

Enseignes et afficheurs à LED

Programmation en C-Arduino

Programmation en C-Arduino

Pierre-Yves Rochat

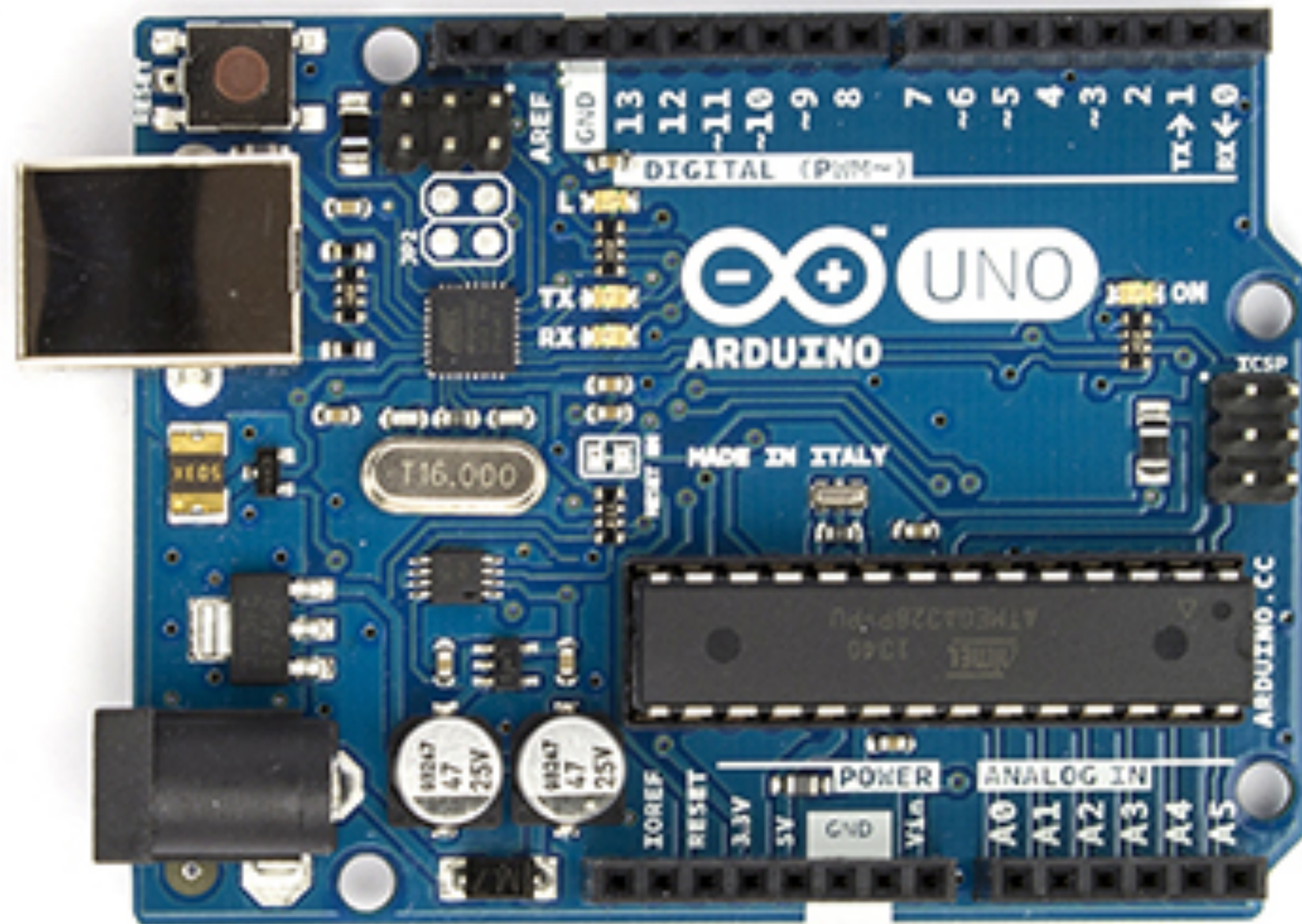
Programmation en C-Arduino

- Les 3 significations du mot Arduino
- Structure d'un programme
- Entrées-sorties
- Gestion du temps

Significations du mot Arduino

- L'Arduino a participé à rendre populaires les microcontrôleurs.
- Qu'est-ce qui se cache derrière ce nom ?
 - une carte à microcontrôleur
 - un environnement de développement
 - une librairie pour microcontrôleurs (un ensemble de procédures)

Les cartes Arduino

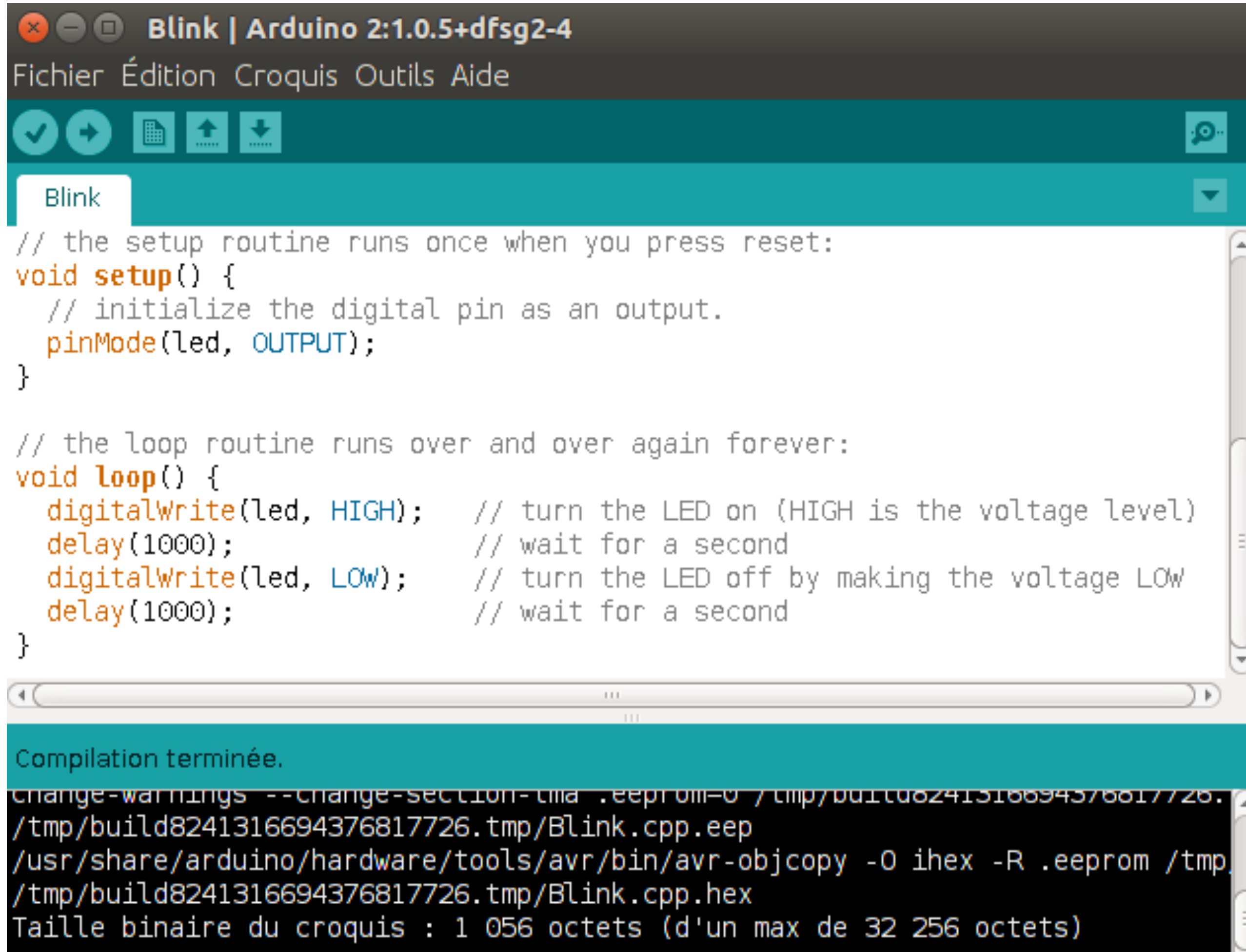


- AVR (ATmega328)
- Connecteur normalisé
- USB (liaison série)

- Matériel libre

- Nombreux *shields*

Le logiciel Arduino



```

Blink | Arduino 2:1.0.5+dfsg2-4
Fichier Édition Croquis Outils Aide

Blink
// the setup routine runs once when you press reset:
void setup() {
  // initialize the digital pin as an output.
  pinMode(led, OUTPUT);
}

// the loop routine runs over and over again forever:
void loop() {
  digitalWrite(led, HIGH); // turn the LED on (HIGH is the voltage level)
  delay(1000); // wait for a second
  digitalWrite(led, LOW); // turn the LED off by making the voltage LOW
  delay(1000); // wait for a second
}

Compilation terminée.
change-warnings --change-section-lma .eeprom=0 /tmp/build8241316694376817726.
/tmp/build8241316694376817726.tmp/Blink.cpp.eep
/usr/share/arduino/hardware/tools/avr/bin/avr-objcopy -O ihex -R .eeprom /tmp
/tmp/build8241316694376817726.tmp/Blink.cpp.hex
Taille binaire du croquis : 1 056 octets (d'un max de 32 256 octets)
  
```

- Écrit en Java
- Utilise le compilateur GCC
- Windows
- Linux
- MacOS
- Logiciel libre (Open source)
- Version pour d'autres microcontrôleurs
- Energia pour les MSP430

La librairie Arduino

- Un ensemble de procédures (librairie) écrites en C (ou C++)
- *Wiring*
- Cacher la complexité du microcontrôleur
- Apporter une certaine compatibilité entre différents microcontrôleurs

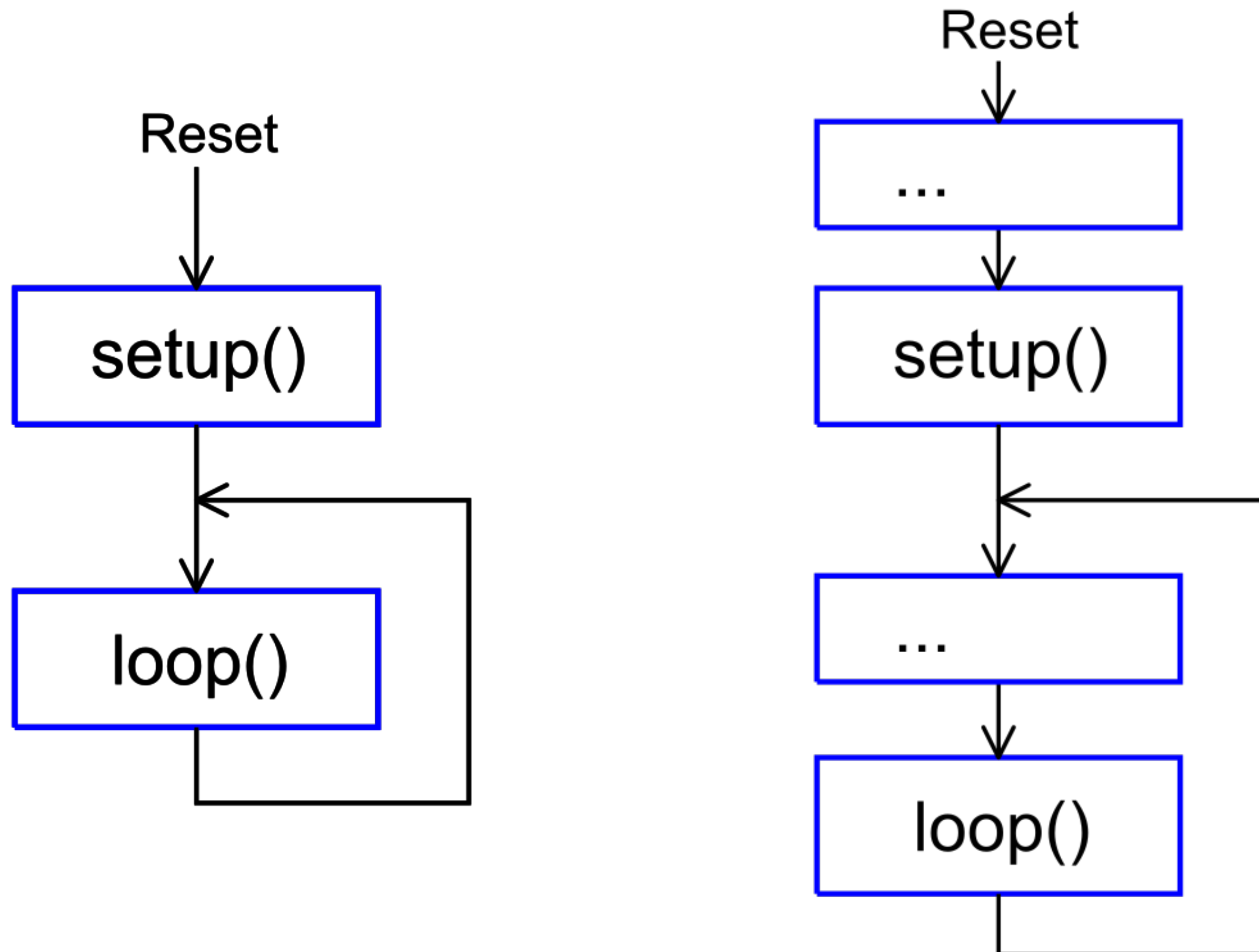
- La structure générale d'un programme
- Les entrées-sorties
- La gestion du temps

Structure générale d'un programme

- *pas de* procédure `main()`
- `void setup()`
- `void loop()`

```
1 void setup() {  
2 }  
3  
4 void loop() {  
5 }
```


Organigramme d'un programme Arduino



Entrées-sorties

- `void pinMode(pin, mode)`
- `void digitalWrite(pin, value)`
- `boolean digitalRead(pin)`

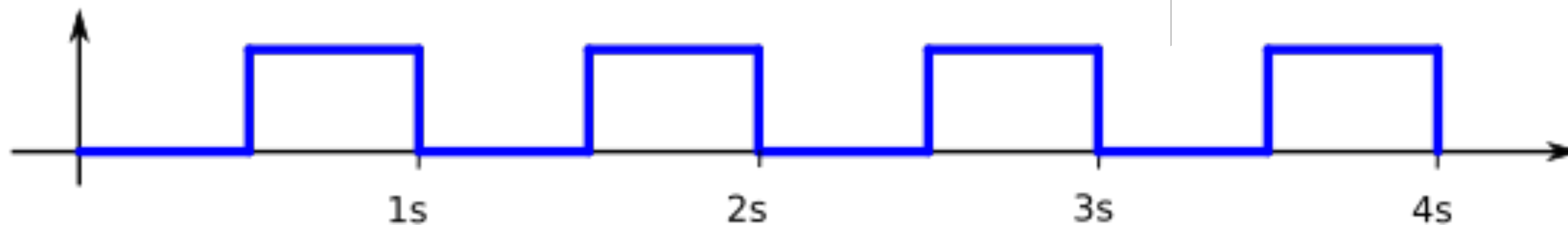
Exemple de programme

```
1 void setup() {  
2     pinMode(P1_0, OUTPUT);  
3     pinMode(P1_3, INPUT);  
4 }  
5  
6 void loop() {  
7     digitalWrite(P1_0, (digitalRead(P1_3)));  
8 }
```

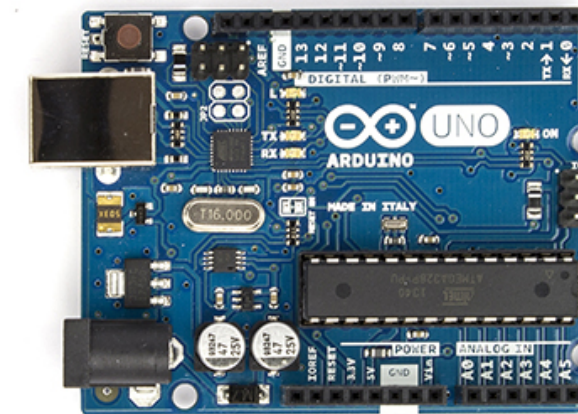
Gestion du temps

- `int delay(ms)`

```
1 void setup() {  
2     pinMode(P1_0, OUTPUT);  
3 }  
4  
5 void loop() {  
6     digitalWrite(P1_0, 1);  
7     delay(500);  
8     digitalWrite(P1_0, 0);  
9     delay(500);  
10 }
```



Programmation en C-Arduino



```
Blink
// the setup routine
void setup() {
  // initialize the c
  pinMode(led, OUTPUT
}
```

- Les 3 significations du mot Arduino
- Structure d'un programme
- Entrées-sorties
- Gestion du temps

et de nombreuses librairies !