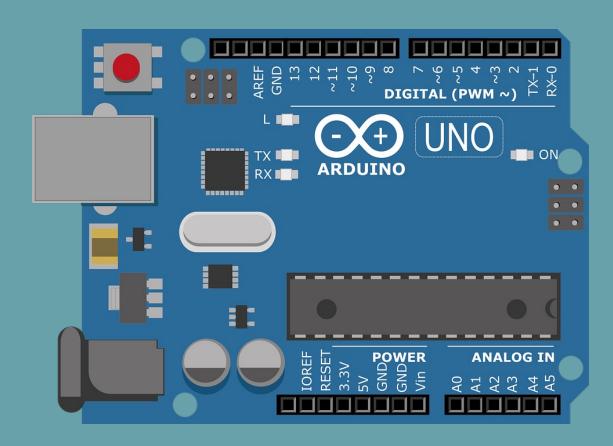
Initiation à un microcontrôleur

DÉCOUVERTE D'ARDUINO



Sommaire-Présentation de l'atelier

Qu'est-ce qu'un microcontrôleur?

- Un système qui ressemble à un ordinateur : les circuits intégrés rassemblent les éléments essentiels d'un ordinateur : processeur, mémoires (mémoire morte et/ou programmable pour le programme, mémoire vive pour les données), unités périphériques et interfaces d'entrées/sorties
- Les microcontrôleurs ont des performances réduites, mais sont de faible taille et consomment peu d'énergie, les rendant indispensables dans toute solution d'électronique embarquée (voiture, porte de garage, robots, ...).
- La carte Arduino n'est pas le microcontrôleur le plus puissant, mais son architecture a été publiée en open-source, et toute sa philosophie s'appuie sur le monde du libre, au sens large.

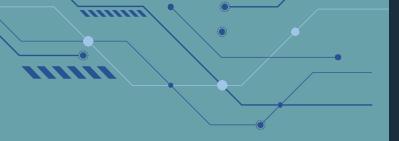
Le microcontrôleur Arduino

- Le modèle UNO de la société ARDUINO est une carte électronique dont le coeur est un microcontrôleur ATMEL de référence ATMega328. L'ATMega328 est un microcontrôleur 8bits de la famille AVR dont la programmation peut être réalisée en langage C/C++.
- Arduino est une plate-forme de prototypage d'objets interactifs à usage créatif constituée :
 - d'une carte électronique
 - d'un environnement de programmation
 - D'une communauté active
- Pont tendu entre le monde réel et le monde numérique, Arduino permet d'entendre les capacités de relations humain/machine ou environnement/machine.
- Arduino est un projet en source ouverte (open source) : la communauté importante d'utilisateurs et de concepteurs permet a chacun de trouver les réponses a ses questions.
- Fonctionne sous toutes les plates-formes



PRÉSENTATION D'ARDUINO

Microcontrôleur-Arduino



Le site Internet

Un environnement communautaire

Site de référence.

- Documentation sur le matériel, carte Arduino et Shields
- Un grand nombre de bibliothèques de fonctions avancées (libraries)

https://www.arduino.cc/en/Reference/Lib raries

La documentation sur le langage :

https://www.arduino.cc/en/Reference/HomePage

https://www.arduino.cc/

Communauté mondiale Communauté française Support et tutoriaux

La carte Arduino

Le matériel

Connecteur USB

Ce connecteur permet de relier la carte à un ordinateur afin d'être programmée.



Entrées/Sorties numériques

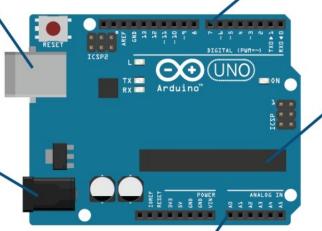
Ces broches peuvent piloter ou recevoir des informations binaires (0 ou 1), sous forme de tension (0 ou 5 Volts).



Connecteur Jack

Ce connecteur permet d'alimenter la carte avec une tension comprise entre 7 et 12V continu.

On peut employer un bloc AC/DC 9V; une pile 9V ou bien 7 piles de 1,5V...



111111

Microcontrôleur

Ce composant est un circuit intégré qui rassemble les éléments essentiels d'un ordinateur: processeur, mémoires, unités périphériques et interfaces d'entrées-sorties.



Ces broches peuvent recevoir des tensions comprises entre 0 et 5 Volts provenant de capteurs, puis sont traduites en valeurs numériques comprises entre 0 et 1023.

Les périphériques et les shields

Le matériel

Une carte Arduino seule n'est pas d'une grande utilité: pour piloter des moteurs, communiquer sur un réseau, afficher des informations sur un écran, ... il faut utiliser des périphériques. Il en existe de très nombreux types, réalisant plusieurs fonctions de la chaîne d'information et de la chaîne de puissance:

- Exemples capteurs
- Exemples actionneurs et shields

Fonction ACQUÉRIR

Claviers, codeurs, potentiomètres, ... permettent à l'utilisateur d'interagir avec le microcontrôleur.























Écrans, buzzers, voyants... et bien d'autres encore pour communiquer avec utilisateur.







Cartes Wifi, Bluetooth, ZigBee, radio, ... pour communiquer sans fil avec d'autres périphériques.









Fonction DISTRIBUER

Pilotes de moteurs, transistors, relais, ...











Capteurs







Actionneurs et shield









Platine de cablage

Le matériel

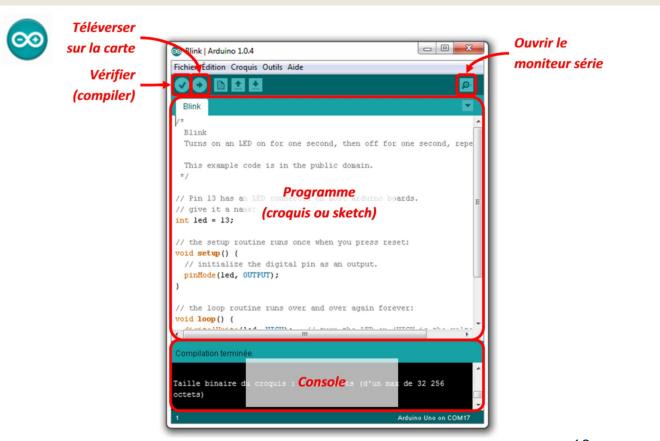
Environnement logiciel: IDE

L'IDE Arduino permet :

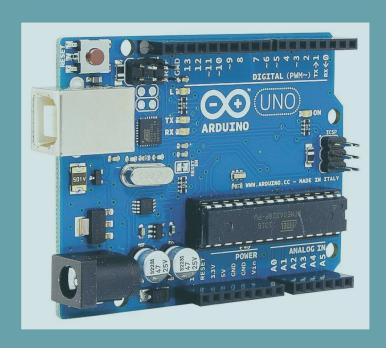
- d'éditer un programme
- de compiler ce programme dans le langage
 « machine » de l'Arduino
- de téléverser le programme dans la mémoire de l'Arduino, (Upload)
- la console donne des information sur le déroulement du téléversement et affiche les messages d'erreur.
- de communiquer avec la carte Arduino grâce au terminal (ou moniteur série).

Le logiciel Arduino est un <u>Environnement de Développement</u> <u>Intégré</u> (IDE) open source et gratuit, téléchargeable sur le <u>site</u> <u>officiel Arduino</u>

https://www.arduino.cc/en/Main/Software (nécessite de savoir installer un logiciel)



Avantages d'une carte Arduino

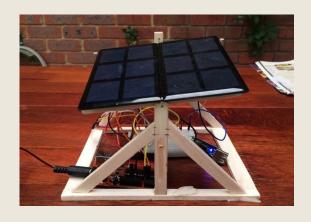


- Pas cher! (prix de la carte environ 25€)
- Environnement de programmation clair et simple.
- Multiplateforme : tourne sous Windows,
 Macintosh et Linux.
- Nombreuses bibliothèques disponibles avec diverses fonctions implémentées.
- Logiciel et matériel open source et extensible.
- Nombreux conseils, tutoriaux et exemples en ligne (forums, site perso, etc.)
- Existence de « Shield » (boucliers en français)

Applications pratiques





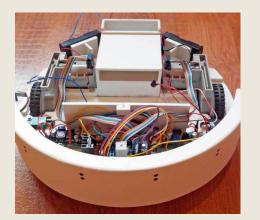


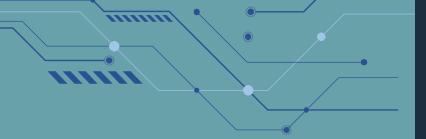












Règles de sécurité et Quizz...



PREMIERS PAS

Tester la carte en quelques exercices

Exercice 1: Tester/Connecter la carte

■ Faire clignoter la led de la carte

Notions de bases

Programmation

Circuits électriques

Cas pratique n°1: Tester la carte

- ➤ Objectif : Allumer la LED 13 de la carte
 - Logiciel : IDE Arduino
 - Matériel : Carte R3 Uno/ cable USB
- Rappels : Circuit électrique / Consigne de sécurité / Notions de programmation

Solution 1

- Ouvrir IDE Arduino
- > Paramétrer la carte
- Rappels : Circuit électrique / Consigne de sécurité / Notions de programmation

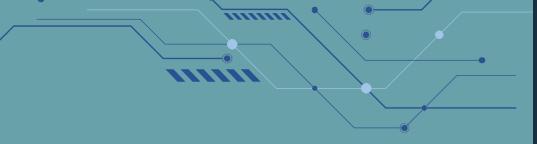
Cas pratique n°2: Faire clignoter la Led

■ Utiliser le code d'exemple de l'IDE

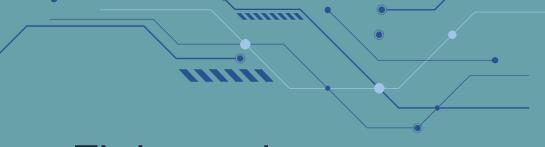
Cas pratique n°3 : le podentiomètre



POUR ALLER PLUS LOIN



mLinks et mBlocks



Tinkercad

Exercice en autonomie : créer un feu de circulation