

ein fischertechnik-kompatibler Arduino



## Bedienungsanleitung

Dr.-Ing. Till Harbaum

8. Juni 2018



Für Tanja, Maya, Fabian und Ida

© 2017 Dr.-Ing. Till Harbaum <till@harbaum.org>

Projekt-Homepage: <http://ftduino.de>

Kontakt: <mailto://info@ftduino.de>

Forum: <https://forum.ftcommunity.de/>

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>7</b>
1.1	Das ftDuino-Konzept	7
1.1.1	Das fischertechnik-Baukastensystem	7
1.1.2	Das Arduino-System	8
1.2	Der ftDuino-Controller	9
1.2.1	Mikrocontroller	9
1.2.2	USB-Anschluss	11
1.2.3	Reset-Taster	11
1.2.4	Interne LEDs	11
1.2.5	Spannungsversorgung	11
1.2.6	Anschlüsse	12
1.2.7	Hinweise für Arduino-erfahrene Nutzer	15
1.3	Problemlösungen	15
1.3.1	Die grüne Leuchtdiode im ftDuino leuchtet nicht	15
1.3.2	Der ftDuino taucht am PC nicht als COM:-Port auf	15
1.3.3	Der ftDuino funktioniert, aber die Ausgänge nicht	15
<b>2</b>	<b>Installation</b>	<b>17</b>
2.1	Treiber	17
2.1.1	Windows 10	17
2.1.2	Windows 7 und Windows Vista	17
2.1.3	Linux	19
2.2	Arduino-IDE	21
2.2.1	Installation mit dem Boardverwalter	21
2.2.2	Updates	22
<b>3</b>	<b>Erste Schritte</b>	<b>23</b>
3.1	Der erste Sketch	23
3.1.1	Download des Blink-Sketches auf den ftDuino	24
3.1.2	Die Funktionsweise des Sketches	25
3.1.3	Die Funktionen setup() und loop()	25
3.1.4	Anpassungen am Sketch	25
3.2	Ansteuerung von fischertechnik-Komponenten	26
3.2.1	Der Sketch	26
3.2.2	Eingänge	27
3.3	Kommunikation mit dem PC	28
3.3.1	Der serielle Monitor	29
3.3.2	Sketchbeschreibung	30
3.3.3	USB-Verbindungsaufbau	30
<b>4</b>	<b>Experimente</b>	<b>31</b>
4.1	Lampen-Zeitschaltung	31
4.1.1	Sketch LampTimer	31
4.2	Not-Aus	33
4.2.1	Sketch EmergencyStop	33
4.3	Pulsweitenmodulation	36

4.3.1	Sketch Pwm	36
4.4	Schrittmotoransteuerung	40
4.4.1	Vollschrittsteuerung	42
4.4.2	Halbschrittsteuerung	43
4.5	Servomotoransteuerung	45
4.5.1	Externe 6-Volt-Versorgung	46
4.6	Die Eingänge des <b>ftDuino</b>	48
4.6.1	Spannungsmessung	48
4.6.2	Widerstandsmessung	48
4.6.3	Ein Eingang als Ausgang	49
4.7	Temperaturmessung	49
4.7.1	Sketch Temperature	50
4.8	Ausgänge an, aus oder nichts davon?	52
4.8.1	Sketch OnOffTristate	52
4.8.2	Leckströme	53
4.9	Aktive Motorbremse	53
4.10	USB-Tastatur	55
4.10.1	Sketch USB/KeyboardMessage	55
4.11	USB-GamePad	56
4.11.1	Sketch USB/GamePad	57
4.12	Entprellen	58
4.12.1	Sketch Debounce	58
4.13	Nutzung des I <sup>2</sup> C-Bus	61
4.13.1	Sketch I2C/I2cScanner	62
4.13.2	MPU-6050-Sensor	62
4.13.3	OLED-Display	63
4.13.4	VL53L0X LIDAR-Distanzsensor	64
4.13.5	<b>ftDuino</b> als I <sup>2</sup> C-Client und Kopplung zweier <b>ftDuinos</b>	65
4.14	WS2812B-Vollfarb-Leuchtdioden	71
4.14.1	Sketch WS2812FX	72
4.15	Musik aus dem <b>ftDuino</b>	72
4.15.1	Sketch Music	73
4.15.2	Sketch MusicPwm	73
4.16	Der <b>ftDuino</b> als MIDI-Instrument	74
4.16.1	Sketch MidiInstrument	74
<b>5</b>	<b>Modelle</b>	<b>75</b>
5.1	Automation Robots: Hochregallager	75
5.2	ElectroPneumatic: Flipper	76
5.3	ROBOTICS TXT Explorer: Linienfolger	77
5.4	Idas Ampel	78
5.4.1	Zustandsautomaten	79
<b>6</b>	<b>Community-Projekte</b>	<b>81</b>
6.1	ftduino.direct: <b>ftDuino</b> -Anbindung per USB an TXT und TX-Pi	81
6.2	ftDuinIO: <b>ftDuino</b> -Kontroll-App für TXT und TX-Pi	82
6.3	Brickly-Plugin: Grafische <b>ftDuino</b> -Programmierung in Brickly	83
6.4	startIDE: Programmierung direkt auf dem TX-Pi oder TXT	83
<b>7</b>	<b>Bibliotheken</b>	<b>85</b>
7.1	FtduinoSimple	86
7.1.1	Verwendung im Sketch	86
7.1.2	bool input_get(uint8_t ch)	87
7.1.3	bool counter_get_state(uint8_t ch)	87
7.1.4	void output_set(uint8_t port, uint8_t mode)	87
7.1.5	void motor_set(uint8_t port, uint8_t mode)	88
7.1.6	Beispiel-Sketches	88
7.2	Ftduino	88

7.2.1	Die Eingänge I1 bis I8 . . . . .	88
7.2.2	void input_set_mode(uint8_t ch, uint8_t mode) . . . . .	89
7.2.3	uint16_t input_get(uint8_t ch) . . . . .	89
7.2.4	Die Ausgänge O1 bis O8 und M1 bis M4 . . . . .	89
7.2.5	void output_set(uint8_t port, uint8_t mode, uint8_t pwm) . . . . .	90
7.2.6	void motor_set(uint8_t port, uint8_t mode, uint8_t pwm) . . . . .	90
7.2.7	void motor_counter(uint8_t port, uint8_t mode, uint8_t pwm, uint16_t counter) . . . . .	91
7.2.8	bool motor_counter_active(uint8_t port) . . . . .	91
7.2.9	void motor_counter_set_brake(uint8_t port, bool on) . . . . .	91
7.2.10	Die Zählereingänge C1 bis C4 . . . . .	92
7.2.11	void counter_set_mode(uint8_t ch, uint8_t mode) . . . . .	92
7.2.12	uint16_t counter_get(uint8_t ch) . . . . .	92
7.2.13	void counter_clear(uint8_t ch) . . . . .	92
7.2.14	bool counter_get_state(uint8_t ch) . . . . .	93
7.2.15	void ultrasonic_enable(bool ena) . . . . .	93
7.2.16	int16_t ultrasonic_get() . . . . .	93
<b>8</b>	<b>Selbstbau</b>	<b>94</b>
8.1	Erste Baustufe „Spannungsversorgung“ . . . . .	94
8.1.1	Bauteile-Polarität . . . . .	95
8.1.2	Kontroll-Messungen . . . . .	95
8.2	Zweite Baustufe „Mikrocontroller“ . . . . .	96
8.2.1	Funktionstest des Mikrocontrollers . . . . .	96
8.3	Dritte Baustufe „Eingänge“ . . . . .	97
8.4	Vierte Baustufe „Ausgänge“ . . . . .	98
<b>A</b>	<b>Schaltplan</b>	<b>99</b>
<b>B</b>	<b>Platinenlayout</b>	<b>100</b>
<b>C</b>	<b>Bestückungsplan</b>	<b>101</b>
<b>D</b>	<b>Maße</b>	<b>102</b>
<b>E</b>	<b>Gehäuse</b>	<b>103</b>

# Kapitel 1

## Einleitung

Elektronik- und Computermodule für Konstruktionsbaukästen gibt es seit den Anfängen der privat genutzten Heimcomputer der 80er Jahre. Diese Module verfügten über wenig eigene Intelligenz und waren vor allem für die Signalanpassung zwischen dem Heimcomputer und den Motoren und Schaltern der Baukastensysteme zuständig, weshalb diese Module in der Regel als "Interfaces" bezeichnet wurden, also als Schnittstelle zwischen Computer und Modell.

Über die Jahre stieg die Leistungsfähigkeit der Heimcomputer und auch die Elektronik-Module lernten dazu. Vor allem wurden aus "Interfaces" über die Zeit "Controller". Aus den weitgehend passiven Schnittstellen wurden Bausteine mit eigener Intelligenz, die den Heimcomputer bzw. später den PC nur noch zur Programmierung benötigten. Einmal programmiert konnten diese Controller das Modell auch eigenständig bedienen. Dazu wurden die auf dem PC entwickelten Programmdateien auf den Controller geladen und dort gespeichert.

Die heutigen Controller von Lego oder Fischertechnik sind selbst leistungsfähige Computer. Um deren Komplexität für den Endanwender benutzbar zu machen verbergen die Hersteller die Details der elektronischen Komponenten sowie der auf den Geräten laufenden Software hinter gefälligen Benutzeroberflächen. Leider verpassen solche Systeme auf diese Weise die Chance, Wissen über Aufbau und Funktion derartiger Controller zu vermitteln. Während sich die Hersteller gegenseitig darin übertreffen, komplexe mechanische Getriebe im Wortsinne begreifbar zu machen stellen sich die dazugehörigen Controller für den Anwender als undurchsichtige Bausteine dar.

Parallel hat sich seit der Jahrtausendwende die sogenannte Maker-Bewegung entwickelt, die den "Selbstmach"-Gedanken in den Bereich der Elektronikentwicklung trägt. Systeme wie der Raspberry-Pi und der Arduino laden dazu ein, alle technischen Details dieser komplett zugänglichen und dokumentierten Controller zu erforschen und eigene Entwicklungen zu betreiben. Große Communities bieten umfangreiches Know-How und stellen Plattformen zum Wissensaustausch zur Verfügung. Im Gegensatz zu den Controllern von Fischertechnik und Lego steht hier das Innere des Controllers im Vordergrund. Allerdings erfordert der Einsatz dieser Controller oft einiges an handwerklichem Geschick beim Aufbau der Elektronik selbst sowie speziell bei Robotik-Projekten bei der Umsetzung von mechanischen Komponenten.

### 1.1 Das ftDuino-Konzept

Die Idee hinter dem ftDuino ist es, die Brücke zwischen zwei Welten zu schlagen. Auf der einen Seite integriert er sich mechanisch und elektrisch nahtlos in die Robotics-Serie der Fischertechnik-Konstruktionsbaukästen. Auf der anderen Seite fügt er sich perfekt in das Arduino-Ökosystem zur Software-Entwicklung von eingebetteten Systemen ein.

#### 1.1.1 Das Fischertechnik-Baukastensystem

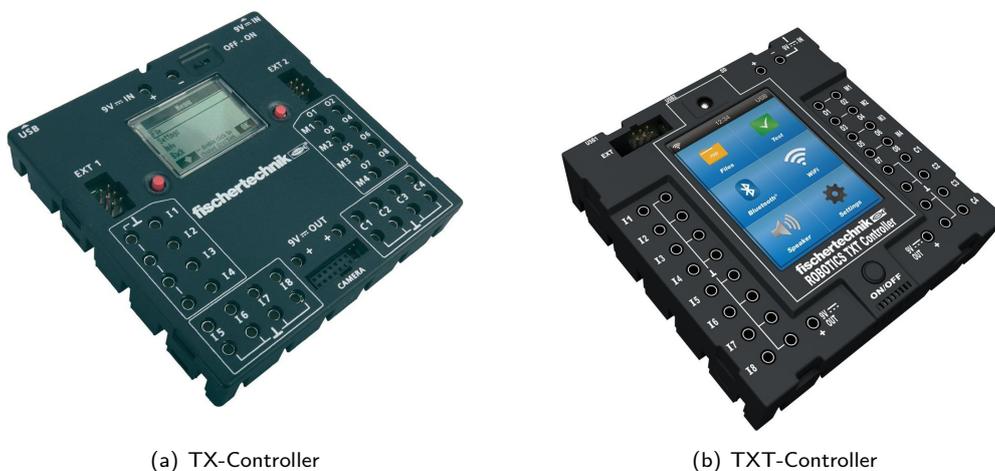
Fischertechnik ist ein technikorientiertes Konstruktionsspielzeug. Der Schwerpunkt liegt auf Mechanik, Elektromechanik, Elektronik und zunehmend auch Robotik und der dafür nötigen Integration von informationsverarbeitenden Komponenten.

Fischertechnik selbst entwickelt und vertreibt seit den frühen 80er Jahren Elektronik-Module, die eine Verbindung zwischen Computer und mechanischem Modell ermöglichen bzw. über eigene Intelligenz verfügen. Die dabei zum Einsatz kommenden Steckverbinder sowie die Sensoren (Taster, Schalter, Lichtsensoren, ...) und Aktoren (Lampen, Motoren, Ventile, ...) sind über die Jahre zueinander kompatibel geblieben und lassen sich nach wie vor beliebig miteinander kombinieren.



Abbildung 1.1: Der ftDuino im 3D-gedruckten Gehäuseprototyp

Die letzten zwei Controller-Generationen (fischertechnik TX- und TXT-Controller) haben eine vergleichbare mechanische Größe und verfügen über eine vergleichbare Anzahl und Art von Anschlüssen zur Verbindung mit dem Modell. Die Modelle aller aktuellen Robotics-Baukästen sind auf diese Anschlüsse ausgelegt und untereinander kombinierbar.



(a) TX-Controller

(b) TXT-Controller

Abbildung 1.2: Original-Controller von fischartechnik

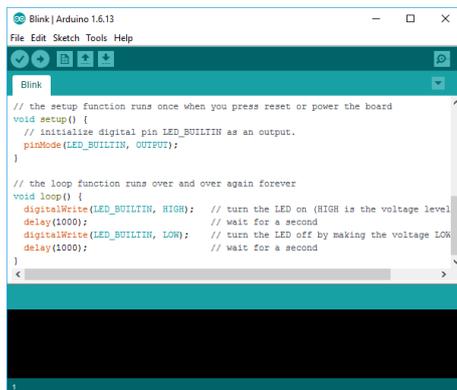
Beide Original-Controller verfügen über acht analoge Eingänge, acht analoge Ausgänge, vier schnelle Zählereingänge und einen I<sup>2</sup>C-Erweiterungsanschluss.

Fischertechnik selbst vertreibt die PC-Software RoboPro zur visuellen Softwareentwicklung für die hauseigenen Controller. Der Einstieg in RoboPro ist relativ einfach und spricht bereits Kinder an. Die Grenzen von RoboPro sind aber schnell erreicht, wenn es um praxisnahe und inhaltlich anspruchsvolle Projekte in weiterführenden Schulen, Universitäten und der Berufsausbildung geht. In diesen Bereichen haben sich Systeme wie die Arduino-Plattform etabliert.

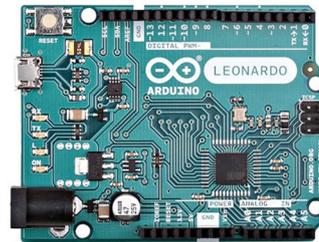
## 1.1.2 Das Arduino-System

Das Arduino-Ökosystem hat sich in den letzten Jahren zum De-Facto-Standard für den Einstieg und die semiprofessionelle Entwicklung und Programmierung von eingebetteten Systemen etabliert. Eingebettete Systeme sind in der Regel mecha-

nisch kleine Computer und informationsverarbeitende Module, die innerhalb einer Maschine Steuer- und Regelaufgaben übernehmen und immer häufiger auch mit der Außenwelt kommunizieren.



(a) Arduino-Entwicklungsumgebung (IDE)



(b) Arduino-Leonardo-Controller

Abbildung 1.3: Die Arduino-Entwicklungsumgebung und -Controller

Die Arduino-IDE ist eine übersichtliche und leicht zu bedienende Programmieroberfläche, die sich auf Windows-, Linux- und Apple-PCs nutzen lässt. Die zu programmierenden Zielgeräte wie zum Beispiel der Arduino-Leonardo sind kleine und kostengünstige Platinen, die per USB mit dem PC verbunden werden. Sie kommen üblicherweise ohne Gehäuse und stellen über Steckverbinder eine Vielzahl von Signalleitungen zum Anschluss von Sensoren und Aktoren zur Verfügung. Typische mit der Arduino-Plattform zu erledigende Aufgaben sind einfache Messwertaufnahmen (Temperaturlogging, ...) und Steueraufgaben (Jalousiesteuerungen, ...).

Programme, die mit der Arduino-IDE geschrieben wurden, werden in der Arduino-Welt als sogenannte "Sketches" bezeichnet. Mit Hilfe der Arduino-IDE können passende Sketches für den ftDuino geschrieben und über das USB-Kabel direkt auf das Gerät heruntergeladen werden.

Auch für einfache Robotik-Experimente ist die Arduino-Plattform bestens geeignet. Schwieriger ist oft eine mechanisch befriedigende Umsetzung selbst einfachster Robotik-Projekte. Diese Lücke kann das fischertechnik-System schließen.

## 1.2 Der ftDuino-Controller

Der ftDuino-Controller wurde bewusst mechanisch und elektrisch an den TX- und den TXT-Controller angelehnt, um ihn ebenfalls direkt mit den aktuellen Robotics-Kästen kombinieren zu können. Gleichzeitig wurde er softwareseitig mit dem Arduino-System kompatibel gehalten.

### 1.2.1 Mikrocontroller

Das Herz des ftDuino ist ein Mikrocontroller des Typs ATmega32u4. Dieser Mikrocontroller wird von Microchip (ehemals Atmel) hergestellt und findet auch im Arduino-Leonardo Verwendung. Sketches, die für den Leonardo übersetzt wurden, sind oft direkt auf dem ftDuino lauffähig.

Der ATmega32u4-Controller ist ein Mitglied der sogenannten AVR-Familie, auf der die meisten Arduino-Boards basieren. Die AVR-Controller sind klein, günstig und benötigen zum Betrieb nur wenig weitere Bauteile. Ihr Speicher und ihre Rechenleistung reicht für den Betrieb sämtlicher fischertechnik-Modelle der Roboticsreihe deutlich aus.

Der ATmega32u4 verfügt über 32 Kilobytes nicht-flüchtigem Flash-Speicher, der als Sketch-Programmspeicher verwendet wird sowie 2,5 Kilobytes internem RAM-Speicher zur Datenspeicherung. Der Prozessortakt beträgt 16 Megahertz. Jeweils ein Sketch kann im Flash-Speicher permanent gespeichert werden und bleibt auch erhalten wenn der ftDuino von der Spannungsversorgung getrennt wird.

Der ATmega32u4 ist eines der wenigen Mitglieder der AVR-Familie, das direkte USB-Unterstützung bereits auf dem Chip mitbringt. Auf diese Weise ist der ftDuino sehr flexibel als USB-Gerät am PC einsetzbar.

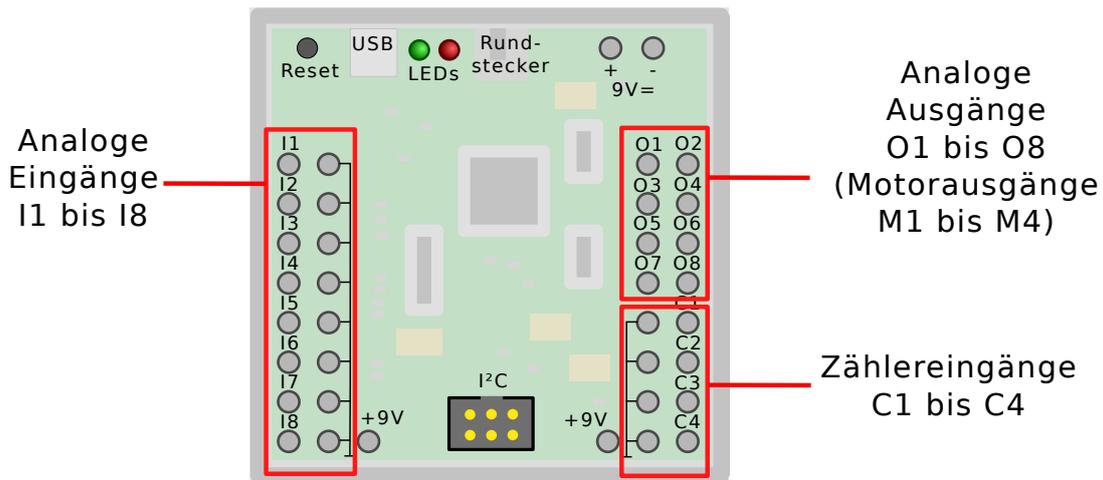


Abbildung 1.4: Die Anschlüsse des ftDuino

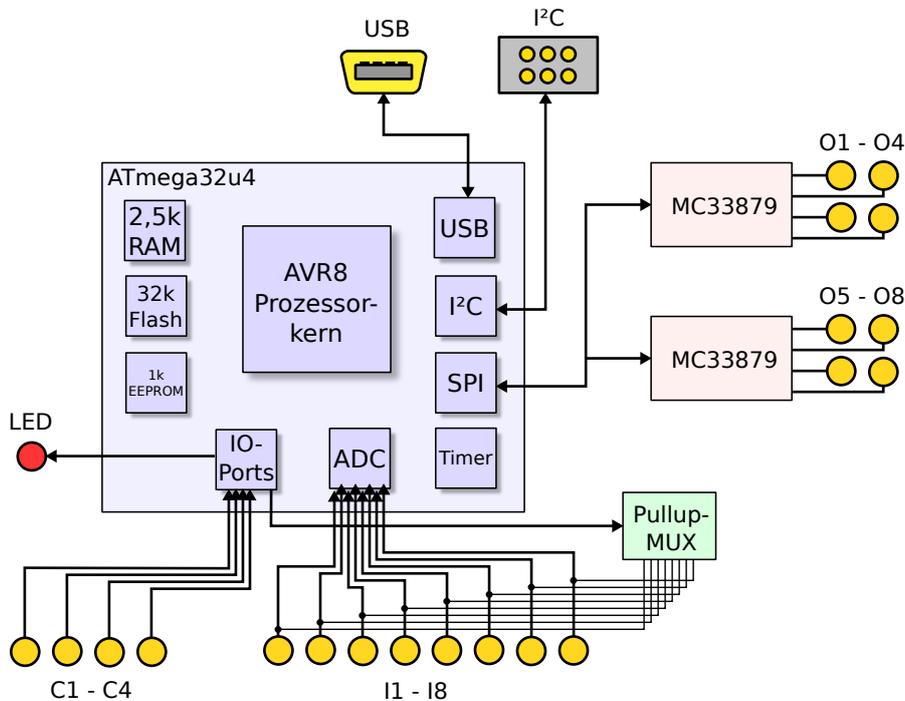


Abbildung 1.5: Blockdiagramm des ftDuino

### Bootloader

Der ftDuino wird mit einem im ATmega32u4 vorinstallierten sogenannten Caterina-Bootloader ausgeliefert. Dieses Programm belegt permanent vier der 32 Kilobytes Flash-Speicher des ATmega32u4 und kann nicht ohne weiteres gelöscht oder verändert werden.

Der Bootloader ermöglicht die Kommunikation mit dem PC und erlaubt es, dass der PC Programmdateien in den verbleibenden 28 Kilobytes Flash-Speicher ablegen bzw. austauschen kann. Der Bootloader ermöglicht auf diese Weise das Hinunterladen von Sketches in den ftDuino.

Dass der Bootloader aktiv ist und nicht etwa gerade ein Sketch ausgeführt wird, ist am Zustand der internen LEDs erkennbar (siehe 1.2.4).

## 1.2.2 USB-Anschluss

Die Verbindung zum PC zur Programmierung und Datenübertragung wird über USB hergestellt. Der ftDuino verfügt über eine sogenannte Mini-USB-Buchse und wird über ein handelsübliches Mini-USB-Kabel mit dem PC verbunden.

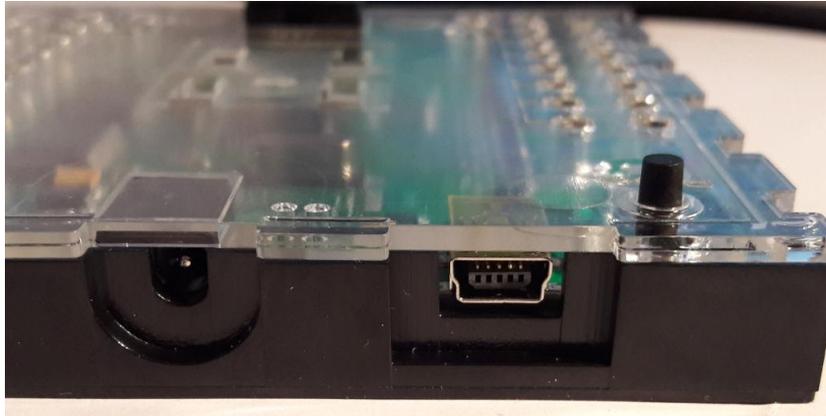


Abbildung 1.6: Strom- und USB-Anschluss des ftDuino

## 1.2.3 Reset-Taster

Normalerweise kann die Arduino-IDE durch entsprechende Kommandos über den USB-Anschluss den Bootloader des ftDuino aktivieren, um einen neuen Sketch hinunterzuladen. Enthält ein hinuntergeladener Sketch aber Fehler, die eine normale Programmausführung verhindern, dann kann es passieren, dass die USB-Kommunikation während der normalen Programmausführung nicht funktioniert und die Arduino-IDE den ftDuino von sich aus nicht mehr ansprechen kann.

Für diesen Fall verfügt der ftDuino über einen Reset-Taster. Wird dieser gedrückt, dann wird der Bootloader zwangsweise aktiviert und die LEDs zeigen entsprechend den Start des Bootloaders an.

Ein mit einem fehlerhaften Sketch versehener ftDuino kann daher problemlos mit einem korrigierten Sketch versehen werden, indem kurz vor dem Hinterladen der Reset-Taster kurz gedrückt wird. Mehr Details dazu finden sich im Abschnitt 1.3.

## 1.2.4 Interne LEDs

Der ftDuino verfügt über je eine grüne und rote interne Leuchtdiode (LED). Die grüne Spannungsversorgungs-LED zeigt an, dass der interne 5-Volt-Zweig mit Spannung versorgt ist und der Mikrocontroller des ftDuino versorgt wird.

Die rote LED steht für eigene Verwendung zur Verfügung und kann vom Anwender aus eigenen Sketches heraus unter der Bezeichnung `LED_BUILTIN` angesprochen werden (siehe Abschnitt 3.1).

Die rote LED wird auch vom Caterina-Bootloader des ftDuino verwendet. Ist der Bootloader aktiv, so leuchtet die LED im Sekundentakt sanft heller und dunkler ("fading").

## 1.2.5 Spannungsversorgung

Der ftDuino kann auf vier Arten mit Spannung versorgt werden:

**USB** Über USB wird der ftDuino immer dann versorgt, wenn keine weitere Stromversorgung angeschlossen ist. Die USB-Versorgung reicht allerdings nicht zum Betrieb der Analogausgänge. Lediglich die Eingänge können bei USB-Versorgung verwendet werden. Zusätzlich ist die Genauigkeit einer Widerstandsmessung an den Analogeingängen deutlich herabgesetzt (siehe 1.2.6).

**Hohlstecker** Wird der **ftDuino** per Hohlstecker z.B. durch das fischertechnik Power Netzgerät 505287<sup>1</sup> oder dem Netzteil aus dem fischertechnik Power-Set 505283<sup>2</sup> mit 9 Volt versorgt, so wird der gesamte **ftDuino** daraus versorgt und der USB-Anschluss wird nicht belastet. Die Analogausgänge sind in diesem Fall benutzbar und die Widerstandsmessung an den Analogeingängen erfolgt mit voller Genauigkeit. Für den Einsatz von Fremdnetzgeräten bietet fischertechnik unter der Artikelnummer 134863<sup>3</sup> einen Adapter von üblichen 5mm-Hohlsteckern auf den von fischertechnik verwendeten 3,45mm-Stecker an.

**9V=Eingang** Eine Versorgung des **ftDuino** z.B. per Batterieset oder mit dem Akku aus dem Akku Set 34969<sup>4</sup> entspricht der Versorgung per Hohlstecker. Wird der **ftDuino** sowohl über den 9V=Eingang als auch per Hohlstecker versorgt, dann erfolgt die Versorgung aus der Quelle, die die höhere Spannung liefert. Eine Rückspeisung in den Akku oder eine Ladung des Akkus findet nicht statt.

**I<sup>2</sup>C** Über den I<sup>2</sup>C-Anschluss versorgt der **ftDuino** in erster Linie andere angeschlossene Geräte wie kleine Displays oder Sensoren. Es ist aber auch möglich, ihn selbst über diesen Anschluss zu versorgen. Es bestehen dabei die gleichen Beschränkungen wie bei der Versorgung über USB. Auf diese Weise ist zum Beispiel die Versorgung zweier gekoppelter **ftDuinos** aus einer einzigen Quelle möglich (siehe Abschnitt 4.13.5).

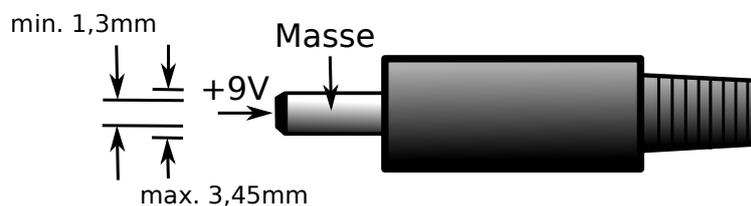


Abbildung 1.7: 3,45mm fischertechnik-Hohlstecker

## 1.2.6 Anschlüsse

Die Anschlüsse des **ftDuino** teilen sich in die fischertechnik-kompatiblen Ein- und Ausgänge auf, die für die üblichen 2,6mm-Einzelstecker geeignet sind, sowie die üblichen Steckverbinder aus dem Computerbereich. Die fischertechnik-kompatiblen Ein- und Ausgänge sind identisch zum fischertechnik-TXT-Controller angeordnet. Verdrahtungsschemata für den TXT können daher in der Regel direkt übernommen werden.

### Analoge Eingänge

Der **ftDuino** verfügt über acht analoge Eingänge I1 bis I8, über die Spannungen von 0 bis 10 Volt sowie Widerstände von 0 bis über 10 Kiloohm erfasst werden können.

Die Eingänge sind über hochohmige Serienwiderstände gegen Kurzschlüsse sowie Über- und Unterspannung abgesichert.

Jeder Eingang ist mit einem eigenen Analogeingang des ATmega32u4-Mikrocontrollers verbunden. Die Analogwerterfassung kann mit bis zu 10 Bit Auflösung erfolgen (entsprechend einem Wertebereich 0 bis 1023) und wird direkt in der Hardware des Mikrocontrollers durchgeführt.

Ein Spannungsteiler erweitert den Eingangsspannungsbereich des Mikrocontrollers von 0 bis 5 Volt auf den bei fischertechnik genutzten Bereich von 0 bis 10 Volt. Alle an fischertechnik-Modellen auftretenden Spannungen können damit erfasst werden.

Zur Widerstandsmessung kann jeder Eingang **ftDuino**-intern mit einem Widerstand gegen 5 Volt verschaltet werden. Dieser Widerstand wirkt mit einem externen Widerstand als Spannungsteiler und aus der am Mikrocontroller gemessenen Spannung kann der Wert des extern angeschlossenen Widerstands gemessen werden. Alle von fischertechnik-Modellen üblicherweise verwendeten Widerstände können so erfasst werden.

<sup>1</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=505287>

<sup>2</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=505283>

<sup>3</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=134863>

<sup>4</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=34969>

Die analogen Eingänge sind nicht auf eine externe 9-Volt-Versorgung angewiesen, sondern funktionieren auch bei der Stromversorgung über den USB-Anschluss des PC. Allerdings sinkt in diesem Fall die Genauigkeit der Widerstandsmessung signifikant.

### Analoge Ausgänge

Der ftDuino verfügt über acht analoge Ausgänge 01 bis 08. Diese Ausgänge werden über zwei spezielle Treiberbausteine im ftDuino angesteuert. Die Treiberbausteine können jeden der acht Ausgänge unabhängig steuern. Sie sind identisch zu denen, die fischertechnik in den TX- und TXT-Controllern einsetzt. Die Ausgänge sind daher kompatibel zu allen fischertechnik-Motoren und -Aktoren, die auch am TX- und TXT-Controller betrieben werden können. Der maximal pro Ausgang verfügbare Strom beträgt 600mA bis 1,2A.

Die Ausgänge sind bei einer reinen USB-Stromversorgung des ftDuino nicht verfügbar.

Der verwendete Treiberbaustein MC33879 ist kurzschlussfest und robust gegen Über- und Unterspannung an den Ausgängen.

Alle acht Ausgänge können unabhängig voneinander gegen Masse oder Eingangsspannung sowie hochohmig geschaltet werden. Je zwei Einzelausgänge können zu einem Motorausgang kombiniert werden. Die Einzelausgänge 01 und 02 bilden dabei den Motorausgang M1, 03 und 04 bilden M2 und so weiter.

Die Analogwerte an den Ausgängen werden durch eine sogenannte Pulsweitenmodulation (PWM) erzeugt. Dabei werden die Ausgänge kontinuierlich schnell ein- und ausgeschaltet, so dass Motoren, Lampen und andere träge Verbraucher dem Signal nicht folgen können, sondern sich entsprechend des Mittelwerts verhalten. Dieses Verfahren wird in gleicher Weise auch im TX- und TXT-Controller angewendet.

Beide MC33879 werden vom Mikrocontroller des ftDuino intern über dessen sogenannte SPI-Schnittstelle angeschlossen. Da dadurch die speziellen PWM-Ausgänge des Mikrocontrollers nicht zur Erzeugung der der Pulsweitenmodulation herangezogen werden können muss das PWM-Signal durch den Sketch bzw. die verwendeten Software-Bibliotheken (siehe Kapitel 7) selbst erzeugt werden. Die sogenannte PWM-Frequenz wird dabei durch den verwendeten Sketch bestimmt und kann beliebig variiert werden.

Mehr Informationen zum Thema PWM finden sich in Abschnitt 4.3.

### Zählereingänge

Der ftDuino verfügt über vier spezielle Zählereingänge C1 bis C4. Diese Eingänge können rein digitale Signale erfassen und mit hoher Geschwindigkeit Ereignisse auswerten. Die maximal erfassbare Signalarate liegt je nach Sketch bei mehreren 10.000 Ereignissen pro Sekunde.

Die Zählereingänge sind kompatibel zu den Encodern der fischertechnik-Encoder-Motoren und können unter anderem zur Drehwinkelauswertung sowie zur Drehzahlbestimmung herangezogen werden.

Zählereingang C1 verfügt zusätzlich über die Möglichkeit, einen fischertechnik ROBO TX Ultraschall-Distanzsensor 133009<sup>5</sup> auszuwerten.

### I<sup>2</sup>C-Anschluss

Der I<sup>2</sup>C-Anschluss ist elektrisch und mechanisch zu dem des fischertechnik-TX-Controllers kompatibel. Der dort aus dem Gerät herausgeführte sogenannte I<sup>2</sup>C-Bus findet auch im Arduino-Umfeld häufige Verwendung und erlaubt den Anschluss passender Elektronikkomponenten wie Sensoren, Analog-Digital-Wandler, Displays und ähnlich. Außerdem ist über den I<sup>2</sup>C-Bus eine Kopplung mehrerer ftDuinos möglich sowie die Kopplung des ftDuino mit dem TX-Controller und dem TXT-Controller wie in Abschnitt 4.13 beschrieben.

Die Signale auf dem I<sup>2</sup>C-Anschluss nutzen wie am TX-Controller einen 5-Volt-Pegel. Zusätzlich werden aus der Spannungsversorgung des ftDuino 5 Volt zur Versorgung angeschlossener Komponenten bereitgestellt. Aus dem 5 Volt-Ausgang dürfen max. 100mA entnommen werden, um die ftDuino-interne Spannungsversorgung nicht zu überlasten

**Achtung!** Der fischertechnik-TXT-Controller sowie für den Betrieb am TXT vorgesehene Komponenten sind aufgrund dessen 3,3 Volt-Signal-Pegel nicht direkt mit dem ftDuino kompatibel. Eine direkte Verbindung zwischen TXT und ftDuino kann

<sup>5</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=133009>

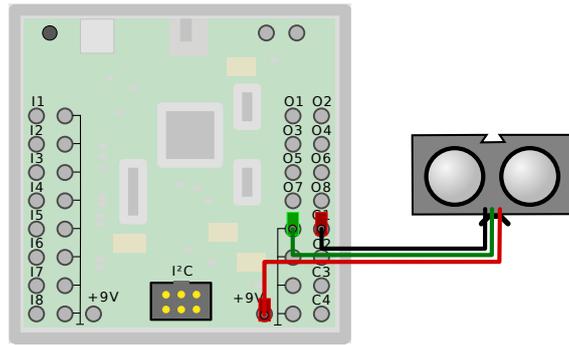


Abbildung 1.8: Anschluss des Ultraschallsensors 133009

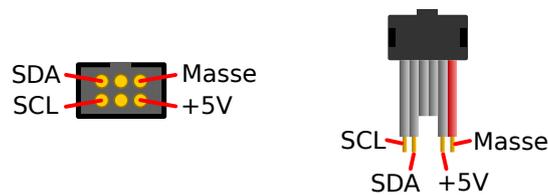


Abbildung 1.9: Buchsen- und Kabelbelegung des I<sup>2</sup>C-Bus am ftDuino

den TXT beschädigen. Sollen der TXT oder für den Betrieb am TXT vorgesehene Komponenten am ftDuino verwendet werden, so sind unbedingt passende I<sup>2</sup>C-Pegelanpassung zwischenschalten wie in Abschnitt 4.13.5 beschrieben.

**Achtung!** Die auf dem I<sup>2</sup>C-Anschluss liegenden Signale sind direkt und ungeschützt mit dem Mikrocontroller des ftDuino bzw. mit dessen Spannungsversorgung verbunden. Werden an diesem Anschluss Kurzschlüsse verursacht oder Spannungen über 5V angelegt, dann kann der ftDuino zerstört werden. Der I<sup>2</sup>C-Anschluss sollte daher nur von erfahrenen Anwendern verwendet werden. Aus diesem Grund wird der ftDuino mit einer Schutzkappe auf dem I<sup>2</sup>C-Anschluss vertrieben. Diese Kappe ist bei Bedarf vorsichtig mit einem flachen Schraubendreher zu entfernen.

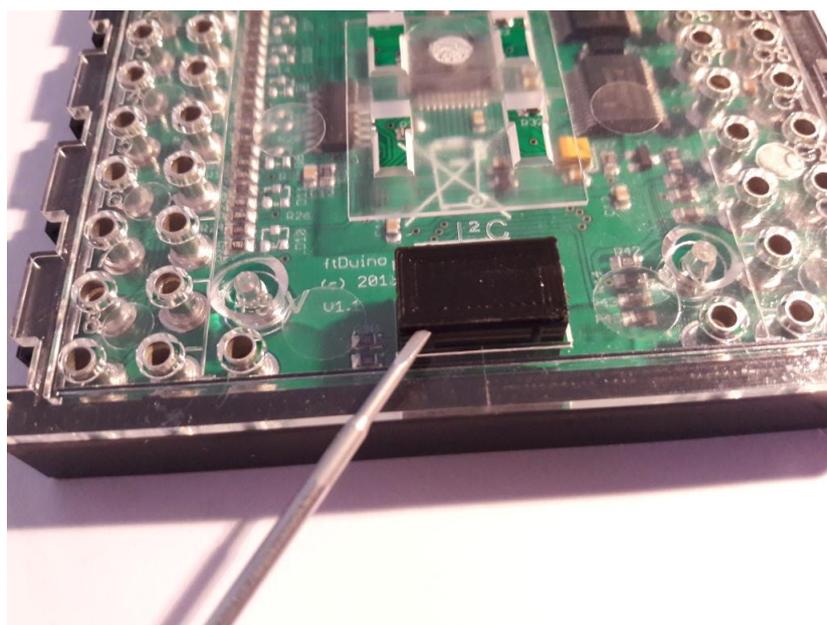


Abbildung 1.10: Entfernen der Schutzkappe vom I<sup>2</sup>C-Anschluss des ftDuino

## 1.2.7 Hinweise für Arduino-erfahrene Nutzer

Es gibt ein paar fundamentale Unterschiede zwischen dem klassischen Arduino und dem **ftDuino**. In erster Linie sind dies die Schutz- und Treiberschaltungen, die beim **ftDuino** für die fischertechnik-Kompatibilität der Anschlüsse sorgt. Diese Schaltungen sind der Grund, warum man die Ein- und Ausgänge des **ftDuino** nicht mit den Arduino-üblichen `pinMode()` und `digitalWrite()`-Funktionen ansprechend kann. Diese Funktionen sind darauf ausgelegt, direkt Anschlüsse des ATmega32u4-Mikrocontrollers zu steuern und berücksichtigen nicht, dass der **ftDuino** zusätzliche Schaltungen beinhaltet.

Aus diesem Grund werden die fischertechnik-kompatiblen Ein- und Ausgänge des **ftDuino** über eigene Bibliotheken angesteuert, wie in Kapitel 7 beschrieben.

Erfahrene Nutzer können unter Umgehung dieser Bibliotheken nach wie vor auch direkt mit der Hardware des **ftDuino** kommunizieren. Die Schaltpläne im Anhang A liefern alle dafür nötige Information.

## 1.3 Problemlösungen

### 1.3.1 Die grüne Leuchtdiode im **ftDuino** leuchtet nicht

Zunächst sollte der **ftDuino** von allen Verbindungen getrennt und ausschließlich über den USB-Anschluss mit dem PC verbunden werden. Die grüne Leuchtdiode im **ftDuino** muss sofort aufleuchten. Tut sie das nicht, dann sollte ein anderer PC bzw. ein anderer USB-Anschluss probiert werden.

Hilft das nicht, dann ist zunächst das USB-Kabel zu prüfen. Funktionieren andere Geräte an diesem Kabel? Gegebenenfalls muss das Kabel ausgetauscht werden.

### 1.3.2 Der **ftDuino** taucht am PC nicht als COM:-Port auf

Der **ftDuino** wird nicht mehr vom PC erkannt und es wird kein COM:-Port angelegt.

Leuchtet die grüne Leuchtdiode am **ftDuino**? Falls nicht sollte wie unter 1.3.1 verfahren werden.

Leuchtet die grüne Leuchtdiode, dann sollte ein kurzer Druck auf den Reset-Taster (siehe 1.2.3) den Bootloader des **ftDuino** für einige Sekunden aktivieren. Erkennbar ist dies am langsamen Ein- und Ausblenden der roten Leuchtdiode wie in Abschnitt 1.2.4 beschrieben. In dieser Zeit sollte der **ftDuino** vom PC erkannt werden. Dies wird u.a. unter Windows im Gerätemanager wie im Abschnitt 2.1.2 beschrieben angezeigt.

Wird der **ftDuino** nach einem Reset erkannt, aber verschwindet nach ein paar Sekunden aus der Ansicht des Gerätemanagers oder wird als unbekanntes Gerät angezeigt, dann wurde wahrscheinlich ein fehlerhafter Sketch auf den **ftDuino** geladen und die Arduino-IDE ist nicht in der Lage, sich eigenständig mit dem **ftDuino** zu verbinden. In diesem Fall sollte man das Blink-Beispiel (siehe Abschnitt 3.1) in der Arduino-IDE öffnen, den **ftDuino** per kurzem Druck auf den Reset-Taster in den Bootloader-Modus versetzen und direkt danach die Download-Schaltfläche in der Arduino-IDE drücken. Sobald der funktionierende Sketch geladen wurde wird der **ftDuino** auch ohne manuelle Druck auf den Reset-Taster wieder von PC erkannt und der entsprechende COM:-Port taucht wieder auf.

Der **ftDuino** bleibt nur wenige Sekunden im Bootloader und kehrt danach in den normalen Sketch-Betrieb zurück. Zwischen dem Druck auf den Reset-Knopf und dem Start des Downloads aus der Arduino-IDE sollte daher möglichst wenig Zeit vergehen.

### 1.3.3 Der **ftDuino** funktioniert, aber die Ausgänge nicht

Um die Ausgänge zu benutzen muss der **ftDuino** mit einer 9-Volt-Spannungsquelle entweder über den Hohlstecker-Anschluss oder über die üblichen fischertechnik-Stecker verbunden sein. Verfügt der **ftDuino** über keine ausreichende 9-Volt-Versorgung, so können die Ausgänge nicht betrieben werden. Da der **ftDuino** selbst schon mit geringerer Spannung läuft ist dessen Funktion kein sicheres Indiz dafür, dass eine ausreichende 9-Volt-Versorgung vorhanden ist.

Ist der **ftDuino** über USB mit dem PC verbunden, dann versorgt er sich bei mangelhafter oder fehlender 9-Volt-Versorgung von dort. Geht der **ftDuino** ganz aus, sobald man die USB-Verbindung trennt, dann ist keine 9-Volt-Versorgung gegeben

und es muss sichergestellt werden, dass Polarität und Spannung korrekt bzw. ausreichend sind. Ggf. muss die Batterie ausgetauscht oder der verwendete Akku geladen werden.

# Kapitel 2

## Installation

Die Installation der Software zur Benutzung des **ftDuino** erfolgt in mehreren Schritten. Zu allererst muss der Computer mit dem **ftDuino** bekannt gemacht werden, in dem ein passender Treiber dafür sorgt, dass der Computer erfährt wie er mit dem **ftDuino** zu kommunizieren hat.

Im zweiten Schritt wird dann die sogenannte Arduino-IDE installiert, also die eigentliche Programmierumgebung sowie die Arduino-IDE mit dem **ftDuino** verbunden.

Für die Installation und auch für die im Kapitel 3 folgenden ersten Schritte reicht es, den **ftDuino** per USB mit dem PC zu verbinden. Eine zusätzliche Stromversorgung per Netzteil oder Batterie ist erst nötig, wenn die Ausgänge des **ftDuino** verwendet werden sollen.

### 2.1 Treiber

Unter den meisten Betriebssystemen wird der **ftDuino** vom Computer direkt erkannt, sobald er angesteckt wird. Das trifft unter anderem auf Linux, MacOS X und Windows 10 zu, aber nicht für Windows 7.

#### 2.1.1 Windows 10

Die Verwendung des **ftDuinos** unter Windows 10 erfordert keine Treiberinstallation durch den Anwender.

Sobald der **ftDuino** an einen PC unter Windows 10 angesteckt wird werden die passenden Treiber automatisch installiert. Windows 10 zeigt dies beim ersten Anschließen des **ftDuino** durch eine entsprechende Meldung am unteren rechten Bildschirmrand an. Nach einigen Sekunden ist die Installation abgeschlossen und der **ftDuino** benutzbar.

Weiteres an- und abstecken erzeugt keine weiteren Meldungen, allerdings ist die erfolgreiche Erkennung des **ftDuino** unter Windows 10 jederzeit an der typischen Melodie zu erkennen, die ein Windows-PC beim erkennen von Hardware ausgibt.

#### 2.1.2 Windows 7 und Windows Vista

Windows 7 und Windows Vista bingen den passenden Treiber ebenfalls bereits mit. Allerdings muss eine passende `.inf`-Datei geladen werden, um dafür zu sorgen, dass Windows diesen Treiber für den **ftDuino** nutzt.

Dass kein Treiber geladen ist erkennt man u.a. daran, dass der **ftDuino** im Gerätemanager uner "Andere Geräte" aufgeführt wird.

Die `.inf`-Datei ist unter <https://raw.githubusercontent.com/harbaum/ftduino/master/ftduino/driver/ftduino.inf> zu finden.

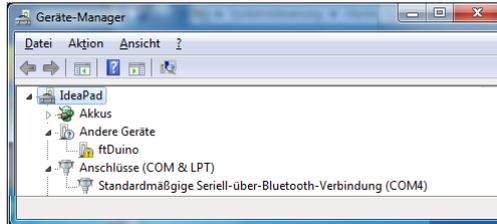


Abbildung 2.1: ftDuino ohne passenden Treiber unter Windows 7

Nach dem Download reicht ein Rechtsklick auf die Datei und die Auswahl von "Installieren" im folgenden Menü.

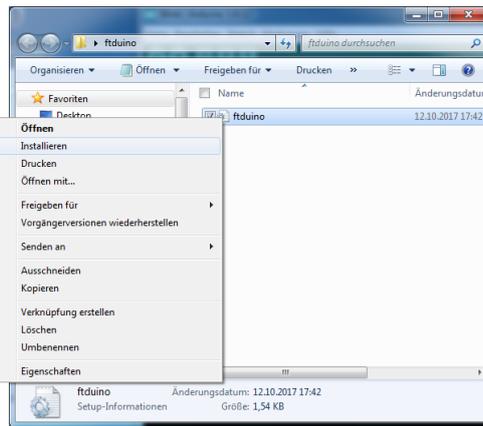
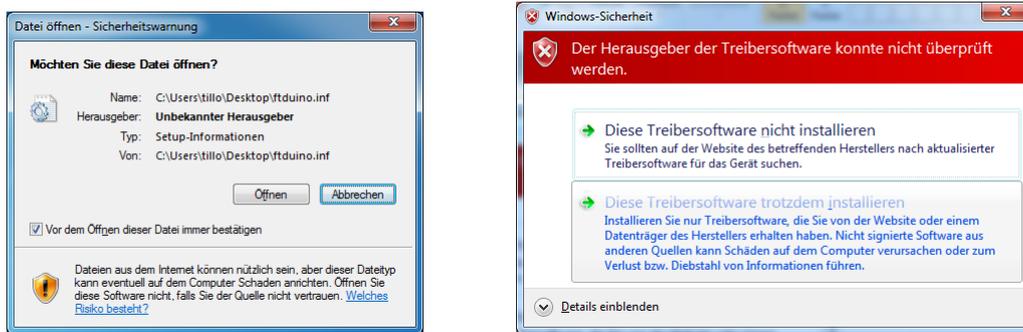


Abbildung 2.2: Rechtsklick auf ftduino.inf

Windows bietet daraufhin an, den Treiber zu installieren.



(a) Bestätigungsabfrage

(b) Ggf. folgende Sicherheitsabfrage

Abbildung 2.3: Installation des Treibers

Ggf. erfolgt noch eine Sicherheitsabfrage. Dieser Frage kann man getrost zustimmen, da der eigentliche Treiber bereits Teil von Windows 7 bzw. Windows Vista ist. Die ftduino.inf-Datei fordert Windows lediglich auf, ihn zu verwenden.

Sobald die Installation erfolgreich war wird der ftDuino als sogenannter COM:-Port eingebunden.

Je nach Betriebsmodus des ftDuino und je nach installierter Anwendung auf dem ftDuino befindet er sich im Anwendungsmodus oder im Bootloader. Windows unterscheidet zwischen beiden Zuständen und weist zwei unterschiedliche COM:-Ports zu. Das ist so gewollt und soll nicht weiter irritieren. In den meisten Fällen wird der Benutzer nur den Anwendungsmodus zu sehen bekommen.

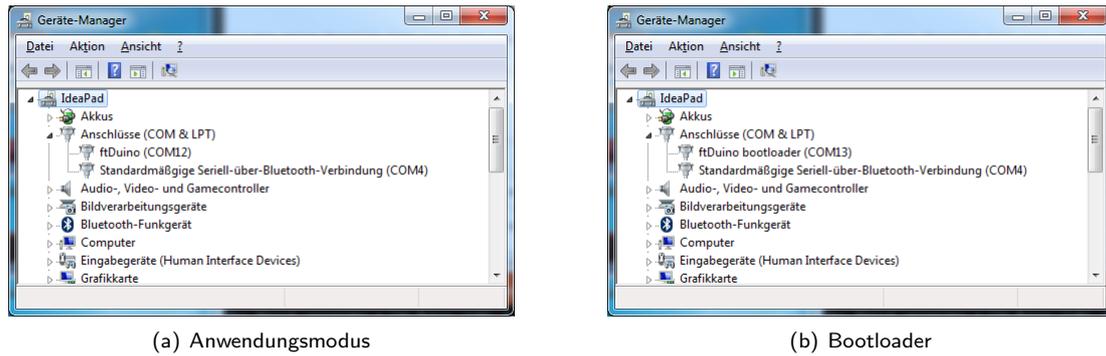


Abbildung 2.4: ftDuino mit passendem Treiber unter Windows 7

### 2.1.3 Linux

Der ftDuino wird von einem handelsüblichen Linux-PC ohne weitere manuelle Eingriffe erkannt. Da er das sogenannte "Abstract Control Model" (ACM) implementiert taucht er im Linux-System als `/dev/ttyACMx` auf, wobei X eine fortlaufende Nummer ist. Sind keine weiteren ACM-Geräte verbunden, so wird der ftDuino als `/dev/ttyACM0` eingebunden.

Mehr Details erfährt man z.B. direkt nach dem Anstecken des ftDuino mit dem `dmesg`-Kommando:

```
$ dmesg
...
[15822.397956] usb 3-1: new full-speed USB device number 9 using xhci_hcd
[15822.540331] usb 3-1: New USB device found, idVendor=1c40, idProduct=0538
[15822.540334] usb 3-1: New USB device strings: Mfr=1, Product=2, SerialNumber=3
[15822.540336] usb 3-1: Product: ftDuino
[15822.540337] usb 3-1: Manufacturer: Till Harbaum
[15822.541084] cdc_acm 3-1:1.0: ttyACM0: USB ACM device
```

Die genauen Meldungen variieren von System zu System, aber der generelle Inhalt wird vergleichbar sein.

Weitere Details zum erkannten USB-Gerät liefert das `lsusb`-Kommando:

```
$ lsusb -vd 1c40:0538
Bus 003 Device 009: ID 1c40:0538 EZPrototypes
Device Descriptor:
  bLength           18
  bDescriptorType   1
  bcdUSB            2.00
  bDeviceClass      239 Miscellaneous Device
  bDeviceSubClass   2 ?
  bDeviceProtocol   1 Interface Association
  bMaxPacketSize0   64
  idVendor          0x1c40 EZPrototypes
  idProduct         0x0538
...
```

Diese Ausgaben sind besonders interessant, wenn man wie in Abschnitt 4.10 oder 4.16 beschrieben die erweiterten USB-Möglichkeiten des ftDuino nutzt.

#### “Device or resource busy”

Auch wenn Linux bereits den eigentlichen Gerätetreiber mitbringt kann es trotzdem nötig sein, die Systemkonfiguration anzupassen. Das Symptom ist, dass es beim Versuch, auf den ftDuino zuzugreifen, in der Arduino-IDE zu der folgenden Fehlermeldung kommt.



```
An error occurred while uploading the sketch
avrdude: ser_open(): can't open device "/dev/ttyACM3": Device or resource busy
An error occurred while uploading the sketch
```

Abbildung 2.5: Fehlermeldung bei installiertem ModemManager

In diesem Fall ist die wahrscheinlichste Ursache, dass ModemManager, ein Programm zur Bedienung von Modems, installiert ist und sich mit dem `ftDuino` verbunden hat. Um das zu verhindern, dass der ModemManager versucht, sich mit dem `ftDuino` zu verbinden, ist die Eingabe des folgenden Kommandos nötig:

```
sudo wget -P /etc/udev/rules.d https://raw.githubusercontent.com/harbaum/ftduino/master/ftduino/driver/99-ftduino.rules
```

Die Datei `/etc/udev/rules.d/99-ftduino.rules` muss danach exakt folgenden Inhalt haben:

```
ATTRS{idVendor}=="1c40" ATTRS{idProduct}=="0537", ENV{ID_MM_DEVICE_IGNORE}="1"
ATTRS{idVendor}=="1c40" ATTRS{idProduct}=="0538", ENV{ID_MM_DEVICE_IGNORE}="1", MODE="0666"
```

Danach muss der `ftDuino` einmal kurz vom PC getrennt und wieder angesteckt werden und sollte danach problem zu verwenden sein.

Das Kommando legt eine Datei namens `/etc/udev/rules.d/99-ftduino.rules` an. Diese Datei enthält Regeln, wie der Linux-Kernel mit bestimmten Ereignissen umgehen soll. In diesem Fall soll beim Einstecken eines USB-Gerätes mit der Hersteller-Identifikation `1c40` und den Geräteidentifikationen `0537` und `0538` dieses vom ModemManager ignoriert werden.

## 2.2 Arduino-IDE

Die integrierte Entwicklungsumgebung (IDE) für den Arduino bekommt man kostenlos für die gängigsten Betriebssysteme unter <https://www.arduino.cc/en/Main/Software>. Die Windows-Version mit eigenem Installer ist dort z.B. direkt unter dem Link [https://www.arduino.cc/download\\_handler.php](https://www.arduino.cc/download_handler.php) erreichbar. Diese Arduino-IDE wird zunächst installiert.

Um den **ftDuino** unter der Arduino-IDE nutzen zu können muss eine entsprechende Konfiguration vorgenommen werden. Die Arduino-IDE erlaubt es, diesen Vorgang weitgehend zu automatisieren.

### 2.2.1 Installation mit dem Boardverwalter

Für die einfache Installation zusätzlicher Boards bringt die Arduino-IDE den sogenannten Boardverwalter mit. Zunächst muss dem Boardverwalter in den Arduino-Voreinstellungen mitgeteilt werden, wo die **ftDuino**-Konfiguration zu finden ist.

Dazu trägt man [https://raw.githubusercontent.com/harbaum/ftduino/master/package\\_ftduino\\_index.json](https://raw.githubusercontent.com/harbaum/ftduino/master/package_ftduino_index.json) in den Voreinstellungen wie folgt ein. Beim Eintragen der entsprechende Zeile ist darauf zu achten, dass die URL Unterstriche (.) enthält, die ggf. beim Kopieren (Copy'n Paste) der URL aus diesem PDF-Dokument verloren gehen. In diesem Fall sollte die URL manuell eingegeben werden.

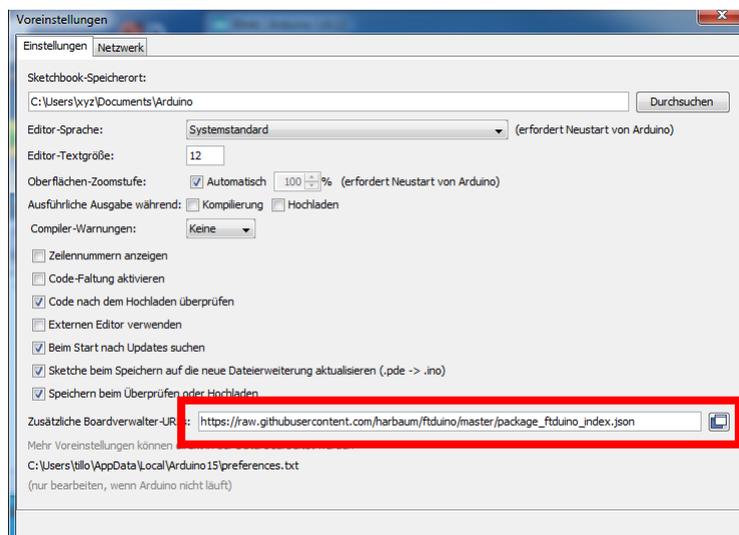


Abbildung 2.6: URL der **ftDuino**-Konfiguration in den Arduino-Voreinstellungen

Den eigentlichen Boardverwalter erreicht man danach direkt über das Menü der IDE unter **Werkzeuge > Board: ... > Boardverwalter...**

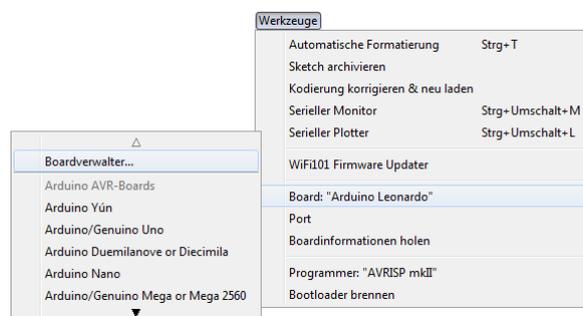


Abbildung 2.7: Den Boardverwalter startet man aus dem Menü

Nachdem die JSON-Datei in den Voreinstellungen eingetragen wurde bietet der Boardverwalter automatisch die **ftDuino**-Konfiguration an.

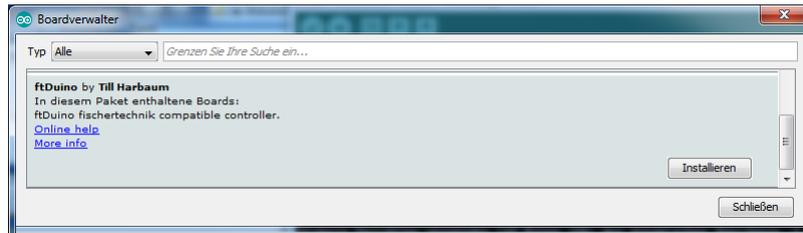


Abbildung 2.8: Im Boardverwalter kann das ftDuino-Board installiert werden

Durch Klick auf **Installieren**... werden alle für den ftDuino nötigen Dateien automatisch heruntergeladen und installiert. Nach erfolgreicher Installation kann der ftDuino unter den Boards ausgewählt werden.

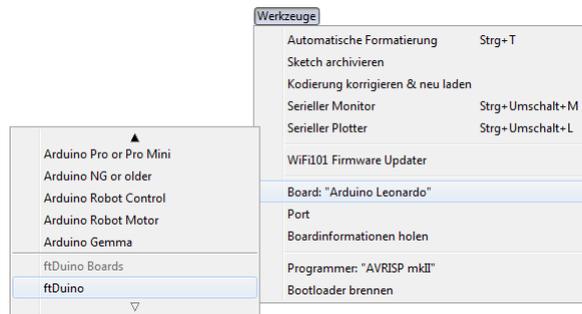


Abbildung 2.9: Auswahl des ftDuino-Boards

Ist bereits ein ftDuino angeschlossen und wurde der nötige Treiber installiert, so lässt sich der ftDuino nun unter **Port** auswählen.

Die Installation ist damit abgeschlossen. Während der Installation wurden bereits einige Beispielprogramme installiert. Diese finden sich im Menü unter **Datei > Beispiele > Examples for ftDuino**.

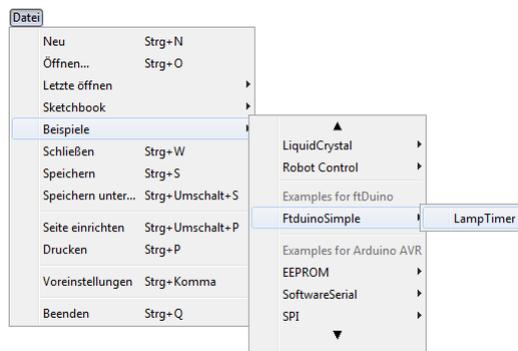


Abbildung 2.10: Beispiele zum ftDuino-Board

Diese Beispiele können direkt geladen und auf den ftDuino heruntergeladen werden.

### 2.2.2 Updates

Die Arduino-IDE benachrichtigt automatisch über Softwareupdates der ftDuino-Konfiguration. Mit wenig Aufwand bleibt man so immer auf dem aktuellen Stand.

# Kapitel 3

## Erste Schritte

In diesem Kapitel geht es darum, erste Erfahrungen mit dem **ftDuino** und der Arduino-IDE zu sammeln. Voraussetzung ist, dass der **ftDuino** von einem passenden Treiber auf dem PC unterstützt wird und dass die Arduino-IDE wie in Kapitel 2 beschrieben installiert und für die Verwendung des **ftDuinos** vorbereitet wurde.

Zusätzlich zum **ftDuino** wird ein handelsübliches Mini-USB-Kabel benötigt, wie es z.B. auch mit den fischertechnik TX und TXT verwendet wird.

### 3.1 Der erste Sketch

Für die ersten Versuche benötigt der **ftDuino** keine separate Stromversorgung. Es genügt, wenn er per USB vom PC versorgt wird. Die fischertechnik-Ein- und Ausgänge bleiben zunächst unbenutzt.

Als erstes kann man den folgenden Sketch direkt in der Arduino-IDE eingeben. Das Beispiel muss aber nicht zwingend manuell eingetippt werden, denn es findet sich als fertig mitgeliefertes Beispiel im **Datei**-Menü der Arduino-IDE unter **Datei > Beispiele > FtduinoSimple > Blink**.

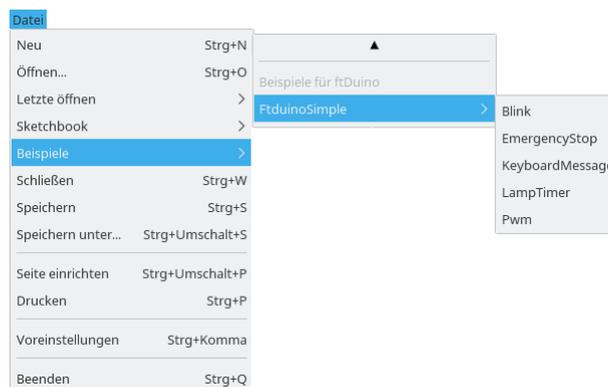


Abbildung 3.1: Die **ftDuino**-Beispiele in der Arduino-IDE

Alle vorinstallierten Beispiele können mit einem Klick geladen werden und es öffnet sich ein neues Fenster mit dem ausgewählten Beispiel.

```
1  /*
2   Blink
3
4   Schaltet die interne rote LED des ftDuino für eine Sekunde ein
5   und für eine Sekunde aus und wiederholt dies endlos.
6
7   Original:
8   http://www.arduino.cc/en/Tutorial/Blink
9  */
```

```

10
11 // die setup-Funktion wird einmal beim Start aufgerufen
12 void setup() {
13   // Konfiguriere den Pin, an den die interne LED angeschlossen ist, als Ausgang
14   pinMode(LED_BUILTIN, OUTPUT);
15 }
16
17 // die loop-Funktion wird immer wieder aufgerufen
18 void loop() {
19   digitalWrite(LED_BUILTIN, HIGH); // schalte die LED ein (HIGH ist der hohe Spannungspegel)
20   delay(1000); // warte 1000 Millisekunden (eine Sekunde)
21   digitalWrite(LED_BUILTIN, LOW); // schalte die LED aus, indem die Spannung auf
22   // niedrigen Pegel (LOW) geschaltet wird
23   delay(1000); // warte eine Sekunde
24 }

```

### 3.1.1 Download des Blink-Sketches auf den ftDuino

Der Blink-Sketch sollte nun geöffnet sein. Der ftDuino sollte an den PC angeschlossen sein und im Menü unter **Werkzeuge** > **Board** der ftDuino ausgewählt sowie der richtige COM:-Port unter **Werkzeuge** > **Port** ausgewählt sein.

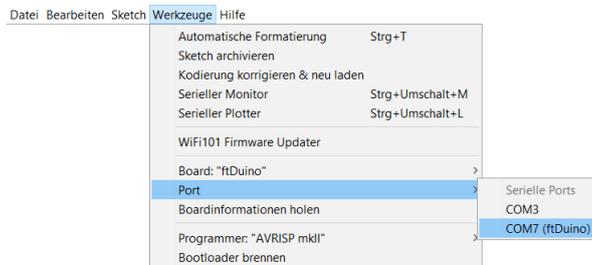


Abbildung 3.2: Auswahl des Ports in der Arduino-IDE unter Windows

Dies zeigt die Arduino-IDE auch ganz unten rechts in der Statusleiste an.



Abbildung 3.3: Der ausgewählte ftDuino wird in der Statusleiste angezeigt

Der Download des Sketches auf den ftDuino erfordert nur noch einen Klick auf die Download-Pfeil-Schaltfläche in der Arduino-IDE oben links.



Abbildung 3.4: Download-Schaltfläche der Arduino-IDE

Der Sketch wird von der IDE zunächst in Maschinencode übersetzt. Wenn die Übersetzung erfolgreich war wird der Maschinencode über die USB-Verbindung auf den ftDuino übertragen und dort im Flash-Speicher abgelegt.

Während des Downloads zeigt die interne rote Leuchtdiode des ftDuino wie in Abschnitt 1.2.4 beschrieben an, dass der Bootloader aktiviert wird und dass der Download stattfindet.

Nach erfolgreichem Download startet der Sketch sofort und die interne rote Leuchtdiode blinkt langsam.

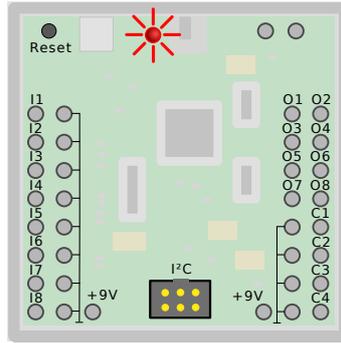


Abbildung 3.5: Blinkende interne rote Leuchtdiode im ftDuino

### 3.1.2 Die Funktionsweise des Sketches

Der Sketch-Code besteht zum überwiegenden Teil aus erklärenden Kommentaren, die für die Funktion des Sketches völlig unbedeutend sind und lediglich dem Verständnis durch einen menschlichen Leser dienen. Kommentarzeilen beginnen mit einem doppelten Schrägstrich (//). Mehrzeilige Kommentare werden durch /\* und \*/ eingeschlossen. In diesem Dokument sowie in der Arduino-IDE sind Kommentare an ihrer hellgrauen Färbung leicht zu erkennen. Tatsächlicher Code befindet sich lediglich in den Zeilen 12 bis 15 sowie den Zeilen 18 bis 24.

### 3.1.3 Die Funktionen setup() und loop()

Jeder Arduino-Sketch enthält mindestens die beiden Funktionen setup() (englisch für Einrichtung) und loop() (englisch für Schleife). Zwischen den beiden geschweiften Klammern ({ und }) befinden sich jeweils durch Semikolon abgetrennt die eigentlichen durch den ftDuino auszuführenden Befehle. Die Befehle in der Funktion setup() werden einmal bei Sketch-Start ausgeführt. Sie werden üblicherweise verwendet, um initiale Einstellungen vorzunehmen oder Ein- und Ausgänge zu parametrieren. Die Befehle der loop()-Funktion werden hingegen immer wieder ausgeführt solange der ftDuino eingeschaltet bleibt oder bis er neu programmiert wird. Hier findet die eigentliche Sketch-Funktion statt und hier wird auf Sensoren reagiert und Aktoren werden angesteuert.

Auch das Blink-Beispiel arbeitet so. In der setup()-Funktion wird in Zeile 14 der mit der roten Leuchtdiode verbundene interne Anschluss im ftDuino zum Ausgang erklärt.

In der loop()-Funktion wird dann in Zeile 19 der interne Anschluss der roten Leuchtdiode eingeschaltet (Spannungspegel hoch, HIGH) und in Zeile 21 wird er ausgeschaltet (Spannungspegel niedrig, LOW). Zwischendurch wird jeweils in den Zeilen 20 und 23 1000 Millisekunden bzw. eine Sekunde gewartet. Die Leuchtdiode wird also eingeschaltet, es wird eine Sekunde gewartet, sie wird ausgeschaltet und es wird eine weitere Sekunde gewartet. Dies passiert immer und immer wieder, so dass die Leuchtdiode mit einer Frequenz von 0,5 Hertz blinkt.

### 3.1.4 Anpassungen am Sketch

Für den Einstieg ist es oft sinnvoll, mit einem vorgefertigten Sketch zu starten und dann eigene Änderungen vorzunehmen. Die Beispiele der Arduino-IDE stehen aber allen Benutzern eines PCs zur Verfügung und können daher zunächst nicht verändert werden. Nimmt man an einem Beispiel-Sketch Änderungen vor und versucht sie zu speichern, dann weist einen die Arduino-IDE darauf hin, dass man eine eigene Kopie anlegen soll. Dazu öffnet die Arduino-IDE einen Dateidialog und man hat die Möglichkeit, den Sketch vor dem Speichern umzubenennen z.B. in SchnellBlink.



Abbildung 3.6: Die Arduino-IDE fordert zum Speichern einer eigenen Kopie auf

Sobald man auf diese Weise eine eigene Kopie angelegt hat kann man sie beliebig verändern. Die eigene Kopie wird im Menü der Arduino-IDE unter `Datei > Sketchbook` eingefügt und kann von dort später jederzeit wieder geladen werden.

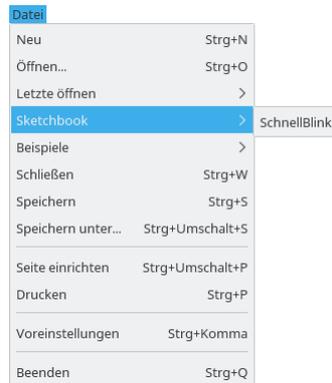


Abbildung 3.7: Kopie SchnellBlink im Sketchbook der Arduino-IDE

Im Sketch kann man nun beispielsweise aus den 1000 Millisekunden in den Zeilen 20 und 23 jeweils 500 Millisekunden machen.

```

18 void loop() {
19   digitalWrite(LED_BUILTIN, HIGH); // schalte die LED ein (HIGH ist der hohe Spannungspegel)
20   delay(500); // warte 500 Millisekunden (eine halbe Sekunde)
21   digitalWrite(LED_BUILTIN, LOW); // schalte die LED aus, indem die Spannung auf
22   // niedrigen Pegel (LOW) geschaltet wird
23   delay(500); // warte eine halbe Sekunde
24 }

```

Nach erfolgreichem Download wird die Leuchtdiode dann jeweils für 0,5 Sekunden ein- und ausgeschaltet und die Blinkfrequenz verdoppelt sich auf ein Hertz.

## 3.2 Ansteuerung von fischertechnik-Komponenten

Um die interne Leuchtdiode des `ftDuino` blinken zu lassen hätten wir keinen `ftDuino` benötigt. Alle Arduinos verfügen über eine solche interne Leuchtdiode und hätten für unser erstes Beispiel verwendet werden können.

Seine speziellen Fähigkeiten spielt der `ftDuino` aus, wenn es darum geht mit den üblichen fischertechnik-Sensoren und -Aktoren umzugehen. Der Blink-Sketch soll daher so erweitert werden, dass zusätzlich zu Leuchtdiode eine am Ausgang 01 angeschlossene Lampe blinkt.

Angeschlossen wird dazu eine normale fischertechnik-Lampe mit einem Stecker an den Ausgang 01 des `ftDuino` und mit dem zweiten Stecker an einen der Masseanschlüsse des `ftDuino`. Masseanschlüsse sind die 12 Anschlüsse, die in der Abbildung 3.8 mit einem Massesymbol  $\perp$  verbunden sind.

Da nun die mit 9 Volt betriebenen fischertechnik-Ausgänge verwendet werden muss der `ftDuino` zusätzlich mit 9 Volt versorgt werden. Das kann z.B. über ein übliches fischertechnik-Netzteil erfolgen oder über einen Batteriehalter. Beide Anschlüsse sind verpolungsgeschützt, speziell beim Anschluss der Batterie kann man also keinen Schaden anrichten.

### 3.2.1 Der Sketch

Der folgende Beispiel-Sketch `Blink01` findet sich auch im `Datei`-Menü der Arduino-IDE unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > Blink01`.

```

1 // Blink01.ino
2 //
3 // Blinken einer Lamoe an Ausgang 01
4 //
5 // (c) 2018 by Till Harbaum <till@harbaum.org>
6

```

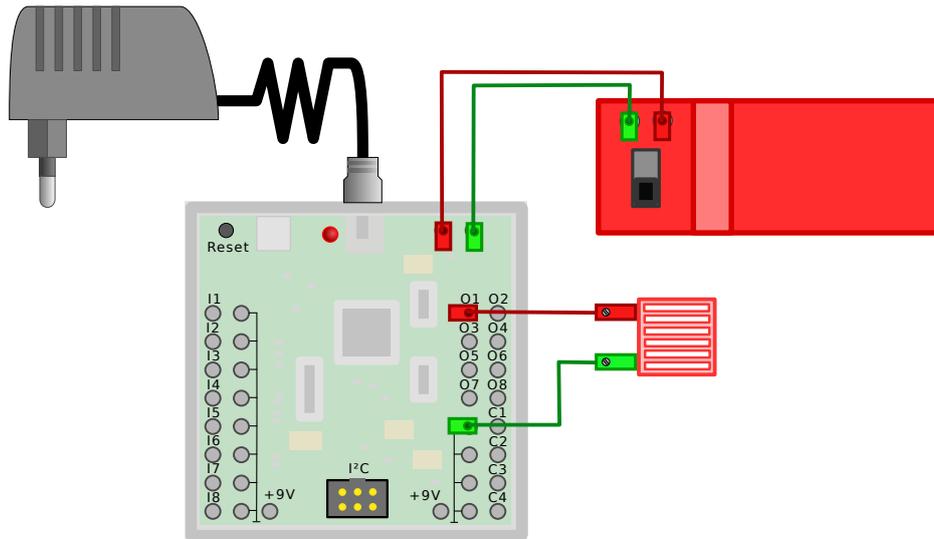


Abbildung 3.8: Blinkende fischertechnik-Lampe ftDuino

```

7  #include <FtduinoSimple.h>
8
9  void setup() {
10     // LED initialisieren
11     pinMode(LED_BUILTIN, OUTPUT);
12 }
13
14 void loop() {
15     // schalte die interne LED und den Ausgang 01 ein (HIGH bzw. HI)
16     digitalWrite(LED_BUILTIN, HIGH);
17     ftduino.output_set(Ftduino::01, Ftduino::HI);
18
19     delay(1000);                // warte 1000 Millisekunden (eine Sekunde)
20
21     // schalte die interne LED und den Ausgang 01 aus (LOW bzw. LO)
22     digitalWrite(LED_BUILTIN, LOW);
23     ftduino.output_set(Ftduino::01, Ftduino::LO);
24
25     delay(1000);                // warte eine Sekunde
26 }

```

Der Sketch unterscheidet sich nur in wenigen Details vom ursprünglichen Blink-Sketch. Neu hinzugekommen sind die Zeilen 7, 17 und 23. In Zeile 7 wird eine Bibliothek eingebunden, die speziell für den **ftDuino** mitgeliefert wird und den Zugriff auf die Ein- und Ausgänge des **ftDuino** vereinfacht. In den Zeilen 17 und 23 wird der Ausgang 01 eingeschaltet (HI) bzw. ausgeschaltet (LO). Weitere Details zu dieser Bibliothek finden sich in Kapitel 7.

Die Kommandos zum Ein- und Ausschalten der internen Leuchtdiode sind nach wie vor vorhanden, so dass die interne Leuchtdiode nun parallel zur extern angeschlossenen Lampe blinkt.

Weitere einfache Beispiele und Erklärungen zur Benutzung der Ein- und Ausgänge in eigenen Sketches finden sich in Abschnitt 7.1.1.

### 3.2.2 Eingänge

Zum Anschluss an übliche fischertechnik-Taster, -Fototransistoren und ähnlich verfügt der **ftDuino** über die acht Eingänge I1 bis I8 und die Zählereingänge C1 bis C4.

Der Zugriff auf diese Eingänge erfolgt über passende Bibliotheken wie in Abschnitt 7 dargestellt. Über die **FtduinoSimple**-Bibliothek kann der Schaltzustand eines Tasters abgefragt werden:

```

1  #include <FtduinoSimple.h>

```

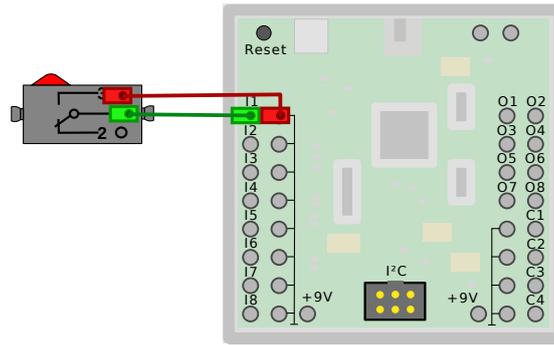


Abbildung 3.9: Taster am Eingang I1 des ftDuino

```

2
3 void setup() {
4   // keine Initialisierung noetig
5 }
6
7 void loop() {
8   // lies den Zustand einer Taste an Eingang I1
9   if(ftduino.input_get(Ftduino::I1)) {
10    /* ... tue etwas ... */
11  }
12 }

```

Um Analogwerte wie Spannungen und Widerstände einzulesen ist der erweiterte Funktionsumfang der Ftduino-Bibliothek nötig. Bei ihrer Verwendung muss zunächst der Messmodus des Eingangs eingestellt werden, bevor Widerstands-Werte gelesen werden können:

```

1 #include <Ftduino.h>
2
3 void setup() {
4   // Initialisierung der Ftduino-Bibliothek
5   ftduino.init();
6
7   // Eingang I1 zur Widerstandsmessung vorbereiten
8   ftduino.input_set_mode(Ftduino::I1, Ftduino::RESISTANCE);
9 }
10
11 void loop() {
12   // Auswertung des Widerstands an Eingang I1
13   uint16_t widerstand = ftduino.input_get(Ftduino::I1);
14   /* ... tue etwas ... */
15 }

```

In den Experimenten in Kapitel 4 finden sich diverse Beispiel, in denen die Eingänge des ftDuino ausgetestet werden inklusive spezieller Sensoren wie dem Temperatursensor in Abschnitt 4.7.

### 3.3 Kommunikation mit dem PC

Der ftDuino ist primär dafür gedacht, ein Modell autonom zu steuern und während des Betriebs nicht auf die Hilfe eines PC angewiesen zu sein. Trotzdem gibt es Gründe, warum auch im laufenden Betrieb ein Datenaustausch mit einem PC erwünscht sein kann.

Vor allem während der Sketch-Entwicklung und bei der Fehlersuche hilft es oft sehr, wenn man sich z.B. bestimmte Werte am PC anzeigen lassen kann oder wenn man Fehlermeldungen im Klartext an den PC senden kann. Aber auch die Ausgabe z.B. von Messwerten an den PC zur weiteren Auswertung oder Speicherung ist oft hilfreich.

Ein Sketck kann dazu den COM:-Port zwischen ftDuino und PC für den Datenaustausch nutzen. Der ftDuino-Beispiel-Sketch ComPort zum Beispiel verwendet den COM:-Port, um ein paar einfache Textausgaben am PC zu erzeugen. Das ComPort-

Beispiel findet sich im **Datei**-Menü der Arduino-IDE unter **Datei**  $\triangleright$  **Beispiele**  $\triangleright$  **FtduinoSimple**  $\triangleright$  **USB**  $\triangleright$  **ComPort**. Auch der ComPort-Sketch verwendet keinen der Ausgänge und benötigt daher neben der USB-Verbindung keinerlei weitere Spannungsversorgung.

```

1  /*
2    ComPort - Kommunikation mit dem PC über den COM:-Port
3
4  */
5
6  int zaehler = 0;
7
8  void setup() {
9    // Port initialisieren und auf USB-Verbindung warten
10   Serial.begin(9600);
11   while(!Serial);    // warte auf USB-Verbindung
12
13   Serial.println("ftDuino COM:-Port test");
14 }
15
16 void loop() {
17   Serial.print("Zähler: ");    // gib "Zähler:" aus
18   Serial.println(zaehler, DEC); // gib zaehler als Dezimalzahl aus
19
20   zaehler = zaehler+1;        // zaehler um eins hochzählen
21
22   delay(1000);                // warte 1 Sekunde (1000 Millisekunden)
23 }
```

### 3.3.1 Der serielle Monitor

Man kann ein beliebiges sogenanntes Terminalprogramm auf dem PC nutzen, um Textausgaben des **ftDuino** via COM:-Port zu empfangen. Die Arduino-IDE bringt praktischerweise selbst ein solches Terminal mit. Es findet sich im Menü unter **Werkzeuge**  $\triangleright$  **Serieller Monitor**.

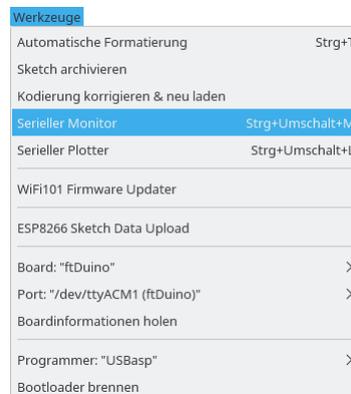


Abbildung 3.10: Der serielle Monitor findet sich im **Werkzeuge**-Menü

Man muss den COM:-Port nicht separat einstellen, sondern es wird der COM:-Port übernommen, der bereits für den Sketch-Download eingestellt wurde.

Nach der Auswahl im Menü öffnet der serielle Monitor ein eigenes zusätzliches Fenster auf dem PC. Wurde der ComPort-Sketch bereits auf den **ftDuino** geladen, dann erscheinen sofort entsprechende Ausgaben, sobald der serielle Monitor geöffnet wurde.

Die Nutzung des COM:-Ports wird automatisch zwischen Sketch-Download und seriellem Monitor geteilt. Man kann also jederzeit bei geöffnetem seriellen Monitor den Sketch-Editor in den Vordergrund holen und einen Download starten. Der seriellem Monitor wird dann automatisch für die Zeit des Downloads deaktiviert.

Eine Besonderheit des USB-COM:-Ports die der **ftDuino** vom Arduino Leonardo erbt ist, dass die sogenannte Bitrate (oft auch Baudrate genannt) keine Bedeutung hat. Im ComPort-Beispiel wird in Zeile 10 eine Bitrate von 9600 Bit pro Sekunde eingestellt, in Abbildung 3.11 ist aber unten rechts eine Bitrate von 115200 Bit pro Sekunde eingestellt. Die USB-Verbindung



Abbildung 3.11: Der serielle Monitor

ignoriert diese Einstellungen und kommuniziert trotzdem fehlerfrei. Einige andere Mitglieder der Arduino-Familie wie der Arduino-Uno benötigen hier aber übereinstimmende Einstellungen.

### 3.3.2 Sketchbeschreibung

Der Sketch besteht aus wenig mehr als den eigentlich Aufrufen zur Bedienung des COM:-Ports. Da der COM:-Port auch oft "serieller Port", englisch "Serial" genannt wird fangen die entsprechenden Funktionsaufrufe alle mit `Serial.` an.

In Zeile 10 der sofort bei Sketchstart aufgerufenen `setup()`-Funktion wird zunächst der COM:-Port für die Kommunikation geöffnet. In Zeile 11 dann wird gewartet, bis der COM:-Port auf PC-Seite verfügbar ist und die erste Kommunikation stattfinden kann. In Zeile 13 wird danach eine erste Startmeldung an den PC geschickt.

Innerhalb der wiederholt durchlaufenen `loop()`-Funktion wird dann in den Zeilen 17 und 18 zunächst der Text "Zähler: " ausgegeben, gefolgt von dem Inhalt der Variablen `zaehler` in Dezimaldarstellung. Die `println()`-Funktion führt nach der Ausgabe einen Zeilenvorschub aus. Die folgende Ausgabe erfolgt daher am Beginn der nächsten Bildschirmzeile.

Schließlich wird in Zeile 20 die `zaehler`-Variable um eins erhöht und eine Sekunde (1000 Millisekunden) gewartet.

### 3.3.3 USB-Verbindungsaufbau

Bei Geräten wie dem Arduino Uno, die einen separaten USB-Kommunikationsbaustein für die USB-Kommunikation nutzen, besteht die USB-Verbindung durchgängig, sobald das Gerät mit dem PC verbunden ist. Beim `ftduino` sowie beim Arduino Leonardo übernimmt der Mikrocontroller wichtige Aspekte der USB-Kommunikation selbst. Das bedeutet, dass die logische USB-Verbindung jedes Mal getrennt und neu aufgebaut wird, wenn ein neuer Sketch auf den Mikrocontroller übertragen wird.

Beginnt der `ftduino` direkt nach dem Download mit der Textausgabe auf dem COM:-Port, so gehen die ersten Nachrichten verloren, da die USB-Verbindung noch nicht wieder aufgebaut ist. Daher wartet der Sketch in Zeile 11 darauf, dass die Kommunikationsverbindung zwischen `ftduino` und PC wieder besteht, bevor die ersten Ausgaben erfolgen.

Man kann testweise diese Zeile einmal löschen oder auskommentieren (Programmcode, der per `//` in einen Kommentar verwandelt wurde, wird nicht ausgeführt).

```

8 void setup() {
9   // Port initialisieren und auf USB-Verbindung warten
10  Serial.begin(9600);
11  // while(!Serial);      // warte auf USB-Verbindung
12
13  Serial.println("ftduino COM:-Port test");
14 }

```

Lädt man diesen Sketch nun auf den `ftduino`, so beginnt die Textausgabe im seriellen Monitor erst ab der Zeile `Zähler: 2`. Die beiden vorhergehenden Zeilen werden vom `ftduino` an den PC gesendet, bevor die USB-Verbindung wieder steht und gehen daher verloren. Dieses Verhalten kann trotzdem gewünscht sein, wenn die Ausgabe über USB nur zusätzlich erfolgen soll und der `ftduino` auch ohne angeschlossenen PC arbeiten soll.

# Kapitel 4

## Experimente

Die Experimente dieses Kapitels konzentrieren sich auf einzelne Aspekte des **ftDuino**. Sie veranschaulichen einen Effekt oder ein Konzept und verwenden dafür nur minimale externe Komponenten. Die Experimente stellen an sich keine vollständigen Modelle dar, können aber oft als Basis dafür dienen.

Beispiele für komplexe Modelle finden sich im Kapitel 5.

### 4.1 Lampen-Zeitschaltung

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dieses sehr einfache Modell besteht nur aus einem Taster und einer Lampe und bildet die Funktion einer typischen Treppenhausebeleuchtung nach. Um Energie zu sparen wird hier nicht einfach ein Kippschalter genommen, um das Licht zu schalten. Stattdessen wird ein Taster verwendet und jeder Druck auf den Taster schaltet das Licht nur für z.B. zehn Sekunden ein. Wird während dieser Zeit der Taster erneut gedrückt, so verlängert sich die verbleibende Zeit wieder auf volle zehn Sekunden. Nach Ablauf der zehn Sekunden verlischt das Licht und das Spiel beginnt von vorn.

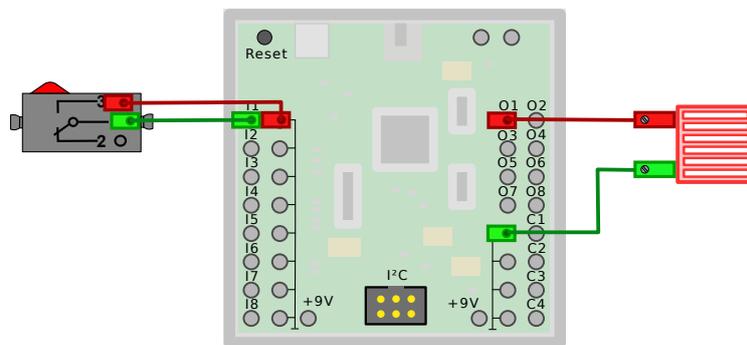


Abbildung 4.1: Lampen-Zeitschaltung

#### 4.1.1 Sketch LampTimer

Der folgende Sketch findet sich bei installierter **ftDuino**-Unterstützung im Menü der Arduino-IDE unter **Datei > Beispiele > FtduinoSimple > LampTimer**.

```
1  /*
2   LampTimer - Lampen-Zeitschaltuhr
3
4   (c) 2017 by Till Harbaum <till@harbaum.org>
5
```

```

6   Schaltet eine Lampe an Ausgang 01 für 10 Sekunden ein,
7   sobald ein Taster an Eingang I1 gedrückt wird.
8   */
9
10  #include <FtduinoSimple.h>
11
12  uint32_t startzeit = 0;
13
14  // Die Setup-Funktion wird einmal ausgeführt, wenn Reset gedrückt oder
15  // das Board gestartet wird.
16  void setup() { }
17
18  // Die Loop-Funktion wird endlos immer und immer wieder ausgeführt
19  void loop() {
20    // Teste, ob der Taster an I1 gedrückt ist
21    if(ftduino.input_get(Ftduino::I1)) {
22      // merke Startzeit
23      startzeit = millis();
24
25      // schalte Lampe ein (Ausgang HI)
26      ftduino.output_set(Ftduino::01, Ftduino::HI);
27    }
28
29    // gültige Startzeit und seitdem mehr als 10 Sekunden
30    // (10.000 Millisekunden) verstrichen?
31    if((startzeit != 0) &&
32        (millis() > startzeit + 10000)) {
33      // vergiss Startzeit
34      startzeit = 0;
35      // schalte Lampe aus (Ausgang OFF)
36      ftduino.output_set(Ftduino::01, Ftduino::OFF);
37    }
38  }

```

### Sketchbeschreibung

Die für die Lampen-Zeitschaltung nötigen Funktionen des `ftDuino` sind sehr einfach und die Anwendung lässt sich mit der einfachen `FtduinoSimple`-Bibliothek (siehe Abschnitt 7.1) abdecken.

Der Arduino-Sketch enthält eine leere `setup()`-Funktion, da keine Initialisierung nötig ist. Sämtliche Funktionalität steckt in der `loop()`-Funktion.

Die Taste an I1 wird über `input_get()` permanent abgefragt. Ist sie gedrückt, so wird die aktuelle Zeit seit Gerätestart in Millisekunden mit der Funktion `millis()` abgefragt und in der Variablen `startzeit` gespeichert und die Lampe wird eingeschaltet. War die Lampe bereits an, dann bewirkt dieses zusätzliche Einschalten nichts, aber der bereits gesetzte Zeitwert in `startzeit` wird durch den aktuellen ersetzt.

Unabhängig davon wird permanent getestet, ob `startzeit` einen gültigen Wert enthält und ob die aktuelle Systemzeit bereits mehr als zehn Sekunden (10.000 Millisekunden) nach dem dort gespeicherten Wert liegt. Ist das der Fall, dann sind seit dem letzten Tastendruck mehr als zehn Sekunden vergangen und die Lampe wird ausgeschaltet sowie der Wert in `startzeit` auf Null gesetzt, um ihn als ungültig zu markieren.

### Aufgabe 1: 20 Sekunden

Sorge dafür, dass die Lampe nach jedem Tastendruck 20 Sekunden lang an bleibt.

### Lösung 1:

In Zeile 32 muss der Wert 10000 durch den Wert 20000 ersetzt werden, damit die Lampe 20000 Millisekunden, also 20 Sekunden eingeschaltet bleibt.

```

31  if((startzeit != 0) &&
32      (millis() > startzeit + 20000)) {

```

## Aufgabe 2: Keine Verlängerung

Sorge dafür, dass ein weiterer Druck auf den Taster, während die Lampe bereits leuchtet, die verbleibende Zeit nicht wieder auf 10 Sekunden verlängert.

### Lösung 2:

Vor der Zuweisung in Zeile 23 muss eine zusätzliche Abfrage eingefügt werden, die nur dann einen neue Wert setzt, wenn bisher keiner gesetzt war. Beide Zeilen zusammen sehen dann so aus:

```
23   if(startzeit == 0)
24       startzeit = millis();
```

### Expertenaufgabe:

Schließt Du statt der Lampe eine Leuchtdiode an (der rote Anschluss der Leuchtdiode muss an Ausgang 01), dann wirst Du etwas merkwürdiges bemerken, wenn das Licht eigentlich aus sein sollte: Die Leuchtdiode leuchtet trotzdem ganz schwach, obwohl der Ausgang doch OFF ist. Wie kommt das?

### Erklärung

Durch eine Lampe oder Leuchtdiode fließt ein Strom, wenn zwischen den beiden Anschlüssen ein Spannungsunterschied besteht. Den einen Anschluss haben wir fest mit Masse bzw. 0 Volt verbunden, der andere ist offen und wird von den Bauteilen im ftDuino nicht mit Spannung versorgt. Anders als bei einem mechanischem Schalter ist diese Trennung bei dem im ftDuino als sogenannter Ausgangstreiber verwendeten Halbleiterbaustein aber nicht perfekt. Ein ganz kleiner sogenannter Leckstrom fließt trotzdem zur 9V-Versorgungsspannung. Dieser kleine Strom reicht nicht, die Lampe zum Leuchten zu bringen. Aber er reicht, die wesentlich effizientere Leuchtdiode ganz leicht aufleuchten zu lassen.

Lässt sich daran etwas ändern? Ja! Statt den Ausgang komplett unbeschaltet zu lassen können wir dem Ausgangstreiber im ftDuino sagen, dass er den Ausgang fest auf Masse (0 Volt) schalten soll. Beide Anschlüsse der Leuchtdiode liegen dann fest auf Masse und die Einflüsse irgendwelcher Leckströme treten nicht mehr in Erscheinung. Dazu muss in der Zeile 36 die Konstante OFF durch L0 ersetzt werden. L0 steht für low, english niedrig und meint in diesem Fall 0 Volt. Die Leuchtdiode erlischt nun komplett nach Ablauf der Zeit.

```
36     ftduino.output_set(Ftduino::01, Ftduino::L0);
```

Direkt nach dem Einschalten des ftDuino leuchtet die Leuchtdiode aber nach wie vor. Vielleicht findest Du selbst heraus, wie sich das ändern lässt. Tipp: Die bisher unbenutzte setup()-Funktion könnte helfen.

Mehr dazu gibt es im Abschnitt 4.8.

## 4.2 Not-Aus

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Ein Not-Aus-Schalter kann Leben retten und scheint eine einfache Sache zu sein: Man drückt einen Taster und die betreffende Maschine schaltet sich sofort ab. Im Modell stellt ein XS-Motor mit Ventilator an Ausgang M1 die Maschine dar. Ein Taster an Eingang I1 bildet den Not-Aus-Taster.

### 4.2.1 Sketch EmergencyStop

```
1  /*
2   EmergencyStop - Not-Aus
3
4   (c) 2017 by Till Harbaum <till@harbaum.org>
5
6   Schaltet einen Ventilator aus, sobald der Not-Aus-Taster
```

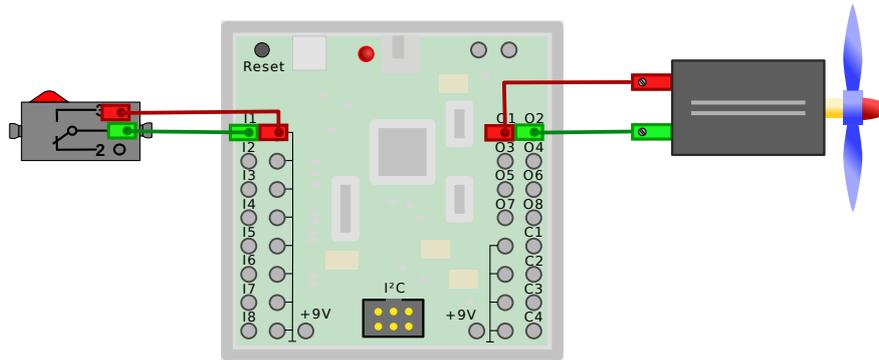


Abbildung 4.2: Not-Aus

```

7   betätigt wird.
8   */
9
10  #include <FtduinoSimple.h>
11
12  // Die Setup-Funktion wird einmal bei Start des Systems ausgeführt
13  void setup() {
14      // Ventilator bei Start des Systems einschalten
15      ftduino.motor_set(Ftduino::M1, Ftduino::LEFT);
16
17      // Ausgang der internen roten LED aktivieren
18      pinMode(LED_BUILTIN, OUTPUT);
19      // und LED ausschalten
20      digitalWrite(LED_BUILTIN, LOW);
21  }
22
23  // Die Loop-Funktion wird endlos immer und immer wieder ausgeführt
24  void loop() {
25      // Teste, ob der Taster an I1 gedrückt ist
26      if(ftduino.input_get(Ftduino::I1)) {
27          // Motor bremsen
28          ftduino.motor_set(Ftduino::M1, Ftduino::BRAKE);
29          // interne rote LED einschalten
30          digitalWrite(LED_BUILTIN, HIGH);
31      }
32  }

```

### Sketchbeschreibung

Der Sketch ist sehr kurz und einfach. In der `setup()`-Funktion wird in Zeile 15 bei Sketchstart der Motor gestartet. Zusätzlich wird in den Zeilen 18 bis 20 die rote interne Leuchtdiode des `ftDuino` für die spätere Verwendung aktiviert, aber zunächst ausgeschaltet gelassen.

In der `loop()`-Funktion wird in Zeile 26 permanent abgefragt, ob der Not-Aus-Taster geschlossen wurde. Ist das der Fall, dann wird der Motor in Zeile 28 sofort gestoppt und in Zeile 30 die rote Leuchtdiode eingeschaltet. Der Motor wird bewusst per `BRAKE` gestoppt statt `OFF`. Auf diese Weise wird der Motor kurzgeschlossen und aktiv gebremst, während er andernfalls langsam auslaufen würde, was im Notfall eine Gefahr darstellen würde.

### Aufgabe 1: Kabelbruch

Not-Taster sind zwar an vielen Maschinen vorhanden. Glücklicherweise werden sie aber nur sehr selten wirklich benötigt. Das hat den Nachteil, dass kaum jemand bemerken wird, wenn mit dem Not-Aus-Taster etwas nicht stimmt. Anfälliger als der Taster selbst sind oft die Kabel und es kann im Arbeitsalltag leicht passieren, dass ein Kabel beschädigt wird. Oft sieht man das dem Kabel nicht an, wenn z.B. die Ummantlung unbeschädigt aussieht, durch zu starke Belastung aber dennoch die Kupferleiter im Inneren unterbrochen sind. Der Resultat ist ein sogenannter Kabelbruch.

Du musst kein Kabel durchreißen. Es reicht, wenn Du einen der Stecker am Kabel, das den Taster mit dem `ftDuino` verbindet, heraus ziehst. Der Not-Aus-Taster funktioniert dann nicht mehr und die Maschine lässt sich nicht stoppen. Eine gefährliche Situation.

### Lösung 1:

Die Lösung für das Problem ist überraschend einfach. Wir haben unseren Not-Aus-Taster als Schließer angeschlossen. Das bedeutet, dass der Kontakt geschlossen wird, wenn der Taster betätigt wird. Man kann den fischertechni-Taster aber auch als Öffner verwenden. Der Kontakt ist dann im Ruhezustand geschlossen und wird bei Druck auf den Taster geöffnet.



Abbildung 4.3: Kabelbruchsicherer Not-Aus-Öffner

Mit dem aktuellen Sketch geht die Maschine bei einem Kabelbruch sofort in den Notzustand, da der Taster ja sofort als geschlossen erkannt wird. Also muss auch im Sketch die Logik herum gedreht werden. Das passiert durch folgende Änderung in Zeile 26:

```
26   if (!ftduino.input_get(Ftduino::I1)) {
```

Man muss genau hinschauen, um den Unterschied zu sehen. Hinter der öffnenden Klammer steht nun aus Ausrufezeichen, das in der Programmiersprache C für die logische Negation eines Ausdrucks steht. Die Bedingung wird nun also ausgeführt, wenn der Taster *nicht* geschlossen ist. Nach dieser Änderung sollte sich die Maschine wieder genau wie ursprünglich verhalten. Mit einer kleinen Änderung: Zieht man nun einen der Stecker am Not-Aus-Taster heraus, so stoppt die Maschine sofort. Bei einem Kabelbruch würde das ebenfalls passieren.

So eine Schaltung nennt man auf englisch "Fail-Safe": Wenn etwas kaputt geht, dann wechselt die Schaltung in einen sicheren Zustand. Der fischertechnik-3D-Drucker verwendet diese Schaltung zum Beispiel für die Endlagentaster. Ist hier ein Kabel abgerissen, dann fährt der Drucker seine Motoren nicht gewaltsam gegen die Endanschläge der Achsen. Stattdessen verweigert der Drucker die Arbeit komplett, sobald die Verbindung zu einem Endlagentaster unterbrochen ist.

### Expertenaufgabe:

Ein Kabel kann nicht nur unterbrochen werden. Es kann auch passieren, dass ein Kabel z.B. so stark gequetscht wird, dass die inneren Leiter Kontakt miteinander bekommen. Das passiert wesentlich seltener, stellt aber ebenfalls eine realistische Gefahr dar.

Vor diesem Fall würde unsere verbesserte Notschaltung nicht schützen und der Not-Aus-Taster würde in dem Fall wieder nicht funktionieren. Wir brauchen also eine Variante, bei der weder der geschlossene noch der offene Zustand der Verbindung als "gut" erkannt wird.

### Lösung:

Die Lösung ist in diesem Fall etwas aufwändiger. Es müssen nun mindestens drei Zustände unterschieden werden: "normal", "unterbrochen" und "kurzgeschlossen". Reine Schalteingänge können aber nur die beiden Zustände "geschlossen" und "offen" unterscheiden.

Die Lösung ist, die analogen Fähigkeiten der Eingänge zu nutzen. Dazu kann man z.B. direkt am Taster einen  $100\ \Omega$ -Widerstand in die Leitung integrieren.

Im Normalfall ist der Taster geschlossen und der am Eingang I1 zu messende Widerstand beträgt  $100\ \Omega$ . Ist die Leitung unterbrochen, dann ist der Widerstand unendlich hoch. Und ist die Leitung kurzgeschlossen, dann ist der Widerstand nahe  $0\ \Omega$ . Die Maschine darf also nur dann laufen, wenn der Widerstand nahe an  $100\ \Omega$  ist. Etwas Toleranz ist nötig, da der genau Wert des verwendeten Widerstands Fertigungstoleranzen unterworfen ist und auch der geschlossene Taster sowie sein Anschlusskabel über einen eigenen sehr geringen Widerstand verfügen, der den gemessenen Gesamtwiderstand beeinflusst.

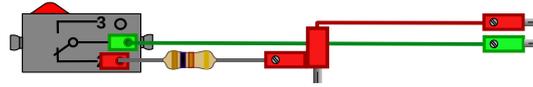


Abbildung 4.4: Gegen Kabelbruch und Kurzschluss sicherer Not-Aus

Warum muss der Widerstand nahe am Taster angebracht werden? Was passiert, wenn er nahe am ftDuino eingesetzt wird und dann ein Kurzschluss im Kabel zwischen Widerstand und Taster auftritt?

## 4.3 Pulsweitenmodulation

Schwierigkeitsgrad: ★★☆☆☆

Wenn man eine Lampe mit variierender Helligkeit leuchten lassen möchte oder einen Motor mit regelbarer Geschwindigkeit laufen lassen will, dann benötigt man eine Möglichkeit, die Energieaufnahme der Lampe oder des Motors zu beeinflussen. Am einfachsten klappt das mit einer einstellbaren Spannungsquelle. Bei höherer Spannung steigt auch die Energieaufnahme der Lampe und sie leuchtet heller und der Motor dreht sich schneller, bei niedrigerer Spannung wird die Lampe dunkler und der Motor dreht sich langsamer. Für die Analogausgänge des ftDuino bedeutet das, dass sie eine zwischen 0 und 9 Volt kontinuierlich (analog) einstellbare Spannung ausgeben können sollen, um Lampen und Motoren von völliger Dunkelheit bzw. Stillstand bis zu maximaler Helligkeit bzw. Drehzahl betreiben zu können.

Der Erzeugung variabler Spannungen ist technisch relativ aufwändig. Es gibt allerdings einen einfachen Weg, ein vergleichbares Ergebnis zu erzielen. Statt die Spannung zu senken schaltet man die Spannung periodisch nur für sehr kurze Momente ein. Schaltet man die Spannung z.B. nur 50% der Zeit ein und 50% der Zeit aus, so wird über die Gesamtzeit gesehen nur die Hälfte der Energie übertragen. Ob man das Ergebnis als Blinken der Lampe oder als Stottern des Motors wahrnimmt oder ob die Lampe einfach mit halber Helligkeit leuchtet und der Motor mit halber Drehzahl dreht ist von der Geschwindigkeit abhängig, mit der man die Spannung ein- und ausschaltet.

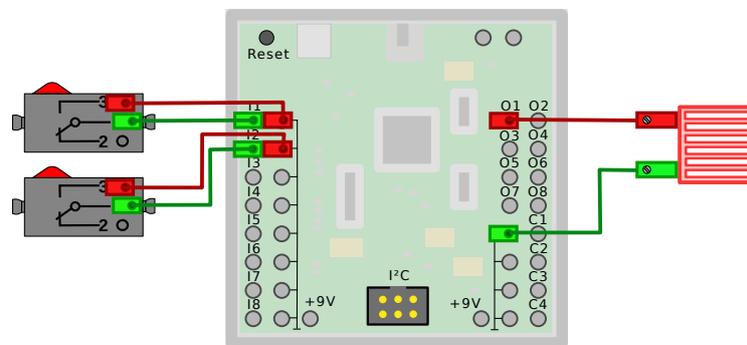


Abbildung 4.5: Pulsweitenmodulation

### 4.3.1 Sketch Pwm

```

1  /*
2   Pwm - Pulsweitenmodulation
3
4   (c) 2017 by Till Harbaum <till@harbaum.org>
5  */
6
7  #include <FtduinoSimple.h>
8
9  uint16_t schaltzeit = 8192; // 8192 entspricht je 1/2 Sekunde an und aus
10
11 // Die Setup-Funktion wird einmal ausgeführt, wenn Reset gedrückt oder
12 // das Board gestartet wird.

```

```

13 void setup() { }
14
15 // warte die angegebene Zeit. Der "zeit"-Wert 8192 soll dabei einer halben Sekunde
16 // entsprechen. Es muss also "zeit" mal 500000/8192 Mikrosekunden gewartet werden
17 void warte(uint16_t zeit) {
18     while(zeit-->0)
19         _delay_us(500000/8192);
20 }
21
22 // Die Loop-Funktion wird endlos immer und immer wieder ausgeführt
23 void loop() {
24     static uint8_t an_aus = false; // der aktuelle Ausgang-an/aus-Zustand
25     static uint8_t i1=false, i2=false; // letzter Zustand der Tasten an I1 und I2
26
27     // ist die Taste an I1 gedrückt?
28     if(ftduino.input_get(Ftduino::I1)) {
29         // und war die Taste vorher nicht gedrückt und ist die
30         // aktuelle Schaltzeit kleiner 8192?
31         if(!i1 && (schaltzeit < 8192)) {
32             // dann verdopple die Schaltzeit
33             schaltzeit *= 2;
34             // warte eine Millisekunde, falls die Taste nachprellt
35             _delay_ms(1);
36         }
37         // merke, dass die Taste an I1 zur Zeit gedrückt ist
38         i1 = true;
39     } else
40         // merke, dass die Taste an I1 zur Zeit nicht gedrückt ist
41         i1 = false;
42
43     // ist die Taste an I2 gedrückt?
44     if(ftduino.input_get(Ftduino::I2)) {
45         // und war die Taste vorher nicht gedrückt und ist die
46         // aktuelle Schaltzeit größer 1?
47         if(!i2 && (schaltzeit > 1)) {
48             // dann halbiere die Schaltzeit
49             schaltzeit /= 2;
50             // warte eine Millisekunde, falls die Taste nachprellt
51             _delay_ms(1);
52         }
53         // merke, dass die Taste an I2 zur Zeit gedrückt ist
54         i2 = true;
55     } else
56         // merke, dass die Taste an I2 zur Zeit nicht gedrückt ist
57         i2 = false;
58
59     // schalte den Ausgang 02 je nach Zustand der an_aus-Variable an oder aus
60     if(an_aus)
61         // wenn der aktuelle an_aus-Zustand wahr ist, dann schalte den Ausgang ein
62         ftduino.output_set(Ftduino::O1, Ftduino::HI);
63     else
64         // wenn der aktuelle an_aus-Zustand unwahr ist, dann schalte den Ausgang aus
65         ftduino.output_set(Ftduino::O1, Ftduino::OFF);
66
67     // warte die aktuelle Schaltzeit
68     warte(schaltzeit);
69
70     // wechsel den an_aus-Zustand
71     an_aus = !an_aus;
72 }

```

### Sketchbeschreibung

Der Sketch schaltet den Ausgang 01 in der loop()-Funktion in den Zeilen 60 bis 71 kontinuierlich ein und aus. Je nach Wert der Variable an\_aus wird der Ausgang in Zeile 62 auf 9 Volt (HI) geschaltet oder in Zeile 65 ausgeschaltet (von der Spannungsversorgung getrennt). In Zeile 71 wird in jedem Durchlauf der loop()-Funktion der Zustand der Variable an\_aus gewechselt, so dass der Ausgang im in jedem Durchlauf im Wechsel ein- und ausgeschaltet wird.

Nach jeden An/Aus-Wechsel wird in Zeile 68 etwas gewartet. Wie lange gewartet wird steht in der Variablen schaltzeit. Sie gibt die Wartezeit in  $1/8192$  halben Sekunden an. Dazu wird in der Funktion wait() in Zeile 19 so oft  $500000/8192$

Mikrosekunden gewartet wie in der Variablen `schaltzeit` angegeben. Warum halbe Sekunden? Weil zweimal pro Zyklus gewartet wird, einmal wenn der Ausgang eingeschaltet ist und einmal wenn er ausgeschaltet ist. Wird jeweils eine halbe Sekunde gewartet, so dauert der gesamte Zyklus eine Sekunde und der Ausgang wird einmal pro Sekunde für eine halbe Sekunde eingeschaltet. Der Ausgang wechselt also mit einer Frequenz von  $1/\text{Sek.}$  oder einem Hertz.

Durch einen Druck auf den Taster an I1 (Zeile 28) kann der Werte der Variablen `schaltzeit` verdoppelt (Zeile 33) und mit einem Druck auf den Taster an I2 (Zeile 44) halbiert (Zeile 49) werden. Dabei wird der Wert von Schaltzeit auf den Bereich von 1 (Zeile 47) und 8192 (Zeile 31) begrenzt. Nun wird auch klar, warum dieser merkwürdig "krumme" Wert 8192 gewählt wurde: Da 8192 eine Zweierpotenz ( $2^{13}$ ) ist lässt der Wert sich ohne Rundungsfehler bis auf 1 hinunterteilen und wieder hochmultiplizieren.

Da die Tasten nur beim Wechsel zwischen an und aus abgefragt werden muss man den Taster bei niedrigen Frequenzen einen Moment gedrückt halten, bis sich die Blinkfrequenz verändert.

Wenn der Sketch startet leuchtet die Lampe einmal pro Sekunde für eine halbe Sekunde auf. Ein (langer) Druck auf den Taster an I2 halbiert die Wartezeit und die Lampe blinkt zweimal pro Sekunde. Nach einem zweiten Druck auf den Taster blinkt sie viermal usw. Nach dem sechsten Druck blinkt sie 32 mal pro Sekunde, was nur noch als leichtes Flackern wahrnehmbar ist und nach dem siebten Druck gar 64 mal. Frequenzen oberhalb ca. 50 Hertz kann das menschliche Auge nicht mehr auflösen und die Lampe scheint mit halber Helligkeit zu leuchten. Die Frequenz weiter zu erhöhen hat dann keinen erkennbaren Effekt mehr.

### Aufgabe 1: Die träge Lampe

Es ist in diesem Aufbau nicht nur das menschliche Auge, das träge ist. Die Lampe ist ebenfalls träge. Es dauert eine Zeit, bis sich ihr Glühfaden aufheizt und die Lampe leuchtet und es dauert auch eine Zeit, bis sich der Glühfaden wieder so weit abkühlt, dass die Lampe nicht mehr leuchtet.

Wesentlich schneller als Glühlampen sind Leuchtdioden. In ihnen muss sich nichts aufheizen oder abkühlen, sondern das Licht entsteht direkt durch optoelektrische Effekte im Halbleitermaterial der Leuchtdiode. Schließt man statt der Lampe eine Leuchtdiode an (rot markierter Anschluss an Ausgang O1), dann sieht das Verhalten zunächst ähnlich aus und wieder scheint ab einer Frequenz von 64 Hertz die Leuchtdiode gleichmäßig mit halber Helligkeit zu leuchten. Viele Menschen nehmen 64 Hz allerdings noch als leichtes Flimmern wahr und erst ab 100Hz redet man von einer wirklich flimmerfreien Darstellung.

Man kann das Flimmern der Leuchtdiode aber auch bei diesen Frequenzen noch beobachten, wenn sich die Leuchtdiode bewegt. Nutzt man ein etwas längeres Kabel, so dass die Leuchtdiode sich frei bewegen lässt und bewegt sie dann in einer etwas abgedunkelten Umgebung schnell hin- und her, so wird der Eindruck einer Reihe von unterbrochenen Leuchtstreifen entstehen.

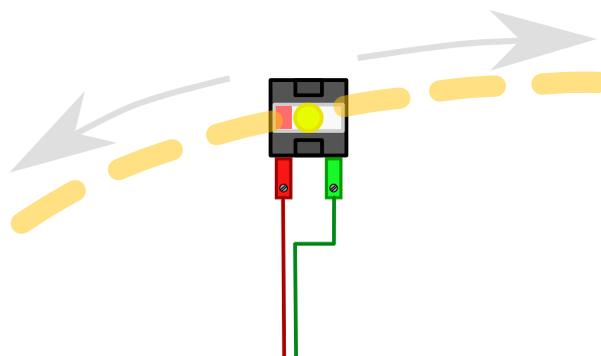


Abbildung 4.6: Muster bei schneller Bewegung der flackernden Leuchtdiode

Je höher die PWM-Frequenz ist, desto kürzer sind die sichtbaren Leuchtstreifen.

Dieses Experiment kann man auch mit der Lampe wiederholen. Durch die Trägheit der Lampe sieht man nur einen durchgehenden Leuchtstreifen. Allerdings sollte man nicht allzu wild vorgehen, da der empfindliche Glühfaden einer leuchtenden Lampe bei Erschütterung leicht kaputt geht. Leuchtdioden sind auch in dieser Beziehung robust und lassen sich selbst von starken Erschütterungen nicht beeindrucken.

### Aufgabe 2: Töne aus dem Motor

Ein Motor ist ebenfalls träge und nicht in der Lage, beliebig schnellen An-/Aus-Signalen zu folgen. Schon bei recht niedrigen PWM-Frequenzen dreht sich der Motor kontinuierlich mit halber Drehzahl. Das dabei vornehmlich zu vernehmende Geräusch ist das Laufgeräusch des Motors.

Wenn man den Motor aber mechanisch blockiert, indem man ihn z.B. mit der Hand festhält, dann wird das Laufgeräusch unterdrückt und ein anderer Effekt wird hörbar: Die Spulen im Motor wirken wie ein Lautsprecher und man kann die PWM-Frequenz bei blockiertem Motor als Ton hören. Eine Veränderung der PWM-Frequenz hat dabei einen deutlich hörbaren Unterschied der Tonhöhe zur Folge.

Je höher die PWM-Frequenz, desto höher der am blockierten Motor hörbare Ton.

### Aufgabe 3: Nachteil hoher PWM-Frequenzen

Im Fall der Lampe scheint eine höhere PWM-Frequenz ein reiner Vorteil zu sein, da das Flimmern mit höherer Frequenz abnimmt. Am Motor kann aber ein negativer Effekt beobachtet werden.

Läuft der Motor frei, so hängt die gehörte Tonhöhe des Motor-Laufgeräuschs mit seiner Drehgeschwindigkeit zusammen, während das PWM-Geräusch der vorigen Aufgabe in den Hintergrund tritt. Je schneller der Motor dreht, desto höher die Frequenz des Laufgeräuschs und umgekehrt.

Erhöht man nun die PWM-Frequenz, dann sinkt die Frequenz der Töne, die der Motor abgibt leicht. Er wird offensichtlich mit steigender PWM-Frequenz langsamer. Dieser Effekt ist damit zu erklären, dass der Motor eine sogenannte induktive Last darstellt. Er besteht im Wesentlichen aus Spulen, sogenannten Induktoren. Der Widerstand einer induktiven Last ist abhängig von der Frequenz einer angelegten Wechselspannung. Und nichts anderes ist das durch die PWM erzeugte An-/Aus-Signal. Je höher die Frequenz, desto höher der Widerstand der Spule und es fließt weniger Strom durch die Spule.

Es ist technisch möglich, die Ausgangsspannung zu glätten und diesen Effekt zu mildern. Diese Auslegung so einer Glättung ist allerdings von der verwendeten PWM-Frequenz und der Stromaufnahme des Motors abhängig. Außerdem beeinflusst sie das generelle Schaltverhalten des Ausgangs. Der Einsatz einer entsprechenden Glättung im `ftDuino` kommt daher nicht in Frage, da die universelle Verwendbarkeit der Ausgänge dadurch eingeschränkt würde.

Ziel bei der Auswahl der PWM-Frequenz ist also eine Frequenz, die hoch genug ist, um Lampenflackern oder Motorstottern zu verhindern, die aber dennoch möglichst gering ist, um induktive Widerstände in den Wicklungen der Motoren zu minimieren. Eine PWM-Frequenz von 100-200Hz erfüllt diese Bedingungen.

### Motordrehzahl in Abhängigkeit des PWM-Verhältnisses

Die Motordrehzahl lässt sich durch das Verhältnis der An- und Ausphasen während der Pulsweitenmodulation beeinflussen. In den bisherigen Versuchen waren die An- und Ausphase jeweils gleich lang. Verändert man das Verhältnis der beiden Phasen, dann lässt sich die Helligkeit einer Lampe oder die Drehzahl eines Motors steuern. Die PWM-Frequenz kann dabei konstant bleiben.

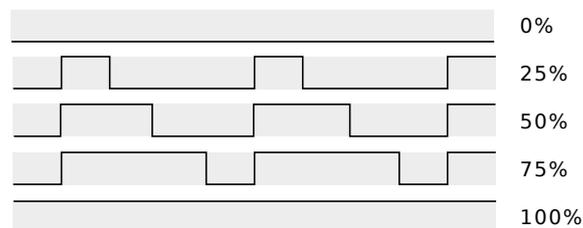


Abbildung 4.7: Ausgewählte PWM-Verhältnisse von 0 bis 100%

Je länger die eingeschaltete Phase gegenüber der ausgeschalteten, desto heller leuchtet die Lampe und desto schneller dreht der Motor. Der genaue Zusammenhang zwischen Lampenhelligkeit und PWM-Verhältnis ist mangels entsprechender Messmöglichkeit nicht einfach festzustellen. Die sogenannten Encoder-Motoren haben aber eine eingebaute Möglichkeit zur Geschwindigkeitsmessung. Im Fall der TXT-Encodermotoren erzeugen diese Encoder 63 Signalimpulse pro Umdrehung der

Achse. Man kann also durch Auswertung der Encodersignale an den Zählereingängen des **ftDuino** die Drehzahl des Motors feststellen.

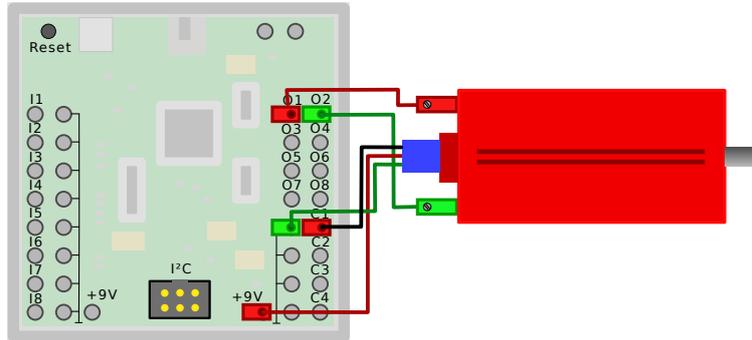


Abbildung 4.8: Anschluss des TXT-Encoder-Motors zur PWM-abhängigen Drehzahlmessung

Das Beispiel `Datei > Beispiele > Ftduino > PwmSpeed` regelt das An-/Ausverhältnis der PWM langsam von 0 auf 100% hoch und misst dabei kontinuierlich für jeweils eine Sekunde die am Eingang C1 anliegenden Impulse. Diese werden in Umdrehungen pro Minute umgerechnet und ausgegeben. Dabei kommt die vollständige Bibliothek `Ftduino` zum Einsatz, die die eigentliche Erzeugung der PWM-Signale bereits mitbringt. Die Erzeugung des PWM-Signals passiert vollständig im Hintergrund, so dass der Sketch selbst lediglich den Motor startet und dann eine Sekunde wartet.

Speist man die so gewonnenen Daten in den sogenannten "seriellen Plotter", der sich im Menü der Arduino-IDE unter `Werkzeuge > Serieller Plotter` befindet, so kann man die Messergebnisse anschaulich visualisieren.

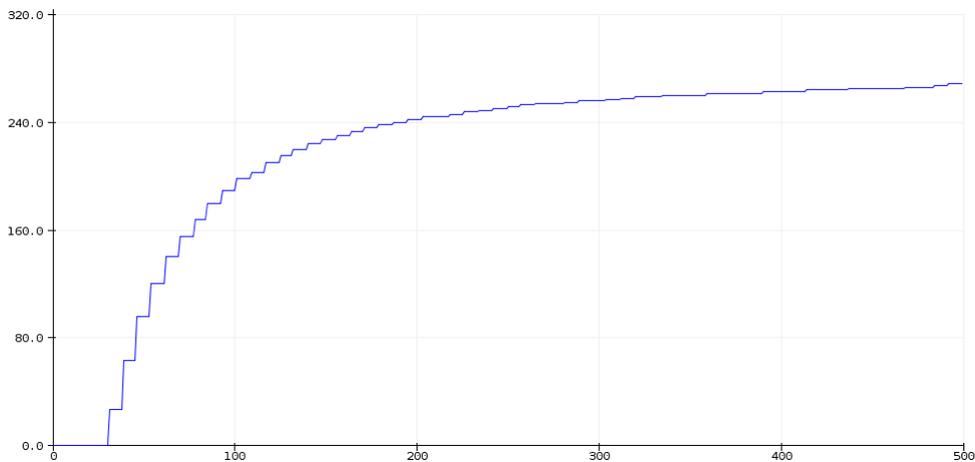


Abbildung 4.9: Leerlaufdrehzahl des TXT-Encoder-Motors in Abhängigkeit des PWM-Verhältnisses

Auf der horizontalen Achse ist das PWM-Verhältnis aufgetragen, beginnend mit "dauerhaft aus" ganz links bis "dauerhaft an" ganz rechts. Auf der vertikalen Achse ist die gemessene Drehzahl in Umdrehungen pro Minute dargestellt. Man sieht, dass der Zusammenhang im Leerlauf nicht linear ist. Bereits bei nur ca 25% der Zeit eingeschaltetem Signal wird 90% der maximalen Motordrehzahl erreicht.

Man kann z.B. indem man den Motor eine konstante Last anheben lässt nachprüfen, wie sich diese Kurve und Last verändert.

### 4.4 Schrittmotoransteuerung

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Gängige Elektromotoren, wie sie üblicherweise in Spielzeug eingesetzt werden sind sogenannte Asynchronmotoren. Diese in der Regel mit Gleichspannung versorgten Motoren zeichnen sich dadurch aus, dass sie beim Anlegen einer Spannung sofort

anfangen, sich zu drehen. Die Drehzahl richtet sich dabei nur indirekt nach äußeren Einflüssen und der Motor dreht letztlich so schnell es ihm möglich ist. Für viele Anwendungen ist diese Art Motor sehr gut geeignet. Modellautos lassen sich ohne weitere Steuerung motorisieren und fahren auf mit diesen Motoren so schnell wie gerade möglich. Auch fischertechnik setzt diese Motoren in den meisten Fällen ein und der ftDuino erlaubt es, sie direkt an jeweils einen Motorausgang M1 bis M4 anzuschließen.

Aber es gibt Anwendungen, in denen diese Motorfamilie sehr große Schwächen zeigt. So ist es sehr schwierig, mit einfachen Asynchronmotoren eine exakte Drehzahl zu erreichen bzw. eine exakte Position anzufahren. Die Encoder-Motoren von fischertechnik versuchen dies durch zusätzliche Hardware zu ermöglichen. Aber auch diesem Vorgehen sind Grenzen gesetzt, speziell bei den fischertechnik-Encoder-Motoren, die nicht in der Lage sind, die Drehrichtung zu erfassen.

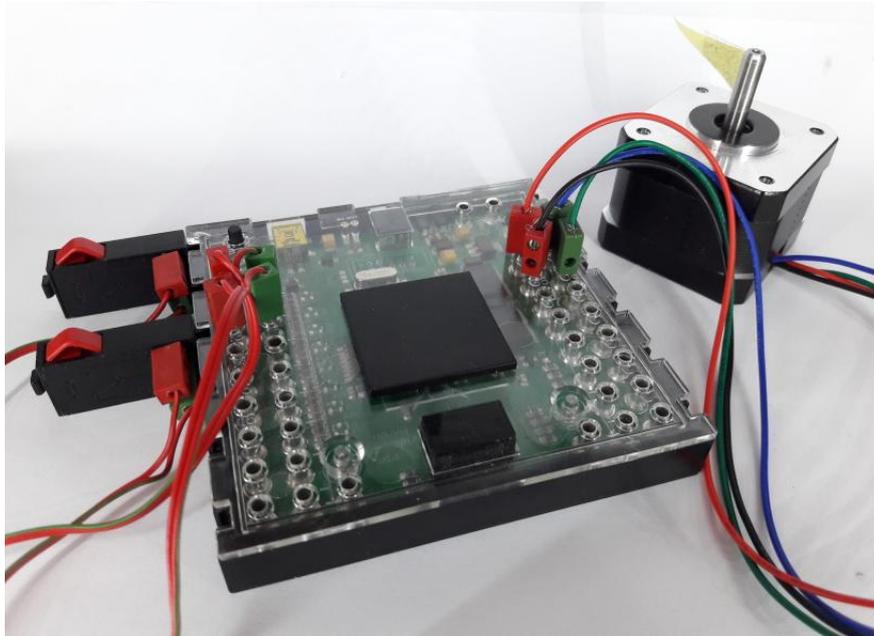


Abbildung 4.10: 17HS13-Schrittmotor am ftDuino

Für Aufgaben, bei denen es auf exaktes reproduzierbares Verhalten des Motors ankommt, gibt synchron arbeitende Motoren wie die sogenannten Schrittmotoren. Gängige Anwendungen dafür sind heutzutage Scanner und 3D-Drucker, aber auch die früher verwendeten Diskettenlaufwerke und frühe Festplatten verwendeten Schrittmotoren. Erkennbar ist die Nutzung von Schrittmotoren auch am charakteristischen Betriebsgeräusch, das findige Tüftler sogar nutzen, um mit solchen Motoren Musik zu erzeugen<sup>1</sup>.

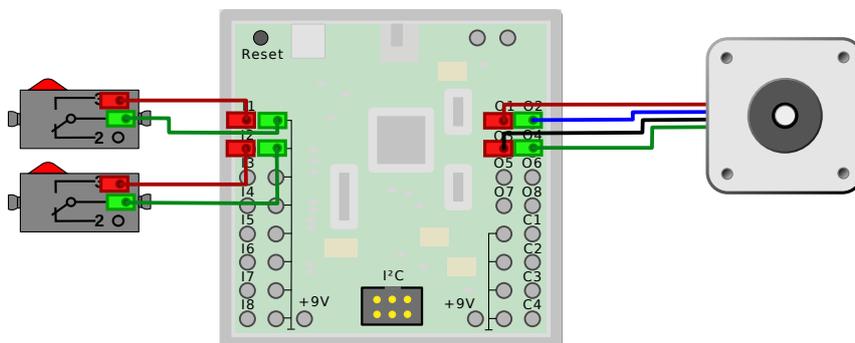


Abbildung 4.11: Anschluss des Schrittmotors an den ftDuino

Gängige Schrittmotoren bestehen aus einem drehbar gelagerten Anker aus Permanentmagneten, der von Elektromagneten umgeben ist. Der Permanentmagnet richtet sich entsprechend den ihm umgebenden Magnetfeldern aus. Im Spannungslosen

<sup>1</sup>Im Internet leicht zu finden unter dem Stichwort "Floppymusik"

Zustand lässt sich die Achse des Motors vergleichsweise leicht drehen. Der dabei spürbare Widerstand resultiert daraus, dass der Permanentmagnet von den Eisenkernen der Elektromagnete auch im spannungslosen Zustand angezogen wird.

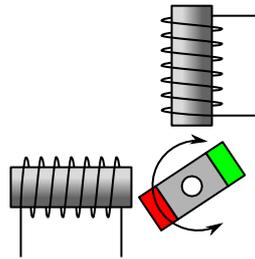


Abbildung 4.12: Vereinfachtes Schema eines Schrittmotors

Der in der Abbildung dargestellte vereinfachte Schrittmotor verfügt über einen Permanentmagneten und zwei Elektromagnete. Reale Schrittmotoren haben in der Regel mehr als zwei Spulen und der Anker bietet auch mehr als nur zwei magnetische Pole ab. Auf das Funktionsprinzip hat diese Vereinfachung keine Auswirkungen.

Übliche sogenannte bipolare Schrittmotoren verfügen über vier Anschlüsse, jeweils zwei für jeden der beiden Elektromagneten. Durch Anlegen einer Spannung werden die Elektromagneten magnetisiert. In der Folge richtet sich der Anker entsprechend aus. Die Polarität der angelegten Spannung bestimmt die Richtung des Magnetfelds der Elektromagneten.

### 4.4.1 Vollschrittsteuerung

Sind immer beide Spulen unter Spannung, so gibt es vier verschiedene Ausrichtungen der beiden Elektromagnetfelder und der Anker nimmt jeweils vier unterschiedliche Positionen ein. Wird eine entsprechende sich wiederholende Signalefolge an die Elektromagneten angelegt, so folgt der Anker den Signalen und dreht sich. Er folgt dabei exakt den sich wechselnden Magnetfeldern und dreht sich synchron zum angelegten Signalmuster. Geschwindigkeit und Position des Motors sind auf diese Weise exakt vorhersagbar. Sind immer alle Spulen unter Spannung und durchläuft der Zyklus daher genau vier Zustände, so spricht man von einer Vollschrittsteuerung.

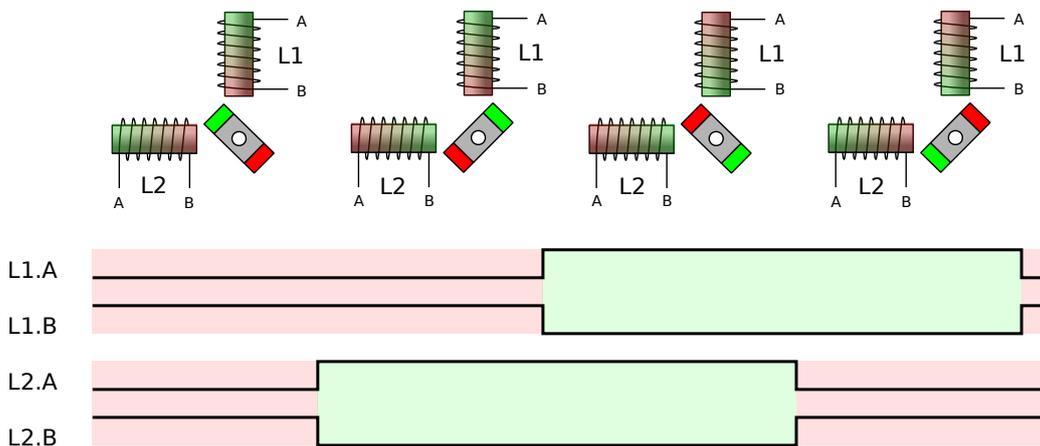


Abbildung 4.13: Vollschrittansteuerung eines Schrittmotors

Ein Sketch, der kontinuierlich das entsprechende Signalmuster erzeugt sieht folgendermaßen aus:

```
while(1) {
  ftduino.motor_set(Ftduino::M1, Ftduino::LEFT);
  delay(5);
  ftduino.motor_set(Ftduino::M2, Ftduino::LEFT);
  delay(5);
  ftduino.motor_set(Ftduino::M1, Ftduino::RIGHT);
  delay(5);
  ftduino.motor_set(Ftduino::M2, Ftduino::RIGHT);
}
```

```

    delay(5);
}

```

Ein vollständiges Beispiel findet sich in der Arduino-IDE unter Datei > Beispiele > FtduinoSimple > StepperMotor .

Während sich der dargestellte vereinfachte Schrittmotor pro Signaländerung um 90° dreht und daher nach vier Schritten eine volle Umdrehung absolviert hat haben reale Schrittmotoren eine höhere Auflösung. Gängig ist ein Schrittwinkel von 1,8°. Erst nach 200 Schritten hat sich so ein Motor einmal komplett gedreht. Da im abgebildeten Listing nach jedem Schritt 5ms gewartet wird werden genau 200 Schritte pro Sekunde erzeugt. Ein gängiger 1,8°-Motor würde sich genau einmal pro Sekunden drehen.

Für die Experimente am ftDuino muss ein Motor gewählt werden, der mit den 9V-Ausgängen des ftDuino kompatibel ist. Der hier verwendete 17HS13 ist für eine Betriebsspannung von 12V ausgelegt, arbeitet aber auch mit den fischertechnik-üblichen 9 Volt zuverlässig. Die Motoren des fischertechnik-Plotters 30571<sup>2</sup> von 1985 waren für 6 Volt ausgelegt. Sollen diese Motoren am ftDuino betrieben werden, so ist dieser mit 6 statt den üblichen 9 Volt zu versorgen.

Die Abbildungen der Abläufe beinhalten in der unteren Hälfte jeweils die Signalverläufe an den vier Anschlüssen des Motors. Die Signalverläufe sind farblich entsprechend der sich ergebenden Megnetfeldrichtung hinterlegt. Man sieht, wie die beiden Anschlüsse eines Magneten immer genau gegenteilig angesteuert werden und sich das Magnetfeld beim Wechsel der Signale ändert. Die abgebildete Farbe entspricht jeweils der Polarität der dem Anker zugewandten Seite des Elektromagneten.

### 4.4.2 Halbschrittsteuerung

Eine höhere Winkel-Auflösung erreicht man, wenn man den Schrittmotor im sogenannten Halbschrittbetrieb ansteuert. Der Signalzyklus besteht in dem Fall nicht mehr aus vier sondern aus acht Schritten. In jedem zweiten Schritt wird einer der beiden Elektromagneten abgeschaltet, so dass sich der Anker nur nach dem verbliebenen Magneten ausrichtet. Die sich dadurch ergebenden vier Zwischenzustände sind von den resultierenden Winkel genau zwischen den vier Zuständen der Vollschrittansteuerung angeordnet. Der Motor kann also die doppelt so viele Winkel ansteuern und entsprechend genauer positioniert werden.

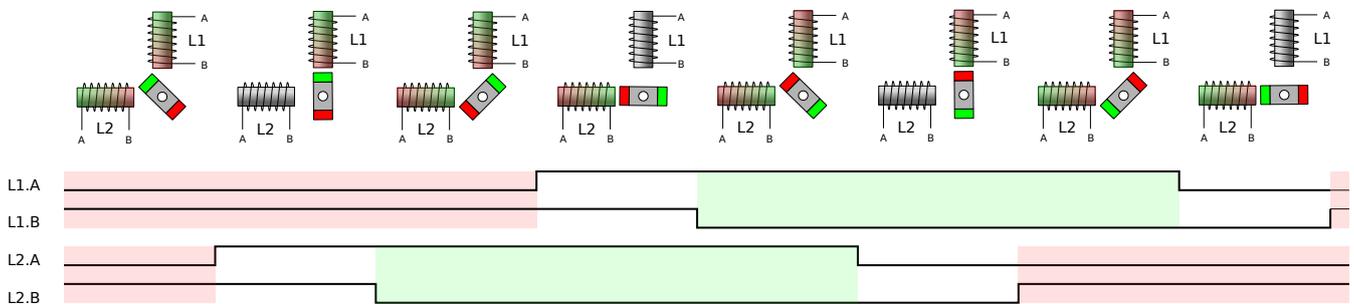


Abbildung 4.14: Halbschrittansteuerung eines Schrittmotors

In der Abbildung ist sichtbar, dass sich die beiden Signale zur Ansteuerung eines Elektromagneten nicht mehr gleichzeitig ändern, sondern dass es einen Versatz gibt, währenddessen beide Signale auf gleichem Pegel liegen. Der Magnet steht zu dieser Zeit nicht unter Spannung und hat kein Magnetfeld. Die Signalverläufe sind zu dieser Zeit daher nicht farbig hinterlegt.

Der Nachteil der Halbschrittansteuerung liegt darin, dass in den Zeiten, in denen nur ein Elektromagnet aktiv ist die Kraft des Motors reduziert ist.

### Timer-Interrupt betriebener Schrittmotor

Der im vorhergehenden Abschnitt verwendete Sketch zur Schrittmotoranzsteuerung hat vor allem einen großen Vorteil: Er ist anschaulich. Das Problem ist aber, dass die Ansteuerung Motors permanente Signalwechsel benötigt und daher die Motorfunktionen im Sketch permanent aktiv sein müssen, damit der Motor sich dreht. Der Sketch verbringt praktisch die ganze Zeit damit in den diversen delay()-Funktionsaufrufen, auf den nächsten Signalwechsel zu warten. Der größte

<sup>2</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=30571>

Nachteil: Während der Sketch einen Motor bedient kann er kaum etwas anderes tun. Einen zweiten Motor gleichzeitig mit ggf. sogar unterschiedlicher Drehzahl laufen zu lassen ist mit diesem einfachen Sketch kaum zu realisieren.

Das gleiche Problem stellte sich während der Entwicklung des `ftDuino` bereits mit den übrigen Komponenten des `ftDuino` auch die Auswertung der Analogeingänge, die PQM-Drehzahlregelung der Motorausgänge und die Auswertung der Zähler beanstruchen permant eine aktive Mitarbeit des Mikrocontrollers. Trotzdem muss der Anwender dafür in seinem Sketch keine Funktion vorsehen. All diese Dinge passieren weitgehend unbemerkt im Hintergrund. Solch eine Hintergrundfunktion wäre auch für den Betrieb des Schrittmotors wünschenswert.

Mikrocontroller wie der ATmega32u4 des `ftDuino` bestehen aus einem Mikroprozessor (der eigentlichen Recheneinheit) und diversen zusätzlichen Hardwarekomponenten wie z.B. USB-Schnittstellenfunktionen. Unter anderem verfügt der ATmega32u4 über einige sogenannte Timer. Einen Timer kann man sich wie eine unabhängig vom eigentlichen Prozessor arbeitende Uhr vorstellen. Man kann per Software festlegen, wie schnell die Uhr laufen soll und ob zu bestimmten Zeitpunkten ggf. bestimmte Dinge passieren sollen, aber das eigentliche Fortschreiten der Uhrzeit geschieht automatisch und ohne weiteres Zutun eines auf dem Prozessor ausgeführten Sketches. Eines der Dinge, die von so einem Timer regelmäßig ausgelöst werden können ist eine sogenannte Unterbrechungsanforderung (englisch Interrupt). Sie veranlasst den Prozessor, zu unterbrechen, was auch immer er gerade tut und sich für kurze Zeit einer anderen Aufgabe zu widmen.

Diese Art von Unterbrechung ist ideal, um z.B. einen Schrittmotor zu steuern. Soll der Schrittmotor z.B. 200 Schritte pro Sekunde bewegt werden, so kann ein Timer so programmiert werden, dass der Prozessor alle 5 Millesekunden unterbrochen wird. In dieser Unterbrechung muss der Prozessor dann das Magnetfeld des Motors einen Schritt weiter drehen und sich dann wieder seiner normalen Aufgabe widmen.

Das folgende Code-Segment programmiert den Timer 1 des ATmega32u4 so, dass die sogenannte Interrupt-Service-Routine exakt alle 5 Millisekunden ausgeführt wird. Der Motor ließe sich so durch passenden Programmcode innerhalb dieser Routine völlig unabhängig vom Hauptprogramm des Sketches betreiben.

```

1  #include <FtduinoSimple.h>
2
3  // die sogenannte Interrupt-Service-Routine (ISR) wird
4  // nicht vom Sketch selbst zur Ausführung gebracht, sondern
5  // die Hardware des ATmega32u4$ läst die Ausführung auf Basis
6  // eines Timer-Ereignisses aus
7  ISR(TIMER1_COMPA_vect) {
8      // Diese Funktion wird alle 5ms ausgeführt.
9      // Das Weiterdrehen des Schrittmotor-Magnetfeldes
10     // könnte z.B. hier geschehen.
11     // ...
12 }
13
14 void setup() {
15     // Konfiguration des Timer 1 des ATmega32u4, die genaue
16     // Beschreibung der Register findet sich in Kapitel 14
17     // des Datenblatt:
18     // http://ww1.microchip.com/downloads/en/DeviceDoc/Atmel-7766-8-bit-AVR-ATmega16U4-32U4\_Datasheet.pdf
19
20     // Timer 1 soll im sogenannten CTC-Modus schalten mit OCR1A
21     // als obere Grenze. Der Timer läuft mit 1/256 CPU-Takt. Dieser
22     // wiederum beträgt 16 Mhz, der Timer läuft also mit 62,5 kHz.
23     // Um den Motor 200 Schritte pro Sekunde zu drehen muss der
24     // Motor immer dann einen Schritt machen, wenn der Timer 312
25     // (62500/200) seiner Zählschritte durchlaufen hat.
26     TCCR1A = 0;
27     TCCR1B = (1<<WGM12) | (1<<CS12); // Starte Timer 1 mit 1/256 F_CPU = 62.5kHz
28     TCCR1C = 0;
29
30     // Ereignis auslösen wenn 62400/200 Zählerschritte erreicht sind
31     TCNT1 = 0;
32     OCR1A = 62500/200;
33
34     // Ereigniserzeugung bei Erreichen der Zielschritte auslösen
35     TIMSK1 = (1<<OCIE1A);
36 }
37
38 void loop() {
39     // die Hauptroutine kann beliebig genutzt werden und
40     // der Timer 1-Interrupt wird unabhängig regelmäßig
41     // ausgeführt

```

42 }

Das vollständige Beispiel findet sich unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > StepperMotorSrv`. Es entspricht weitgehend der vorgeschlagenen Nutzung von Timer 1. Ein zweiter Motor ließe sich z.B. ebenfalls im Hintergrund und unabhängig vom bereits vorhandenen Motor und auch unabhängig vom Hauptprogramm des Sketches durch Timer 3 steuern. Mit zwei Schrittmotoren ist so recht elegant z.B. ein sogenannter Plotter zu realisieren.

## 4.5 Servomotoransteuerung

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Neben den normalen Gleichspannungsmotoren und den Schrittmotoren aus Abschnitt 4.4 gibt es eine dritte vor allem im Modellbau verbreitete Art von Motoren, die sogenannten Servos. fischertechnik vertreibt einen Servo unter der Artikelnummer 132292<sup>3</sup>.

Technisch bestehen Servos aus einfachen Gleichstrommotoren und einer einfachen Elektronik. Eine Messmechanik meldet dieser Elektronik ständig den aktuellen Stellwert (Winkel) des Servos. Die Elektronik vergleicht diesen mit einem externen Sollwert und regelt den Motor bei Bedarf nach. Das Servo folgt also mit seinem Drehwinkel einem externen Sollwert.

Servos haben daher ein drei-adriges Anschlusskabel. Zwei Adern werden zur Spannungsversorgung (rot = 6 Volt, braun = Masse) verwendet, die dritte Ader (orange) überträgt den Sollwert. Es lassen sich handelsübliche Servos verwenden, aber auch der fischertechnik-Servo 132292<sup>4</sup> aus dem 540585<sup>5</sup>-PLUS Bluetooth Control Set. Auch der fischertechnik RC-Servo 30275<sup>6</sup> von 1983 müsste auf diese Weise verwendbar sein. Das wurde jedoch bisher nicht überprüft.

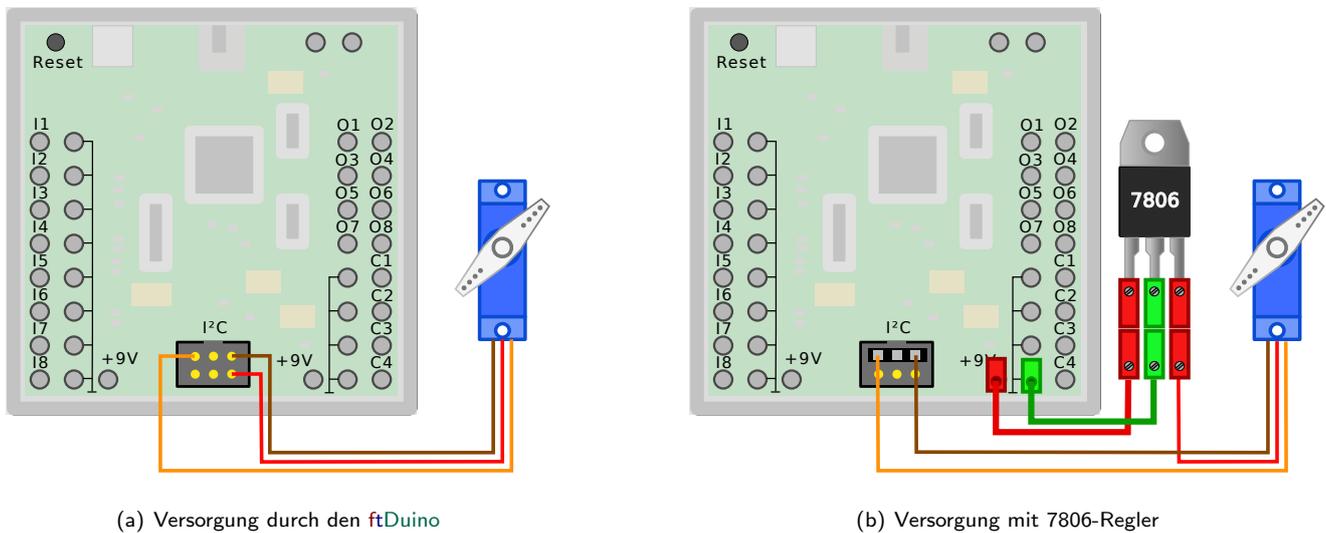


Abbildung 4.15: Anschluss des Servos an den ftDuino

Da Servos für eine Betriebsspannung von 6 Volt ausgelegt sind und oft auch bei 5 Volt noch funktionieren ist eine Versorgung aus den internen 5 Volt des ftDuino über den I<sup>2</sup>C-Anschluss möglich wie in Abbildung 4.15(a) dargestellt. Bei dieser Versorgung ist Vorsicht geboten, da die Stromaufnahme des Servos 100mA nicht überschreiten darf, um die interne Stromversorgung des ftDuino nicht zu überlasten. Die meisten Servos überschreiten diesen Wert deutlich und sollten daher nicht direkt aus dem ftDuino versorgt werden.

<sup>3</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=132292>

<sup>4</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=132292>

<sup>5</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=540585>

<sup>6</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=30275>

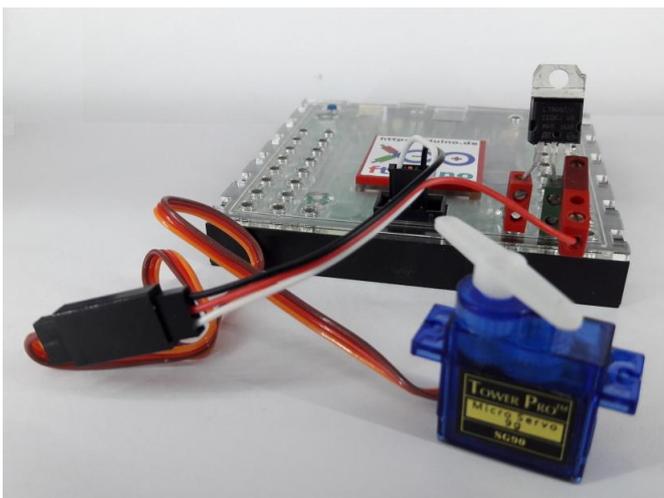
### 4.5.1 Externe 6-Volt-Versorgung

Wesentlich robuster und kaum aufwändiger ist die Versorgung über einen externen Spannungsregler z.B. vom Typ 7806, der unter dieser Bezeichnung leicht im Online-Handel zu finden ist. Dieser sogenannte Längsregler kann direkt an einen der 9-Volt-Ausgänge des **ftDuino** angeschlossen werden und stellt an seinem Ausgang eine auf 6 Volt reduzierte Spannung bereit.

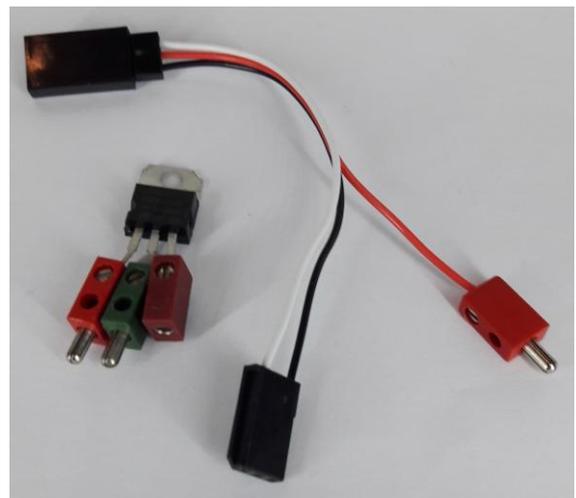
Benötigte Teile:

- 1x Spannungsregler 7806
- 1x Servo-Verlängerungskabel JR-Stecker
- 2x roter ft-Stecker
- 1x grüner ft-Stecker
- 1x rote ft-Buchse

Der 7806 kann mit fischertechnik-üblichen Steckern versehen und dann direkt in den **ftDuino** eingesteckt werden. Der Steuersignal-Anschluss muss mit dem SDA-Anschluss des I<sup>2</sup>C-Steckers verbunden werden. Die zusätzliche Nutzung des SCL-Anschlusses ermöglicht den Anschluss eines zweiten Servos. Trennt man das rote Kabel direkt am Stecker des Servos auf und versieht es mit einem fischertechnik-Stecker wie in Abbildung 4.15(b) dargestellt, so lässt sich der Stecker des Servos mit den zwei verbliebenden Adern direkt auf den I<sup>2</sup>C-Anschluss stecken. Will man das Anschlusskabel des Servos nicht zerschneiden, dann kann man auch ein handelsübliche JR-Servo-Verlängerungskabel zerschneiden wie in Abbildung 4.16(b) dargestellt. Der aufgetrennte mittlere rote Anschluss wird dann mit dem fischertechnik-Stecker an den ebenfalls mit fischertechnik-Hülsen versehenen 7806 gesteckt.



(a) Servo an Regler und Adapterkabel **ftDuino**



(b) Spannungsregler und Adapterkabel

Abbildung 4.16: Servo-Motor am **ftDuino**

Das Steuersignal eines Servos entspricht nicht dem I<sup>2</sup>C-Standard. Stattdessen verwenden Servos ein einfaches Pulsweitsignal, das alle 20 Millisekunden wiederholt wird. Der Puls selbst ist zwischen einer und zwei Millisekunden lang und bestimmt den Winkel, den das Servo einnehmen soll. Eine Millisekunde steht dabei für den minimalen Wert und zwei Millisekunden für den maximalen. Soll der Servomotor in Mittelstellung fahren, so ist dementsprechend ein Puls von 1,5 Millisekunden Länge nötig.

Das Servo verfügt über keine weitere Intelligenz und es werden die vorgegebenen Steuersignale nicht überprüft. Pulslängen kleiner einer Millisekunde oder größer zwei Millisekunden versucht das Servo ebenfalls in entsprechende Winkel umzusetzen. Dabei ist zu beachten, dass der Bewegung des Servos mechanische Grenzen gesetzt sind und das Servo Schaden nehmen kann, wenn es Positionen außerhalb seines normalen Arbeitsbereichs anzufahren versucht. Es ist daher nicht ratsam, den Bereich von ein bis zwei Millisekunden zu verlassen.

Um das nötige Puls-Signal auf den eigentlich für I<sup>2</sup>C-Signale vorgesehenen Pins zu erzeugen muss auf Software zurückgegriffen werden. Ein Programmfragment, das den Servo in die Mittelposition bewegt könnte z.B. folgendermaßen aussehen:

```
1 void setup() {
```

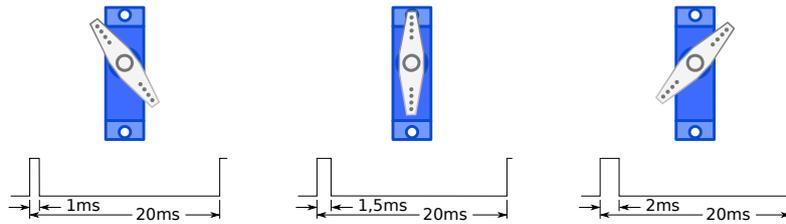


Abbildung 4.17: Servo-Winkel in Abhängigkeit vom Stellsignal

```

2 // Port D.1 (SDA-Anschluss) auf Ausgang schalten
3 bitSet(DDRD, 1);
4 }
5
6 void loop() {
7 // Port D.1 auf High-Pegel (5V) legen
8 bitSet(PORTD, 1);
9
10 // 1500us (1.5ms) warten
11 _delay_us(1500);
12
13 // Port D.1 auf Low-Pegel (GND) legen
14 bitClear(PORTD, 1);
15
16 // 18500us (18.5ms) warten
17 _delay_us(20000-1500);
18 }

```

Hier wird der SDA-Anschluss am I<sup>2</sup>C zunächst in der `setup()`-Funktion zu einem unabhängig verwendbaren Ausgang konfiguriert. In der Folge kann in der `loop()`-Funktion der Ausgang auf Hi (5 Volt) oder Masse (GND) geschaltet werden, indem das entsprechende Bit im Register PORTD gesetzt oder gelöscht wird. Nach dem Einschalten des Ausgangs wird 1500 Mikrosekunden (1,5 Millisekunden) gewartet, nach dem Ausschalten 18,5 Millisekunden, so dass die Zykluszeit von insgesamt 20 Millisekunden erreicht wird.

Wie schon beim Schrittmotor ergibt sich das Problem, dass der Prozessor des `ftDuino` bei dieser einfachen Art der Programmierung permanent mit der Signalerzeugung ausgelastet wird und nebenbei keine anderen Aufgaben erledigen kann.

Die Lösung besteht wie beim Schrittmotor darin, die Signalerzeugung im Hintergrund durch einen Hardwaretimer zu veranlassen. Das Beispiel `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > ServoDemo` bringt eine einfache Klasse zur Servoansteuerung mit. Das eigentliche Hauptprogramm sieht dann folgendermaßen aus:

```

1 //
2 // Servo.ino
3 //
4
5 #include "Servo.h"
6
7 void setup() {
8   servo.begin();
9 }
10
11 void loop() {
12   static uint8_t value = Servo::VALUE_MAX/2;
13
14   if(value < Servo::VALUE_MAX) value++;
15   else value = 0;
16   servo.set(value);
17
18   delay(10);
19 }

```

Die Ansteuerung des Servos beschränkt sich auf den Aufruf der `servo.begin()`-Funktion, die die nötigen Timer im Hintergrund einrichtet. Der Winkel des Servos kann dann mit der `servo.set()`-Funktion von 0 (minimaler Winkel) bis `Servo::VALUE_MAX` (maximaler Winkel) eingestellt werden. Die Mittelposition wird z.B. durch `servo.set(Servo::VALUE_MAX/2)` angefahren.

## 4.6 Die Eingänge des ftDuino

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Wer sich schon einmal mit einem Arduino beschäftigt hat weiss, dass man dort relativ frei bestimmen kann, welche Anschlüsse man als Ein- oder Ausgänge verwenden möchte, da sämtliche Pins am Mikrocontroller in der Richtung umgeschaltet werden können. Beim ftDuino konnte diese Fähigkeit nicht erhalten werden, da an den Eingängen zusätzliche Schutzschaltungen gegen Überspannung und Kurzschlüsse eingesetzt werden und die Signale Ausgänge verstärkt werden, um fischertechnik-Lampen und -Motoren betreiben zu können.

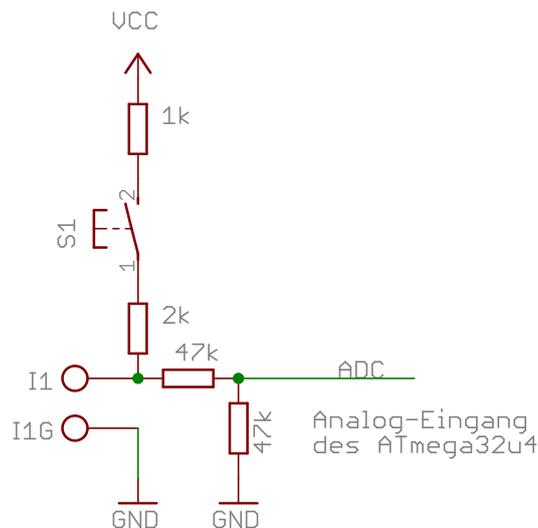


Abbildung 4.18: Interne Beschaltung der Eingänge I1 bis I8 des ftDuino

Jeder der acht Eingänge I1 bis I8 des ftDuino führt auf einen eigenen Analogeingang des ATmega32u4-Mikrocontrollers und kann von diesem unabhängig ausgewertet werden. Dazu kann der Mikrocontroller die Spannung des entsprechenden Eingangs messen.

### 4.6.1 Spannungsmessung

Bevor das Eingangssignal den Mikrocontroller erreicht wird es über einen Spannungsteiler aus zwei 47-Kiloohm-Widerständen geführt. Diese Widerstände erfüllen zwei Aufgaben. Erstens halbieren sie die Spannung eines angelegten Signals bevor es den Mikrocontroller erreicht. Da der Mikrocontroller ftDuino-intern mit 5 Volt betrieben wird und auch nur Signale im Bereich von 0 bis 5 Volt verarbeiten kann. Die Spannungshalbierung erweitert den messbaren Eingangsspannungsbereich auf 0 bis 10 Volt, wodurch sich die fischertechnik-üblichen Spannungen bis maximal 9 Volt verarbeiten lassen. Zum zweiten schützen diese Widerstände im Zusammenspiel mit den Mikrocontroller-internen Schutzdioden den Mikrocontroller vor Spannungen, die außerhalb des für ihn verträglichen 0 bis 5 Volt-Spannungsbereichs liegen. Spannungen bis zu 47 Volt an einem Eingang beschädigen den Mikrocontroller daher nicht.

### 4.6.2 Widerstandsmessung

Die 1kΩ- und 2.2kΩ-Widerstände sowie der Schalter haben keine Bedeutung, solange der Schalter offen ist. Acht dieser Schalter, je einer für jeden Eingang, befinden sich im ftDuino im Baustein mit der Bezeichnung CD4051 (IC1) wie im Schaltplan in Anhang A ersichtlich. Der Mikrocontroller kann genau einen der acht Schalter zu jeder Zeit schließen und auf diese Weise einen Widerstand von insgesamt 3.2kΩ (1kΩ plus 2.2kΩ) vom jeweiligen Eingang gegen 5 Volt aktivieren.

Der Schalter wird geschlossen und die Widerstände werden aktiviert, wenn eine Widerstandsmessung erfolgen soll. Der 3.2kΩ-Widerstand bildet dann mit einem zwischen Eingang und Masse angeschlossenen externen Widerstand einen Spannungsteiler. Aus der gemessenen Spannung kann dann der unbekannte externe Widerstand bestimmt werden.

Die Widerstandsmessung wird von der Ftduino-Bibliothek im Hintergrund ausgeführt. Dabei findet auch eine automatische Umschaltung der Widerstandsmessung auf all jene Eingänge statt, die im Sketch zur Zeit zur Widerstandsmessung genutzt werden. Der Programmierer muss sich also um keine Details kümmern und kann jederzeit Widerstandswerte mit Hilfe der Funktion `ftduino.input_get()` (siehe 7.2.2) abfragen.

### 4.6.3 Ein Eingang als Ausgang

Die Tatsache, dass im Falle einer Widerstandsmessung ein Widerstand gegen 5 Volt geschaltet wird bedeutet, dass über den zu messenden extern angeschlossenen Widerstand ein Stromkreis geschlossen wird. Der Strom durch diesen Stromkreis ist relativ gering. Wenn der Eingang direkt mit Masse verbunden ist beträgt der Gesamtwiderstand  $3.2\text{ k}\Omega$  und es fließt ein Strom von  $I = 5\text{V}/3.2\text{ k}\Omega = 1,5625\text{ mA}$ .

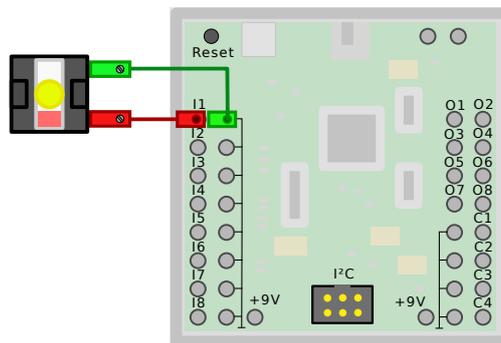


Abbildung 4.19: Anschluss einer LED an Eingang I1 des ftDuino

Dieser Strom reicht zwar nicht, um eine Lampe oder gar einen Motor zu betreiben. Aber eine Leuchtdiode kann man damit schwach zum Leuchten bringen. Schließt man eine Leuchtdiode direkt zwischen einem Eingang und Masse an und schaltet den Eingang auf Widerstandsmessung, so wird die LED ganz leicht leuchten.

Der tatsächliche Strom wird noch deutlich unter den vorausgesagten  $1,5\text{ mA}$  liegen, da zum einen direkt an der Leuchtdiode die sogenannte Vorwärtsspannung von ca.  $0,7\text{ V}$  abfällt und über den Widerständen daher nur eine Spannung von etwas über vier Volt anliegt.

Zum anderen fragt die Ftduino-Bibliothek im Hintergrund alle acht Eingänge ab und aktiviert jeden Eingang dabei nur  $1/8$  der Zeit. Es fließt im Mittel daher auch nur  $1/8$  des Stroms.

Die FtduinoSimple-Bibliothek schaltet ebenfalls die Widerstände ein und zwar für den jeweils zuletzt aktivierten Eingang. Dieser Widerstand ist dann dauerhaft aktiviert, bis ein anderer Eingang angefragt wird. Das folgenden Code-Fragment lässt eine LED an Eingang I1 im Sekundentakt blinken.

```

1  #include <FtduinoSimple.h>
2
3  void loop() {
4      // lies Wert von Eingang I1, aktiviert Widerstand auf I1
5      ftduino.input_get(Ftduino::I1);
6      delay(1000);
7      // lies Wert von Eingang I2, deaktiviert Widerstand auf I1
8      // (und aktiviert ihn auf I2)
9      ftduino.input_get(Ftduino::I2);
10     delay(1000);
11 }

```

## 4.7 Temperaturmessung

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Fischertechnik vertreibt unter der Artikelnummer 36437<sup>7</sup> einen sogenannten NTC. Dieses unscheinbare Bauteil liegt einigen Robotics-Baukästen bei.

Ein NTC ist ein elektrischer Widerstand, der seinen Wert abhängig von der Umgebungstemperatur ändert. Er eignet sich daher zur Temperaturmessung. NTC steht dabei für "Negativer-Temperatur-Coeffizient", was bedeutet, dass der ohmsche Widerstand mit steigender Temperatur sinkt. NTCs werden im Deutschen auch als Heißleiter bezeichnet, da ihre Leitfähigkeit mit der Temperatur steigt.

Der Nennwiderstand  $R_N$  eines NTCs wird in der Regel bei einer Temperatur von 25 °C (298,15 K) angegeben. Der für den fischertechnik-Sensor angegebene Wert ist 1.5 k $\Omega$ . Der ohmsche Widerstand beträgt bei 25 °C also 1.5 k $\Omega$ .

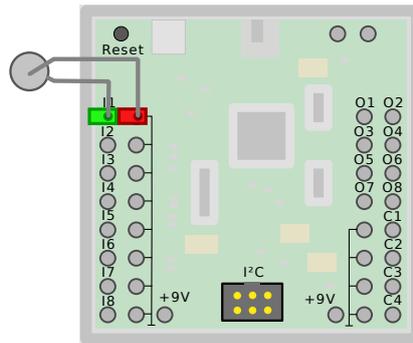


Abbildung 4.20: Anschluss des Temperatursensors an Eingang I1

### 4.7.1 Sketch Temperature

Der folgende Sketch findet sich bei installierter **ftDuino**-Unterstützung im Menü der Arduino-IDE unter **Datei**  $\triangleright$  **Beispiele**  $\triangleright$  **Ftduino**  $\triangleright$  **Temperature**.

```

1 //
2 // Temperaure.ino
3 //
4 // Abfrage eines fischertechnik Temperatur-Widerstands an Eingang I1
5 //
6 // (c) 2018 by Till Harbaum <till@harbaum.org>
7 //
8
9 #include <Ftduino.h>
10 #include <math.h>           // Für Fließpunkt-Arithmetik
11
12 #define K2C 273.15         // Offset Kelvin nach Grad Celsius
13 #define B 3900.0          // sog. B-Wert des Sensors
14 #define R_N 1500.0        // Widerstand bei 25 Grad Celsius Referenztemperatur
15 #define T_N (K2C + 25.0)  // Referenztemperatur in Kelvin
16
17 float r2deg(uint16_t r) {
18     if(r == 0) return NAN; // ein Widerstand von 0 Ohm ergibt keine sinnvolle Temperatur
19
20     // Widerstand in Kelvin umrechnen
21     float t = T_N * B / (B + T_N * log(r / R_N));
22
23     // Kelvin in Grad Celsius umrechnen
24     return t - K2C;
25
26     // alternativ: Kelvin in Grad Fahrenheit umrechnen
27     // return t * 9 / 5 - 459.67;
28 }
29
30 void setup() {
31     // LED initialisieren
32     pinMode(LED_BUILTIN, OUTPUT);

```

<sup>7</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=36437>

```

33  digitalWrite(LED_BUILTIN, LOW);
34
35  Serial.begin(115200);
36  while(!Serial);
37
38  ftduino.init();
39
40  // Die Temperaturmessung erfolgt mit einem
41  ftduino.input_set_mode(Ftduino::I1, Ftduino::RESISTANCE);
42 }
43
44 void loop() {
45  uint16_t r = ftduino.input_get(Ftduino::I1);
46
47  Serial.print("I1: ");
48  Serial.print(r2deg(r));
49  Serial.println(" Grad Celsius");
50
51  delay(1000);
52 }

```

### Sketchbeschreibung

Der Temperatur-Sketch verwendet an einigen Stellen sogenannte Fließkommazahlen, um Temperaturen zu speichern. So wird die in der Computertechnik verwendete interne Darstellung von nicht-ganzzahligen Werten (Dezimalbrüchen) genannt. Der Sketch bindet dafür in Zeile 10 die Datei `math.h` ein, um dem Sketch Zugriff auf Fließkommafunktionen zu geben. Zur Speicherung der Fließkommazahlen wird der Datentyp `float` z.B. in Zeile 21 verwendet.

Da der zur Temperaturmessung verwendete Sensor ein Widerstand ist wird in der `setup()`-Funktion in Zeile 41 der Eingang I1 des `ftDuino` auf Widerstandsmessung eingestellt.

Der eigentlich Widerstandswert wird in Zeile 45 von Eingang I1 ausgelesen und in der ganzzahligen Variablen `r` abgelegt. Während der Ausgabe des Wertes in Zeile 48 wird die Funktion `r2deg()` aufgerufen. Diese Funktion befindet sich in den Zeilen 17 bis 28. Sie nimmt einen ganzzahligen Widerstandswert in Ohm entgegen und liefert eine Temperatur in Grad Celsius als Fließkommawert zurück.

Zunächst erfolgt in Zeile 21 die Umrechnung des Widerstands in Kelvin. Dazu wird neben dem Widerstand  $R_N$  bei 25 °C auch der sogenannte  $B$ -Wert des Sensors benötigt. Dieser Wert beschreibt das Verhalten des Sensors außerhalb des 25 °C-Punkts und wie stark dabei der Widerstand auf Temperaturänderungen reagiert. Dieser Wert liegt bei dem von fischertechnik vertriebenen Sensor bei 3900.

Für NTCs gilt näherungsweise<sup>8</sup>:

$$\frac{1}{T} = \frac{1}{T_N} + \frac{1}{B} \ln\left(\frac{R_T}{R_N}\right) \Leftrightarrow T = \frac{T_N * B}{B + T_N * \ln\left(\frac{R_T}{R_N}\right)}$$

mit

- $T$  ... aktuelle Temperatur
- $T_N$  ... Nenntemperatur (üblicherweise 25 °C)
- $B$  ... B-Wert
- $R_T$  ... Widerstand bei aktueller Temperatur
- $R_N$  ... Widerstand bei Nenntemperatur

Nach der Umrechnung liegt die Temperatur in Kelvin vor. Zur Umrechnung in Grad Celsius muss Zeile 24 lediglich eine Konstante abgezogen werden. Eine Umrechnung in Grad Fahrenheit wäre etwas komplexer und ist beispielhaft in Zeile 27 dargestellt.

Die Genauigkeit der Temperaturmessung ist direkt von der Genauigkeit der Widerstandsmessung abhängig und diese ist wie in Abschnitt 1.2.5 erklärt von der Spannungsversorgung abhängig. Zur Temperaturmessung sollte der `ftDuino` daher aus einer 9V-Quelle mit Spannung versorgt werden. Eine Versorgung nur über die USB-Schnittstelle ist nicht ausreichend.

<sup>8</sup><https://de.wikipedia.org/wiki/Hei%C3%9Fleiter>

## 4.8 Ausgänge an, aus oder nichts davon?

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Einen Ausgang kann man ein- oder ausschalten, das ist die gängige Sichtweise. Dass es aber noch einen weiteren Zustand gibt ist auf den ersten Blick vielleicht nicht offensichtlich.

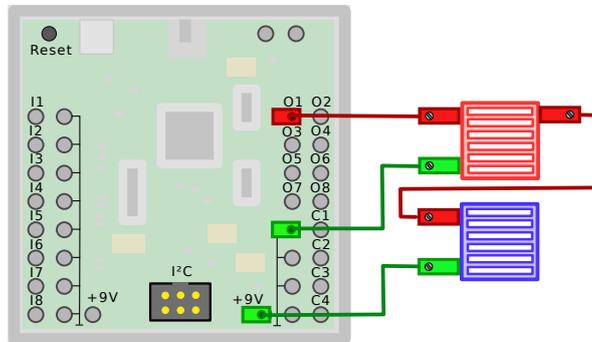


Abbildung 4.21: Zwei Lampen an Ausgang 01

Die Ausgänge des `ftDuino` lassen sich in drei Zustände schalten: `Ftduino::HI`, `Ftduino::LO` und `Ftduino::OFF`.

Am offensichtlichsten ist der Zustand `Ftduino::HI`. In diesem Zustand wird der entsprechende Ausgang `ftDuino`-intern mit der 9-Volt-Versorgungsspannung verbunden. Ist an diesem Ausgang eine Lampe oder ein Motor so angeschlossen, dass der zweite Anschluss an Masse liegt, so fließt ein Strom von der 9V-Quelle über den Ausgang durch Lampe oder Motor zur Masse. Der Motor dreht sich und die Lampe leuchtet. Im abgebildeten Beispiel leuchtet die rote Lampe.

Im Zustand `Ftduino::LO` ist der entsprechende Ausgang mit Masse verbunden. Eine wieder mit dem zweiten Anschluss an Masse angeschlossene Lampe wird nun nicht mehr leuchten, da beide Anschlüsse der Lampe auf Masse liegen und die Spannung zwischen beiden Anschlüssen daher 0 Volt beträgt. Schließt man den zweiten Anschluss der Lampe aber an 9 Volt an, so leuchtet sie nun. Der Strom fließt von der Spannungsversorgung des `ftDuino` über den 9-V-Anschluss, durch die Lampe und schließlich über den auf Masse liegenden Ausgang. Im abgebildeten Beispiel leuchtet nun die blaue Lampe.

Der dritte Zustand ist schließlich der Zustand `Ftduino::OFF`. In diesem Fall ist der Ausgang komplett offen. Er ist weder mit Masse noch mit 9 Volt verbunden und es fließt kein Strom über ihn. Als Resultat leuchtet nun weder die rote noch die blaue Lampe. Dieser Zustand wird oft auch mit dem englischen Begriff "tristate" bezeichnet und entsprechende Ausgänge an Halbleitern als "tristate-fähig". Im Deutschen beschreibt der Begriff "hochohmig" diesen dritten Zustand recht gut.

Der folgende Sketch wechselt im Sekundentakt zwischen den drei Zuständen. Man kann diesen Effekt zum Beispiel ausnutzen, um zwei Motoren oder Lampen an einem Ausgang unabhängig zu steuern, um Ausgänge zu sparen. Allerdings lassen sich bei dieser Verschaltung niemals beide Lampen gleichzeitig auf voller Helligkeit betreiben.

### 4.8.1 Sketch OnOffTristate

```

1  /*
2   OnOffTristate - der dritte Zustand
3  */
4
5  #include <FtduinoSimple.h>
6
7  void setup() { }
8
9  // Die Loop-Funktion wird endlos immer und immer wieder ausgeführt
10 void loop() {
11     // Ausgang 01 auf 9V schalten
12     ftduino.output_set(Ftduino::01, Ftduino::HI);
13     delay(1000);
14     // Ausgang 01 auf Masse schalten
15     ftduino.output_set(Ftduino::01, Ftduino::LO);
16     delay(1000);

```

```

17 // Ausgang 01 unbeschaltet lassen
18 ftduino.output_set(Ftduino::01, Ftduino::OFF);
19 delay(1000);
20 }

```

## 4.8.2 Leckströme

Ganz korrekt ist die Aussage, dass im hochohmigen bzw. Tristate-Zustand kein Strom fließt nicht. Über die Leistungsendstufen und deren interne Schutzschaltungen fließt oft trotzdem ein geringer Strom. In einigen Fällen wird dies sogar bewusst getan, um z.B. mit Hilfe dieses geringen Stromflusses das Vorhandensein eines angeschlossenen Verbrauchers feststellen zu können. Diese sogenannten Leckströme wurden in Abschnitt 4.1.1 bereits beobachtet.

Ersetzt man die zwei Lampen im aktuellen Modell durch zwei Leuchtdioden, so wird man feststellen, dass die vom Ausgang nach Masse angeschlossene LED immer dann leicht glimmt, wenn der entsprechende Ausgang hochohmig geschaltet ist. Nur wenn der Ausgang auf Masse geschaltet ist leuchtet die LED nicht. Man kann also direkt an der LED die drei Zustände unterscheiden.

## 4.9 Aktive Motorbremse

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Das Abschalten eines Motors scheint rein elektrisch trivial zu sein. Sobald der Motor von der Spannungsversorgung getrennt wird bleibt er stehen. Im Wesentlichen stimmt das auch so.

Physikalisch bedeutet die Trennung von der Spannungsversorgung lediglich, dass dem Motor keine weitere Energie zugeführt wird. Dass das letztlich dazu führt, dass der Motor anhält liegt daran, dass die in der Rotation des Motors gespeicherte Energie langsam durch Reibung z.B. in den Lagern der Motorwelle verloren geht. Wie lange es dauert, bis der Motor auf diese Weise zum Stillstand kommt hängt wesentlich vom Aufbau des Motors und der Qualität seiner Lager ab.

Zusätzlich wirken viele Gleichstrom-Elektromotoren, wie sie auch fischertechnik einsetzt, als Generator. Werden sie gedreht, so wird in ihren internen Elektromagneten eine Spannung induziert.

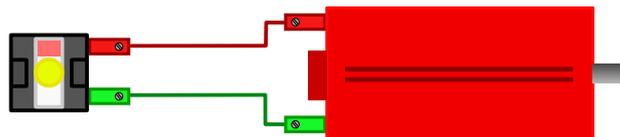


Abbildung 4.22: Der TXT-Encoder-Motor als Generator

Dieser Effekt lässt sich mit einer Leuchtdiode leicht nachvollziehen. Schließt man die Leuchtdiode direkt an den Motor an und dreht dann manuell die Motorachse, so leuchtet die Leuchtdiode auf, wenn man den Motor in die richtige Richtung dreht und damit eine Spannung mit der für die Leuchtdiode passenden Polarität erzeugt. Man kann für diesen Versuch auch eine Glühlampe oder gar einen zweiten Motor nehmen. Deren gegenüber einer Leuchtdiode höhere Energieaufnahme erfordert aber ggf. ein etwas kräftigeres Drehen.

Je mehr Last ein Generator versorgen soll und je mehr Energie im entnommen werden soll, desto größer ist die mechanische Kraft, die nötig ist, um den Generator zu drehen. Höhere Last bedeutet in diesem Fall ein geringerer elektrischer Widerstand. Die Leuchtdiode mit ihrer vergleichsweise geringen Last besitzt einen hohen elektrischen Widerstand, die Glühlampe und noch mehr der Motor besitzen einen geringen elektrischen Widerstand und belasten bzw. bremsen den Generator damit stärker. Die größte denkbare Last ist in diesem Fall der Kurzschluss. Er hat einen minimalen elektrischen Widerstand und sorgt für maximalen Stromfluss und damit maximale elektrische Last am Generator. Auch die Bremswirkung ist dabei maximal.

Dieser Effekt lässt sich nutzen, um einen Elektromotor zu bremsen. Wende beide Anschlüsse eines Motors miteinander verbunden, so fließt ein Strom, der eine Bremswirkung entwickelt. Das wurde bereits beim Not-Aus-Modell aus Abschnitt 4.2 genutzt, um den Motor im Notfall schnell zu stoppen. Ist dagegen z.B. einer der Anschlüsse des Motors offen, so ist kein geschlossener Stromkreis vorhanden und es fließt kein Strom und es tritt keine Bremswirkung auf. Wie groß ist dieser Effekt aber?

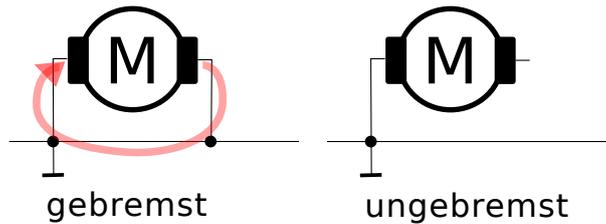


Abbildung 4.23: Elektrisch gebremster und ungebremster Elektromotor

Der fischertechnik-Encoder-Motor enthält eine Möglichkeit zur Drehzahlmessung wie schon im PWM-Experiment in Abschnitt 4.3 genutzt. Das Bremsverhalten dieses Motors lässt sich daher experimentell gut verfolgen.

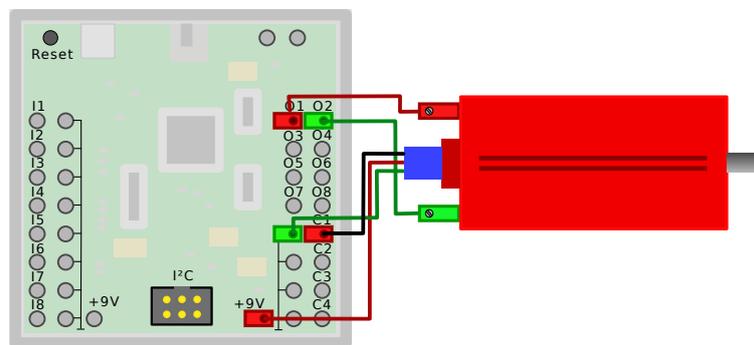


Abbildung 4.24: Anschluss des TXT-Encoder-Motors an die Anschlüsse M1 und C1

Das Beispiel `Datei > Beispiele > Ftduino > MotorBrake` lässt den Motor an Ausgang M1 alle fünf Sekunden für drei Umdrehungen laufen und misst dann für eine weitere Sekunde, wieviele weitere Impulse der Encoder an Eingang C1 liefert, nachdem er die drei Umdrehungen vollendet hat und abgeschaltet wurde.

Die Funktion `motor_counter_set_brake()` (siehe Abschnitt 7.2.9) wird dabei im Wechsel so einggerufen, dass der Motor frei ausläuft bzw. dass er aktiv gebremst wird.

```

Motor M1 gestartet
Warte auf Encoder-Impulse ...
Motor wird aktiv gebremst, warte Nachlauf ab
Nachlauf: 5 Impulse
Motor M1 gestartet
Warte auf Encoder-Impulse ...
Motor aus, warte Nachlauf ab
Nachlauf: 90 Impulse
  
```

Abbildung 4.25: Ausgabe bei Verwendung des TXT-Encoder-Motors

Wie in Abbildung 4.25 zu sehen macht die aktive Bremse einen deutlichen Unterschied. Während der Encoder-Motor ungebremst noch für weitere 90 Impulse weiter dreht, also fast 1,5 volle Umdrehungen, kommt er bei aktiver Bremse bereits nach fünf weiteren Impulse zum Stillstand. Das entspricht lediglich knapp  $\frac{1}{13}$  Umdrehung.

## 4.10 USB-Tastatur

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Der **ftDuino** ist nicht vom klassischen Arduino Uno abgeleitet, sondern vom Arduino Leonardo. Der wesentliche technische Unterschied zwischen beiden Arduinos liegt in der Tatsache, dass der Arduino Uno einen separaten Chip für die USB-Kommunikation mit dem PC verwendet, während diese Aufgabe beim Arduino Leonardo allein dem ATmega32u4-Mikrocontroller zufällt.

In den meisten Fällen macht das keinen Unterschied und die meisten Sketches laufen auf beiden Arduinos gleichermaßen. Es gibt allerdings sehr große Unterschiede in den Möglichkeiten, die sich mit beiden Arduinos bei der USB-Anbindung bieten. Während der USB-Chip im Uno auf das Anlegen eines COM:-Ports beschränkt ist zeigt sich der Leonardo und damit auch der **ftDuino** sehr viel flexibler und der **ftDuino** kann sich unter anderem gegenüber einem PC als USB-Tastatur ausgeben.

Da die Ausgänge des **ftDuino** bei diesem Modell nicht verwendet werden reicht die Stromversorgung über USB und es ist keine weitere Versorgung über Batterie oder Netzteil nötig.

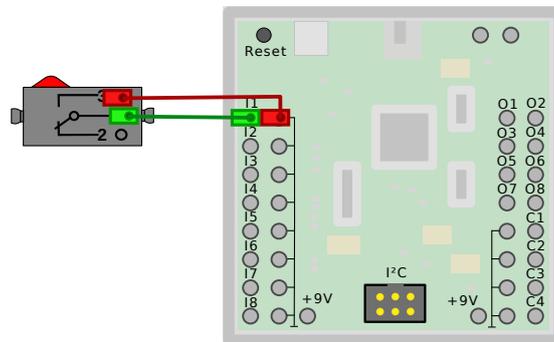


Abbildung 4.26: Tastatur-Nachricht

### 4.10.1 Sketch USB/KeyboardMessage

```

1  /*
2   KeyboardMessage - USB-Tastatur
3
4   Der ftDuino gibt sich als USB-Tastatur aus und "tippt" eine Nachricht, sobald
5   ein Taster an Eingang I1 für mindestens 10 Millisekunden gedrückt wird.
6
7   Basierend auf dem Sketch:
8   http://www.arduino.cc/en/Tutorial/KeyboardMessage
9
10  Dieser Beispielcode ist Public-Domain.
11  */
12
13  #include <FtduinoSimple.h>
14  #include <Keyboard.h>
15
16  unsigned long lastButtonEvent = 0;
17  uint16_t previousButtonState = Ftduino::OFF;    // for checking the state of a pushButton
18
19  void setup() {
20    // initialize control over the keyboard:
21    Keyboard.begin();
22  }
23
24  void loop() {
25    // Taste an Eingang I1 auslesen
26    uint16_t buttonState = ftduino.input_get(Ftduino::I1);
27
28    // Hat sich der Zustand der Taste geändert?
29    if(buttonState != previousButtonState) {
30      // ja, Zeit des Wechsels merken

```

```

31     lastButtonEvent = millis();
32     // und den neuen Zustand merken, damit wir weitere
33     // Änderungen erkennen können
34     previousButtonState = buttonState;
35 }
36
37 // Gibt es ein unbearbeitetes Ereignis und hat sich der Zustand der Taste seitdem
38 // für mehr als 10 Millisekunden nicht geändert?
39 if(lastButtonEvent && ((millis() - lastButtonEvent) > 10)) {
40     // Zeit dieses Ereignisses vergessen
41     lastButtonEvent = 0;
42
43     // Taste wurde gedrückt
44     if(buttonState) {
45         // Nachricht "tippen"
46         Keyboard.println("Hallo vom ftDuino!");
47     }
48 }
49 }

```

### Sketchbeschreibung

Die Arduino-IDE bringt bereits Bibliotheken mit, um USB-Geräte wie Mäuse und Tastaturen umzusetzen. Der eigentliche Sketch bleibt so sehr einfach und die komplizierten USB-Detail bleiben in den Bibliotheken verborgen. Entsprechend kurz ist auch dieser Sketch.

In der `setup()`-Funktion muss lediglich die Methode `Keyboard.begin()` aufgerufen werden, um beim Start des `ftDuino` alle USB-seitigen Vorkehrungen zu treffen, so dass der `ftDuino` vom PC als USB-Tastatur erkannt wird. Allerdings verfügt diese Tastatur zunächst über keine Tasten, so dass man kaum merkt, dass der PC nun über eine zusätzliche Tastatur zu verfügen meint.

Um die Tastatur mit Leben zu füllen muss in der `loop()`-Funktion bei Bedarf ein entsprechendes Tastensignal erzeugt und an den PC gesendet werden. In den Zeilen 25 bis 35 des Sketches wird ein Taster an Eingang I1 abgefragt und sichergestellt, dass nur Tastendrucke über 10ms Länge als solche erkannt werden (mehr Details zu diesem sogenannten Entprellen findet sich in Abschnitt 4.12).

Immer wenn die Taste an I1 gedrückt wurde, werden die Sketchzeilen 45 und folgende ausgeführt. Hier wird die Funktion `Keyboard.println()` aus der Arduino-Keyboard-Bibliothek aufgerufen und ein Text an den PC gesendet. Für den PC sieht es so aus, als würde der Text vom Anwender auf der Tastatur getippt<sup>9</sup>.

Die Möglichkeit, Nachrichten direkt als Tastatureingaben zu senden kann sehr praktisch sein, erlaubt sie doch ohne weitere Programmierung auf dem PC, die automatische Eingabe z.B. vom Messwerten in eine Tabelle oder ähnlich. Natürlich lässt sich diese Fähigkeit aber auch für allerlei Schabernack nutzen, indem der `ftDuino` zeitgesteuert oder auf andere Ereignisse reagierend den überraschten Anwender mit unerwarteten Texteingaben irritiert. Bei solchen Späßen sollte man immer eine ordentliche Portion Vorsicht walten lassen, da der falsche Tastendruck zur falschen Zeit leicht einen Datenverlust zur Folge haben kann.

## 4.11 USB-GamePad

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Aus der PC-Sicht ist der Unterschied zwischen einer USB-Tastatur und einen USB-Joystick oder -Gamepad minimal. Beide nutzen das sogenannte USB-HID-Protokoll (HID = Human Interface Device, also ein Schnittstellengerät für Menschen). Arduino-seitig gibt es aber den fundamentalen Unterschied, dass die Arduino-Umgebung zwar vorgefertigte Bibliotheksfunktionen für Tastaturen mitbringt, für Gamepads und Joysticks aber nicht. Um trotzdem ein USB-Gamepad zu implementieren ist daher im Sketch sehr viel mehr Aufwand zu treiben.

<sup>9</sup>Weitere Informationen und tiefergehenden Erklärungen zu den Arduino-Bibliotheken zur Maus- und Tastaturnachbildung finden sich unter <https://www.arduino.cc/en/Reference/MouseKeyboard>

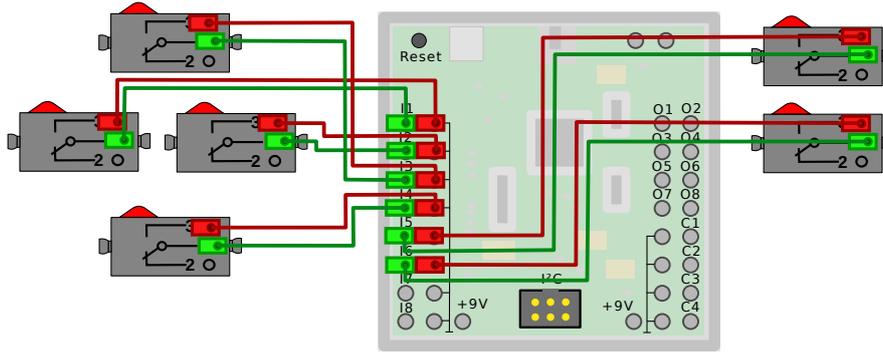


Abbildung 4.27: GamePad mit vier Richtungstasten und zwei Feuerknöpfen

### 4.11.1 Sketch USB/GamePad

Das entsprechende Beispiel findet sich unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > USB > GamePad`. Dieser Sketch besteht aus drei Dateien. Während `GamePad.ino` den eigentlichen Sketch enthält implementieren `HidGamePad.cpp` und `HidGamePad.h` denjenigen Teil der Gamepad-Unterstützung, die die Arduino-IDE nicht bietet. Interessant ist vor allem die `_hidReportDescriptor`-Struktur in der Datei `HidGamePad.cpp`.

```

 9  static const uint8_t _hidReportDescriptor[] PROGMEM = {
10  0x05, 0x01,           // USAGE_PAGE (Generic Desktop)
11  0x09, 0x05,           // USAGE (Gamepad)
12  0x85, REPORT_ID,     // REPORT_ID(3)
13  0xa1, 0x01,           // COLLECTION (Application)
14  0x09, 0x01,           // USAGE (Pointer)
15  0xa1, 0x00,           // COLLECTION (Physical)
16  0x09, 0x30,           // USAGE (X)
17  0x09, 0x31,           // USAGE (Y)
18  0x15, 0x00,           // LOGICAL_MINIMUM(0)
19  0x26, 0xff, 0x00,     // LOGICAL_MAXIMUM(255)
20  0x35, 0x00,           // PHYSICAL_MINIMUM(0)
21  0x46, 0xff, 0x00,     // PHYSICAL_MAXIMUM(255)
22  0x75, 0x08,           // REPORT_SIZE(8)
23  0x95, 0x02,           // REPORT_COUNT(2)
24  0x81, 0x02,           // INPUT (Data,Var,Abs)
25  0xc0,                 // END_COLLECTION
26  0x05, 0x09,           // USAGE_PAGE (Button)
27  0x19, 0x01,           // USAGE_MINIMUM (Button 1)
28  0x29, 0x02,           // USAGE_MAXIMUM (Button 2)
29  0x15, 0x00,           // LOGICAL_MINIMUM(0)
30  0x25, 0x01,           // LOGICAL_MAXIMUM(1)
31  0x95, 0x02,           // REPORT_COUNT(2)
32  0x75, 0x01,           // REPORT_SIZE(1)
33  0x81, 0x02,           // INPUT (Data,Var,Abs)
34  0x95, 0x06,           // REPORT_COUNT(6)
35  0x81, 0x03,           // INPUT (Const,Var,Abs)
36  0xc0,                 // END_COLLECTION
37  };

```

Diese vergleichsweise kryptische Struktur beschreibt die Fähigkeiten eines USB-HID-Geräts<sup>10</sup>. Sie beschreibt, um welche Art Gerät es sich handelt und im Falle eines Joysticks über was für Achsen und Tasten er verfügt.

In diesem Fall meldet das Gerät, dass es über zwei Achsen X und Y verfügt, die jede einen Wertebereich von 0 bis 255 abdecken. Weiterhin gibt es zwei Buttons, die jeweils nur den Zustand an und aus kennen. Für einen einfachen Joystick reicht diese Beschreibung. Es ist aber leicht möglich, die Beschreibung zu erweitern und zusätzliche Achsen und Tasten vorzusehen. Mit den insgesamt acht analogen und den vier digitalen Eingängen verfügt der `ftDuino` über ausreichend Verbindungsmöglichkeiten für komplexe Eingabegeräte.

Übliche HID-Geräte sind Tastaturen, Mäuse und Joysticks bzw. Gamepads. Aber die Spezifikation der sogenannten HID-

<sup>10</sup>Mehr Info unter <http://www.usb.org/developers/hidpage/>

Usage-Tabellen<sup>11</sup> sieht wesentlich originellere Eingabegeräte für diverse Sport-, VR-, Simulations- und Medizingeräte und vieles mehr vor. Und natürlich ist mit den Ausgängen des **ftDuino** auch die Implementierung von Rückmeldungen über Lampen oder Motoren in Form von z.B. Force-Feedback möglich.

## 4.12 Entprellen

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

In einigen der vorherigen Sketches wurde unerwartet viel Aufwand betrieben, um Taster abzufragen. Im `Pwm`-Sketch aus Abschnitt 4.3.1 wurde in den Zeilen 35 und 51 eine Verzögerung von einer Millisekunde eingebaut und im `KeyboardMessage`-Sketch in Abschnitt 4.10 wurde in den Zeilen 31 und 39-41 ebenfalls die Zeit erfasst und in die Auswertung des Tastendrucks eingefügt. Die Frage, warum das nötig ist soll etwas näher betrachtet werden.

Der Grund für diese Verwendung von Zeiten bei der Auswertung von einzelnen Tastendrücken ist das sogenannte "Prellen". Mechanische Taster bestehen aus zwei Metallkontakten, die entweder getrennt sind oder sich berühren. In Ruhe sind die Kontakte getrennt und wenn der Taster betätigt wird, dann sorgt eine Mechanik dafür, dass die beiden Metallkontakte in Berührung kommen und der Kontakt geschlossen wird.

Folgender Sketch fragt kontinuierlich einen Taster an Eingang I1 ab und gibt auf dem COM:-Port eine Meldung aus, wenn sich der Zustand ändert. Zusätzlich zählt er mit, wie oft sich der Zustand insgesamt bereits geändert hat.

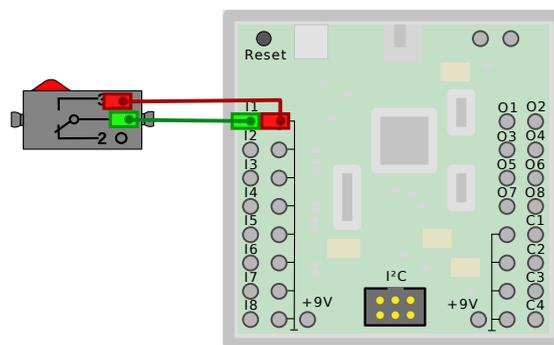


Abbildung 4.28: Entprellen

### 4.12.1 Sketch Debounce

```

1  /*
2   Debounce
3
4   Demonstriert Tastenprellen
5  */
6
7  #include <FtduinoSimple.h>
8
9  // die setup-Funktion wird einmal beim Start aufgerufen
10 void setup() {
11     Serial.begin(9600);
12
13     while(!Serial);    // warte auf USB-Verbindung
14
15     Serial.println("ftDuino Tastenprell-Beispiel");
16 }
17
18 uint8_t letzter_zustand = false;
19 uint8_t wechselzaehler = 0;
20
21 // die loop-Funktion wird immer wieder aufgerufen

```

<sup>11</sup>[http://www.usb.org/developers/hidpage/Hut1\\_12v2.pdf](http://www.usb.org/developers/hidpage/Hut1_12v2.pdf)

```

22 void loop() {
23   uint8_t zustand = ftduino.input_get(Ftduino::I1); // Taster auslesen
24
25   if(zustand != letzter_zustand) { // Hat der Zustand sich geändert?
26     wechselzaehler = wechselzaehler + 1; // Ja, Zähler rum eins erhöhen
27
28     Serial.print("I1 "); // und eine Meldung ausgeben
29     Serial.print(wechselzaehler);
30     Serial.println(" mal geändert");
31     letzter_zustand = zustand; // neuen Zustand als letzten merken
32   }
33 }

```

### Sketchbeschreibung

In den Zeilen 10 bis 16 wird wie schon beim ComPort-Beispiel aus Abschnitt 3.3 die Ausgabe an den PC vorbereitet und für den seriellen Monitor eine Nachricht ausgegeben.

In Zeile 23 wird kontinuierlich der Eingang I1 abgefragt. Hat sich sein Zustand gegenüber dem in der Variablen `letzter_zustand` gespeicherten geändert, so wird dies in Zeile 25 festgestellt. In der Folge wird die Variable `wechselzaehler` erhöht und der neue Wert in den Zeilen 28 bis 30 ausgegeben.

### Aufgabe 1: Es zählt zuviel

Etwas merkwürdiges passiert, wenn man den Sketch auf den `ftDuino` lädt und ausprobiert: Sobald die Taste gedrückt wird erscheinen gleich mehrere Meldungen über Zustandsänderungen des Eingangs und auch der Zähler zählt wesentlich weiter als erwartet. Was passiert hier?

Das Problem ist, dass im Moment des Schaltens der Kontakt nicht sofort perfekt schließt. Stattdessen berühren sich die Metallflächen kurz, federn dann für ein paar Mikrosekunden zurück und öffnen sich wieder für einen sehr kurzen Moment. Erst nach mehreren Federvorgängen kommen die Kontakte zur Ruhe und sind dauerhaft geschlossen.

### Lösung 1:

Die einfachste Lösung des Problems liegt darin, ein klein wenig zu warten, bevor man nach einem Schaltereignis ein weiteres akzeptiert. Das erreicht man zum Beispiel, indem man nach Zeile 31 zusätzlich etwas wartet, wie es auch im Pwm-Sketch aus Abschnitt 4.3.1 getan wurde.

```

31     letzter_zustand = zustand; // neuen Zustand als letzten merken
32     delay(10); // warte zehn Millisekunden
33 }

```

Nach dieser Änderung zählt der Sketch tatsächlich nur noch einzelne Tastendrucke. Diese einfache Lösung hat aber einen Nachteil: Die Ausführung des gesamten Sketches wird bei jedem Tastendruck für zehn Millisekunden pausiert. Hat der Sketch noch andere Aufgaben zu erledigen, dann wird die Verarbeitung dieser Aufgaben ebenfalls für diese zehn Millisekunden unterbrochen. Je nach verwendetem Taster lässt sich die Zeit auf unter eine Millisekunde verkürzen. Aber bei zu kurzer Wartezeit werden wieder falsche Ereignisse erkannt.

Eleganter ist es daher, bei jedem Ereignis mit der Funktion `millis()` einen Zeitstempel aus dem Systemzeitähler zu nehmen und erst dann ein Ereignis als gültig zu erkennen, wenn das letzte Ereignis länger als 10 Millisekunden zurück liegt. Der KeyboardMessage-Sketch aus Abschnitt 4.10 löst das Problem auf genau diese Weise.

### Aufgabe 2: Was passiert denn nun genau?

Wie lange der Taster prellt und wie er sich genau verhält konnte wir bisher nur vermuten. Lässt sich der `ftDuino` nutzen, um etwas genauer auf das Schaltverhalten des Tasters zu schauen?

**Lösung 2:**

Um Signalverläufe zu veranschaulichen verfügt die Arduino-IDE über ein sehr einfaches aber interessantes Werkzeug: Den sogenannten "seriellen Plotter" er findet sich im Menü unter `Werkzeuge > Serieller Plotter` und öffnet wie der serielle Monitor ein eigenes Fenster. Aber statt einen per COM:-Port empfangenen Text direkt anzuzeigen interpretiert der serielle Plotter die eingehenden Daten Zeile für Zeile als Werte, die grafisch in einer Kurve dargestellt (geplottet) werden.

Das folgende Beispiel ist unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > BounceVisu` zu finden.

```

1  /*
2   BounceVisu
3
4   visualisiert Tastenprellen
5  */
6
7  #include <FtduinoSimple.h>
8
9  #define EVENT_TIME  480    // 480us
10 uint8_t event[EVENT_TIME];
11
12 // die setup-Funktion wird einmal beim Start aufgerufen
13 void setup() {
14     Serial.begin(9600);
15     while(!Serial);    // warte auf USB-Verbindung
16 }
17
18 // die loop-Funktion wird immer wieder aufgerufen
19 void loop() {
20
21     // Warte bis Taster gedrückt
22     if(ftduino.input_get(Ftduino::I1)) {
23
24         // hole 480 Mikrosekunden lang im Mikrosekundentakt je einen Eingangswert
25         for(uint16_t i=0;i<EVENT_TIME;i++) {
26             event[i] = ftduino.input_get(Ftduino::I1);
27             _delay_us(1);
28         }
29
30         // gib zunächst 20 Nullen aus
31         for(uint16_t i=0;i<20;i++)
32             Serial.println(0);
33
34         // gib die eingelesenen 480 Werte aus
35         for(uint16_t i=0;i<EVENT_TIME;i++)
36             Serial.println(event[i]);
37
38         // Warte eine Sekunde
39         delay(1000);
40     }
41 }

```

Der Sketch wartet in Zeile 22 darauf, dass die Taste an Eingang I1 gedrückt wird. Daraufhin zeichnet er für eine kurze Weile den Zustand des Eingang I1 auf. In Zeile 9 ist festgelegt, dass 480 Werte aufgezeichnet werden. Zwischen zwei Aufzeichnungen wird in Zeile 27 jeweils eine Mikrosekunde gewartet, so dass insgesamt über 480 Mikrosekunden aufgezeichnet wird. Ist die Aufzeichnung vollständig, dann werden zunächst 20 Zeilen Nullen ausgegeben und danach die vorher aufgezeichneten 480 Werte, so dass insgesamt 500 Werte ausgegeben werden. Die ersten 20 Werte representieren den Zustand vor der Aufzeichnung, als der Taster noch nicht gedrückt wurde.

Die insgesamt 500 Werte stellt der serielle Plotter als Kurve dar. Der Wert ist null, wenn der Kontakt als offen erkannt wird und eins, sobald der Kontakt geschlossen ist. Man sieht in der Grafik, wie der Taster zunächst ca. 40 Mikrosekunden lang mehrfach öffnet und schließt, dann liegt das Signal über 100 Mikrosekunden stabil an, bevor der Kontakt noch ein paar mal öffnet, um schließlich nach insgesamt 200 Mikrosekunden stabil geschlossen zu bleiben. Die in Lösung 1 eingesetzte Pause kann also auf gute 200 Mikrosekunden reduziert werden, ohne dass das Prellen Auswirkungen hätte.

Es ist nötig, die Werte vor der Ausgabe komplett zu erfassen und zu speichern, da die Übermittlung der Zeichen an den PC vergleichsweise viel Zeit in Anspruch nimmt. Würden die Werte sofort an den PC übermittelt, dann wäre die Auflösung von einer Mikrosekunde nicht zu erreichen, da die Datenübermittlung selbst schon länger dauert. Tatsächlich dauert auch

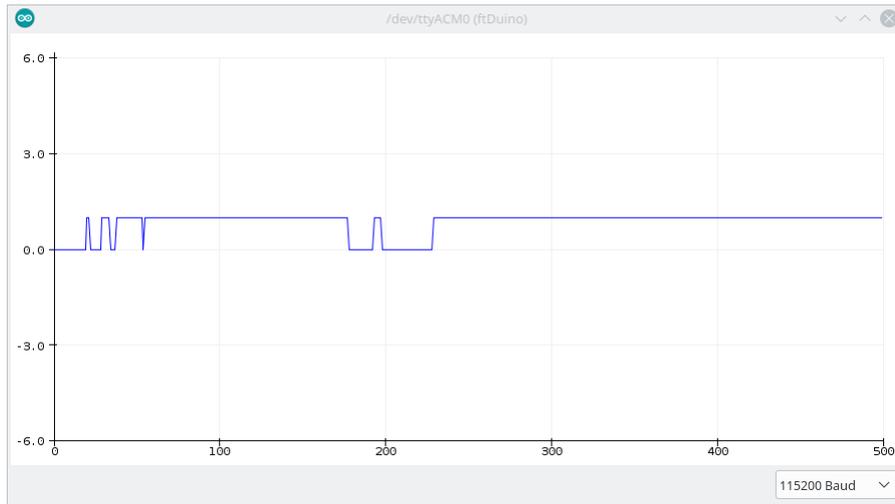


Abbildung 4.29: Verlauf des Prellens im seriellen Plotter

das Auslesen des Eingangs I1 etwas Zeit und das Zeiterhalten unser Messung ist nicht sehr genau. Es genügt aber, um die prinzipiellen Abläufe darzustellen.

### 4.13 Nutzung des I<sup>2</sup>C-Bus

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Wie in Abschnitt 1.2.6 beschrieben verfügt der **ftDuino** über einen I<sup>2</sup>C-Anschluss. In der Arduino-Welt ist der I<sup>2</sup>C-Bus äußerst beliebt, denn er erlaubt den einfach Anschluss einer Vielzahl von preisgünstigen Erweiterungsbausteinen.

Der **ftDuino** wird mit einer Schutzkappe auf dem I<sup>2</sup>C-Anschluss ausgeliefert wie in Abschnitt 1.2.6 abgebildet. Diese Kappe muss vor Benutzung des I<sup>2</sup>C-Anschlusses entfernt werden.

Mit wenig Aufwand lassen sich die meisten Sensoren mit einem passenden Anschlusskabel für den **ftDuino** versehen. In Abbildung 4.30 ist beispielhaft die Verkabelung einer typischen im Online-Handel günstig erhältlichen MPU6050-Sensor-Platine dargestellt. Der Sensor ist damit direkt an den **ftDuino** anschließbar.

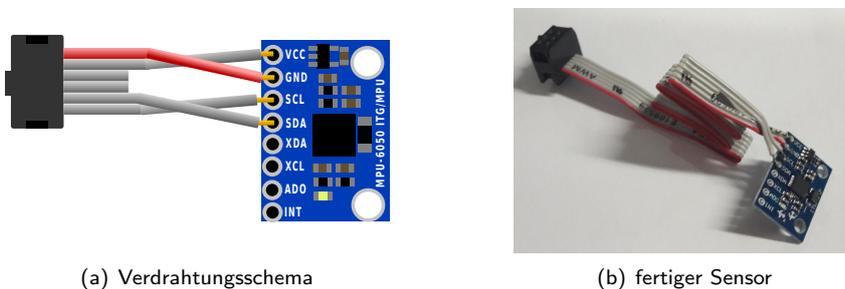


Abbildung 4.30: MPU6050-Sensor mit Anschlusskabel für den **ftDuino**

Um den jeweiligen Sensor in eigenen Projekten zu verwenden sind in der Regel zusätzliche Code-Routinen oder Bibliotheken nötig. Die große Verbreitung der Arduino-Plattform führt dazu, dass man zu praktisch jedem gängigen Sensor mit wenig Suche passende Beispiele und Code-Bibliotheken findet<sup>12</sup>.

<sup>12</sup>Eine große Sammlung von Sensorbibliotheken findet sich unter <https://github.com/ControlEverythingCommunity>.

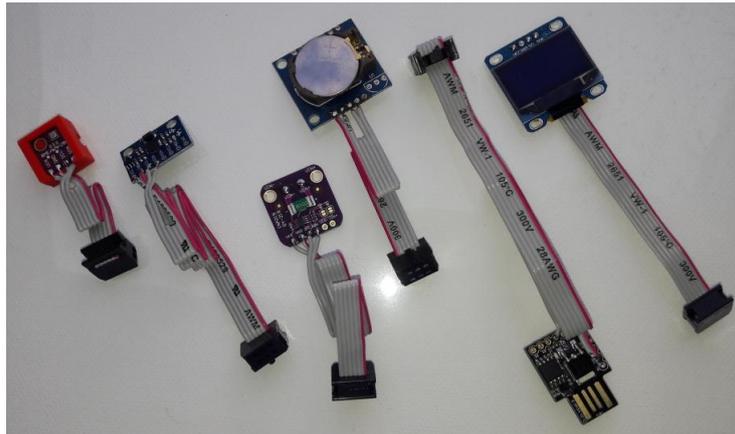


Abbildung 4.31: Diverse I<sup>2</sup>C-Sensoren mit passendem Anschlusskabel an den ftDuino

### 4.13.1 Sketch I2C/I2cScanner

Für einen schnellen Test, ob die elektrische Verbindung zum Sensor korrekt ist reicht aber in der Regel ein einfacher Test der I<sup>2</sup>C-Kommunikation aus. Unter **Datei > Beispiele > FtduinoSimple > I2C > I2cScanner** findet sich ein einfaches I<sup>2</sup>C-Testprogramm, das am I<sup>2</sup>C-Bus nach angeschlossenen Sensoren sucht und deren Adresse ausgibt. Die jeweilige Adresse eines Sensors wird in der Regel vom Sensorhersteller fest vergeben. Im Falle des MPU-6050 ist dies die Adresse 0x68. Diese Adresse wird bei korrektem Anschluss des Sensors angezeigt.

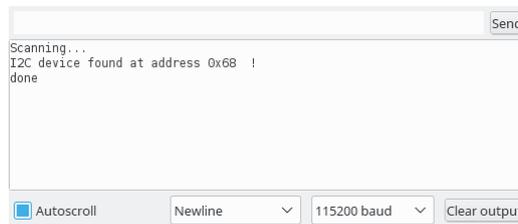


Abbildung 4.32: Ausgabe von I2cScanner bei angeschlossenem MPU-6050

### 4.13.2 MPU-6050-Sensor

Für den MPU6050 liefert die ftDuino-Umgebung ein eigenes Beispiel mit. Der Beispiel-Sketch unter **Datei > Beispiele > FtduinoSimple > I2C > MPU6050Test** liest die Beschleunigungswerte aus dem MPU-6050 aus und gibt sie auf dem seriellen Monitor aus.

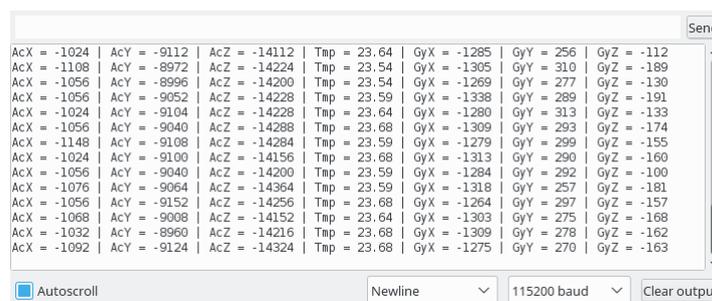


Abbildung 4.33: Ausgabe von MPU6050Test

### 4.13.3 OLED-Display

Eine weitere naheliegenden Anwendung des I<sup>2</sup>C-Anschlusses ist der Anschluss eines kleinen Displays, mit dem z.B. direkt am **ftDuino** Messwerte ausgegeben werden können.

Für wenig Geld gibt es im Online-Handel OLED-Displays mit 0,96 Zoll Bild diagonal. Mit einer Größe von etwas unter 3\*3cm<sup>2</sup> eignen sich diese Displays auch sehr gut für den Einbau in ein entsprechendes fischertechnik-kompatibles Gehäuse <sup>13</sup>.

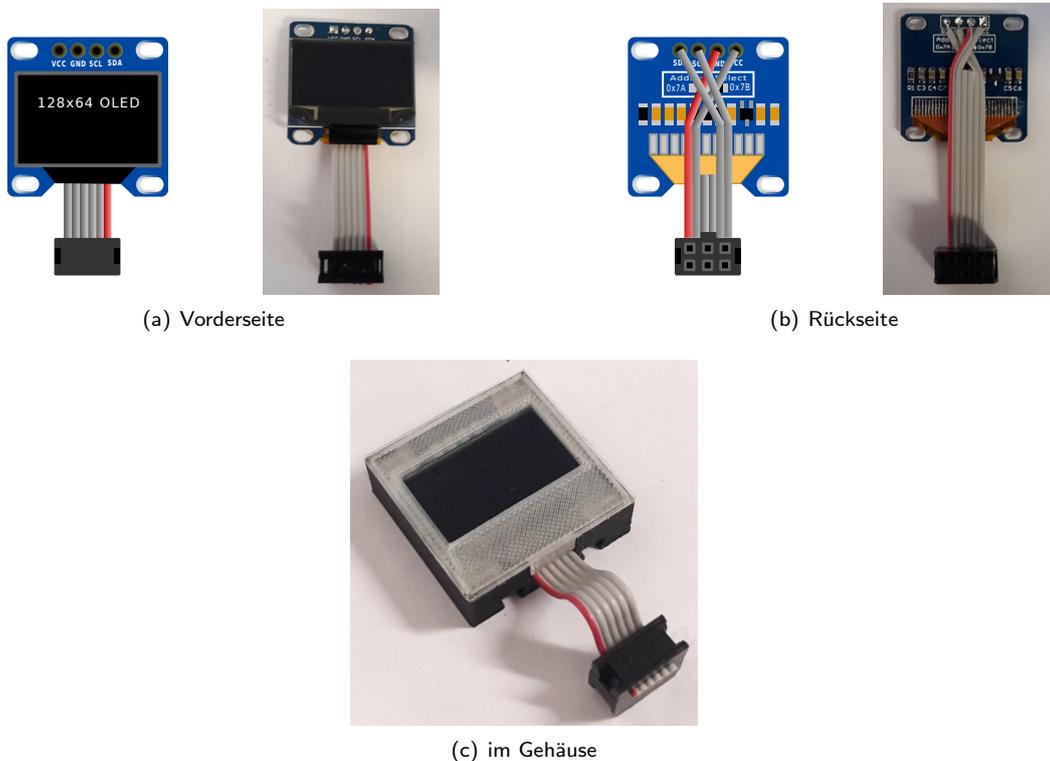


Abbildung 4.34: OLED-Display mit Anschlusskabel für den **ftDuino**

Beim Anlöten des Kabels muss man sich unbedingt am Aufdruck auf der Display-Platine und nicht an den Skizzen hier orientieren, da es in der Anschlussbelegung Unterschiede zwischen den ansonsten baugleichen Displays gibt.

Dieses Display verwendet als Display-Controller-Baustein den SSD1306<sup>14</sup> von Solomon Systech. Diese Display-Sorte ist im Arduino-Umfeld sehr beliebt und passende Bibliotheken gibt es im Internet<sup>15,16</sup>.

**Wichtig:** Wie viele andere I<sup>2</sup>C-Sensoren auch ist das OLED-Display nicht **ftDuino**-spezifisch, sondern wird auch in anderen Arduino-Projekten eingesetzt. Daher ist dessen Unterstützung kein Teil der **ftDuino**-Installation, sondern es müssen die o.g. Adafruit-Bibliotheken unbedingt separat installiert werden. Anderfalls wird die Übersetzung des Sketches mit einer Meldung der Art "fatal error: Adafruit\_GFX.h: No such file or directory" oder ähnlich abgebrochen.

Zum Displaytest bringt die Adafruit\_SSD1306-Bibliothek unter `Datei > Beispiele > Adafruit SSD1306 > ssd1306_128x64_i2c` ein Beispiel. Erscheint vor dem Download die Meldung "Height incorrect, please fix Adafruit\_SSD1306.h!", dann muss in der Datei Adafruit\_SSD1306.h folgende Änderung vorgenommen werden, um die Unterstützung des 128x64-Displays zu aktivieren:

```
72 /*-----*/
73 #define SSD1306_128_64
74 // #define SSD1306_128_32
75 // #define SSD1306_96_16
76 /*-----*/
```

<sup>13</sup><https://www.thingiverse.com/thing:2542260>

<sup>14</sup>Datenblatt des SSD1306: <https://cdn-shop.adafruit.com/datasheets/SSD1306.pdf>

<sup>15</sup>Adafruit-SSD1306-Bibliothek: [https://github.com/adafruit/Adafruit\\_SSD1306](https://github.com/adafruit/Adafruit_SSD1306)

<sup>16</sup>Adafruit-GFX-Bibliothek: <https://github.com/adafruit/Adafruit-GFX-Library>

Zusätzlich muss im Sketch selbst die I<sup>2</sup>C-Adresse von 0x3D nach 0x3C angepasst werden:

```
60 // by default, we'll generate the high voltage from the 3.3v line internally! (neat!)
61 display.begin(SSD1306_SWITCHCAPVCC, 0x3C); // initialize with the I2C addr 0x3D (for the
        128x64)
62 // init done
```

Die **ftDuino**-Installation selbst bringt ebenfalls ein Beispiel mit, das dieses Display verwendet. Das Shootduino-Spiel findet sich unter **Datei > Beispiele > FtduinoSimple > Shootduino**. Das Spiel erwartet drei Taster an den Eingängen I1, I2 und I3 zur Steuerung des Raumschiffs und ggf. eine Lampe an O1.

#### 4.13.4 VL53L0X LIDAR-Distanzsensor

Fischertechnik liefert einen Ultraschallsensor zur Distanzmessung, der wie in Abschnitt 1.2.6 gezeigt auch am **ftDuino** betrieben werden kann. Dieser Ultraschallsensor sendet einen Ultraschallimpuls aus und misst die Laufzeit, bis die Schallwelle ein Hindernis erreicht und zum Sensor zurück reflektiert. Aus der Laufzeit und der bekannten Schallgeschwindigkeit lässt sich so die Distanz bestimmen.

In der Arduino-Welt gibt es eine interessante Alternative in Form des VL53L0X-Laser-Distanzsenors. Das Funktionsprinzip gleicht dem des Ultraschallsensors, allerdings kommt kein Schall, sondern Laserlicht zu Einsatz. Der VL53L0X lässt sich recht leicht über I<sup>2</sup>C mit dem **ftDuino** verbinden.

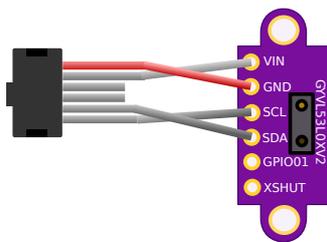


Abbildung 4.35: Anschlussschema des VL53L0X an den **ftDuino**

Ein passendes Gehäuse zum selbst-drucken findet sich im **ftDuino**-Repository<sup>17</sup>.

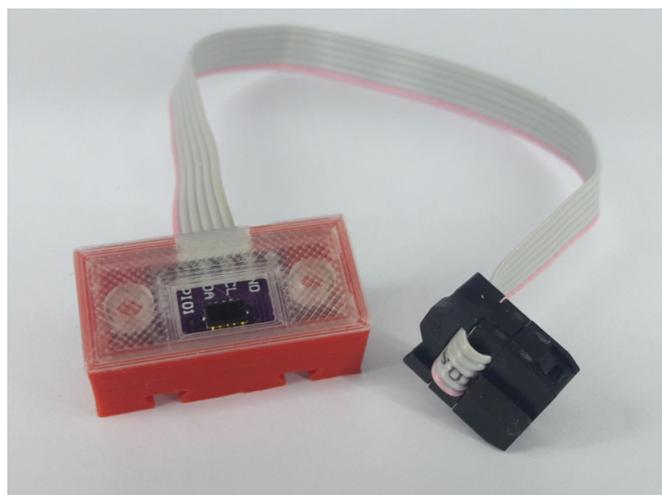


Abbildung 4.36: VL53L0X in 3D-gedrucktem Gehäuse

Wie für fast alle üblichen I<sup>2</sup>C-Sensoren findet man auch beim VL53L0X bereits fertige Arduino-Bibliotheken und -Sketches im Internet<sup>18</sup>.

<sup>17</sup>VL53L0X-Gehäuse: <https://github.com/harbaum/ftduino/tree/master/addons/vl53l0x>

<sup>18</sup>Adafruit-Bibliothek für den VL53L0X: [https://github.com/adafruit/Adafruit\\_VL53L0X](https://github.com/adafruit/Adafruit_VL53L0X)

### 4.13.5 ftDuino als I<sup>2</sup>C-Client und Kopplung zweier ftDuinos

Der ftDuino kann nicht nur andere Geräte über den I<sup>2</sup>C-Bus ansprechen, er kann sich selbst auch als passives Gerät am Bus ausgeben, um von einem anderen Gerät angesprochen zu werden.

Am einfachsten lässt sich diese Möglichkeit nutzen, wenn zwei ftDuinos direkt über I<sup>2</sup>C gekoppelt werden.

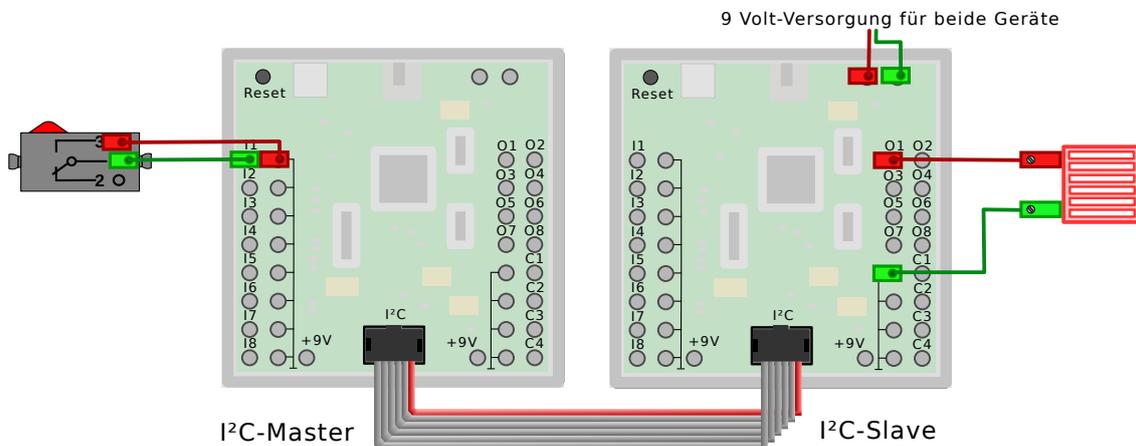


Abbildung 4.37: Kopplung zweier ftDuinos über I<sup>2</sup>C

Es wird dazu eine 1:1-Verbindung zwischen den beiden I<sup>2</sup>C-Anschlüssen der beteiligten Controller hergestellt. Ein Controller muss in diesem Aufbau als Master konfiguriert werden, einer als Slave. Entsprechende Beispiel-Sketches finden sich unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > I2C > I2cMaster` und `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > I2C > I2cSlave`.

Der Master fragt kontinuierlich einen an Eingang I1 angeschlossenen Taster ab und sendet den Zustand des Tasters über I<sup>2</sup>C an den zweiten, als Slave konfigurierten ftDuino. Dieser schaltet dann eine Lampe an Ausgang O1 entsprechend ein oder aus.

Die Spannungsversorgung des Masters kann dabei über die I<sup>2</sup>C-Verbindung erfolgen. Lediglich der Slave muss direkt mit 9 Volt versorgt sein, um die Lampe am Ausgang steuern zu können. Die Versorgung über I<sup>2</sup>C entspricht der Versorgung über USB mit den bekannten Einschränkungen wie in Abschnitt 1.2.5 beschrieben.

#### Erweiterter I2cSlave

Neben dem einfachen Beispiel `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > I2C > I2cSlave`, das auf der funktionsreduzierten FtduinoSimple-Bibliothek aufbaut befindet sich unter `Datei > Beispiele > Ftduino > I2C > I2cSlave` ein auf der vollwertigen Bibliothek aufbauendes Beispiel, das die meisten Ein- und Ausgabefähigkeiten des ftDuino über I<sup>2</sup>C verfügbar macht.

Dieser erweiterte Sketch eignet sich als Basis für komplexe Modelle. Das hier abgebildete Beispiel verwendet drei ftDuinos zur Erweiterung des Master-ftDuino um weitere 24 Aus- und 36 Eingänge.

Der erste ftDuino im Bild ganz links bildet den Master, gefolgt von den drei Slaves. Auf dem ersten Slave läuft das unveränderte Beispiel aus `Datei > Beispiele > Ftduino > I2C > I2cSlave`. Für die weiteren Slaves muss die I<sup>2</sup>C-Adresse im Sketch jeweils angepasst werden. Das geschieht, indem in Zeile 16 im I2cSlave-Sketch die Adresse 43 ersetzt wird durch 44 bzw 45 für die beiden weiteren Slaves.

```

13 void setup() {
14   pinMode(LED_BUILTIN, OUTPUT); // LED initialisieren
15
16   Wire.begin(43);                // tritt I2C-Bus an Adresse #43 als "Slave" bei
17   Wire.onReceive(receiveEvent); // Auf Schreib-Ereignisse registrieren
18   Wire.onRequest(requestEvent); // Auf Lese-Ereignisse registrieren
19
20   ftduino.init();
21

```

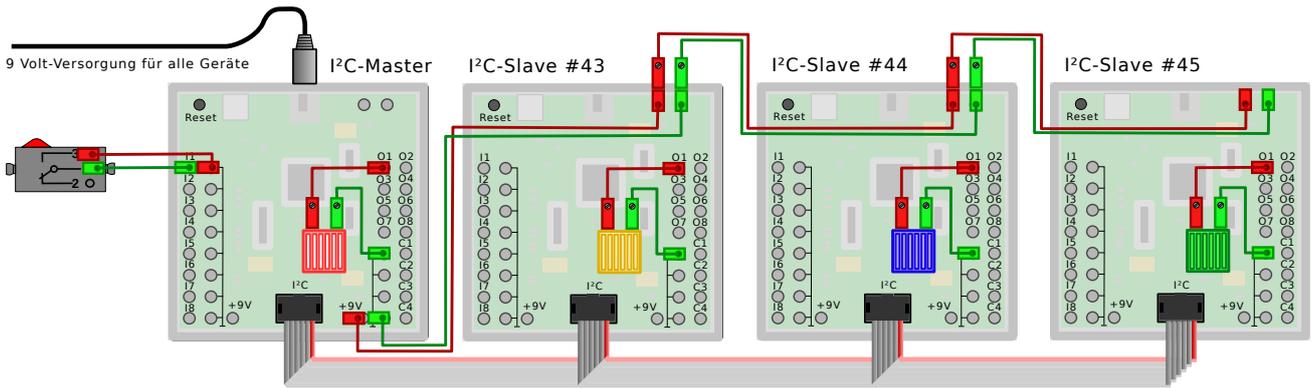


Abbildung 4.38: Kopplung von vier ftDuoinos über I<sup>2</sup>C

```

22 // alle Ausgänge sind hochohmig
23 memset(output_mode, 0, sizeof(output_mode));
24 }

```

Der Master enthält in diesem Fall die gesamte eigentliche Programmlogik und die Slaves nehmen fundamentale Steuerbefehle über I<sup>2</sup>C entgegen. Der Master-Sketch findet sich unter Datei > Beispiele > Ftduino > I2C > I2cMaster. In Zeile 12 sind dort die Adressen 43, 44 und 45 der drei Slaves bereits eingestellt. Sollen mehr oder weniger Slaves verwendet werden, so ist die Zeile 12 entsprechend anzupassen.

```

9 // Liste der anzusteuernenden I2c-Clients, beginnend mit 0 (der Master selbst)
10 // und -1 als Endemarkierung. In diesem Fall sind drei Clients unter den Adressen
11 // 43, 44 und 45 angeschlossen
12 static const int8_t clients[] = { 0, 43, 44, 45, -1 };

```

Die Stromversorgung aller vier ftDuoinos kann aus einem fischertechnik-Netzteil erfolgen, das an den Master angeschlossen wird. Die Slaves werden dann vom 9-Volt-Ausgang des Masters über zweipolige fischertechnik-Kabel versorgt.

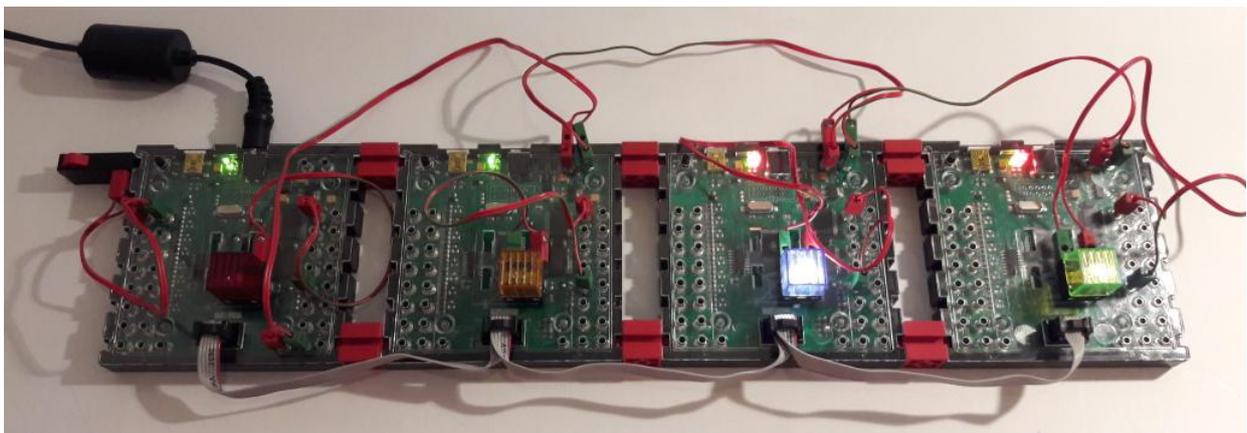


Abbildung 4.39: Vier ftDuoinos über I<sup>2</sup>Cgekoppelt

Das Beispiel Datei > Beispiele > Ftduino > I2C > I2cMaster eignet sich als Vorlage für komplexe Modelle. Je nach Modell kann es aber praktischer sein, auch die Slaves zu verändern und zu erweitern. Geräte bei Modellen mit weitgehend eigenständigen Untereinheiten (z.B. Taktstraße) kann es einfacher sein, die einzelnen Stationen jeweils von einem ftDuoino weitgehend autonom steuern zu lassen und die I<sup>2</sup>C-Kommunikation auf das nötigste zu reduzieren, um z.B. die Ankunft eines neuen Bauteils in der Station anzukündigen.

Die folgenden Tabelle listete die I<sup>2</sup>C-Register, wie sie vom I2cSlave.ino für den ftDuoino implementiert werden. Werte mit vorangestelltem 0x sind in Hexadezimalschreibweise dargestellt.

**Registerbelegungen für Ausgänge O1 bis O8 bzw. M1 bis M4**

0x00	Ausgangs-Modus O1/M1 0x0x - Betrieb als Einzelausgang 0x00 - Einzelausgang offen/hochohmig (tristate) 0x01 - Einzelausgang gegen +9V geschaltet (High) 0x02 - Einzelausgang gegen Masse geschaltet (Low) 0x1x - Ausgang mit O2 zum Motorausgang M1 gekoppelt 0x10 - Motorausgang ungebremst aus (off) 0x11 - Motorausgang gebremst aus (brake) 0x12 - Motorausgang linksdrehend an 0x13 - Motorausgang rechtsdrehend an
0x01	Ausgangswert (PWM) O1/M1 von 0 (aus) bis 255 (100% an) Der Zustand des Hardwareausgangs wird beim Schreiben dieses Registers aktualisiert
0x02	Ausgangs-Modus O2 Der Inhalt dieses Registers wird ignoriert, wenn Ausgangs-Modus O1/M1 (Register 0x00) den Wert 0x1x enthält 0x00 - Einzelausgang offen/hochohmig (tristate) 0x01 - Einzelausgang gegen +9V geschaltet (High) 0x02 - Einzelausgang gegen Masse geschaltet (Low)
0x03	Ausgangswert (PWM) O2 von 0 (aus) bis 255 (100% an) Der Inhalt dieses Registers wird ignoriert, wenn Ausgangs-Modus O1/M1 (Register 0x00) den Wert 0x1x enthält Der Zustand des Hardwareausgangs wird beim Schreiben dieses Registers aktualisiert
0x04	Ausgangs-Modus O3/M2, siehe Ausgang-Modus O1 (Register 0x00)
0x05	Ausgangswert O3/M2, siehe Ausgangswert O1 (Register 0x01)
0x06	Ausgangs-Modus O4, siehe Ausgang-Modus O2 (Register 0x02)
0x07	Ausgangswert O4, siehe Ausgangswert O2 (Register 0x03)
0x08	Ausgangs-Modus O5/M3, siehe Ausgang-Modus O1 (Register 0x00)
0x09	Ausgangswert O5/M3, siehe Ausgangswert O1 (Register 0x01)
0x0a	Ausgangs-Modus O6, siehe Ausgang-Modus O2 (Register 0x02)
0x0b	Ausgangswert O6, siehe Ausgangswert O2 (Register 0x03)
0x0c	Ausgangs-Modus O7/M4, siehe Ausgang-Modus O1 (Register 0x00)
0x0d	Ausgangswert O7/M4, siehe Ausgangswert O1 (Register 0x01)
0x0e	Ausgangs-Modus O8, siehe Ausgang-Modus O2 (Register 0x02)
0x0f	Ausgangswert O8, siehe Ausgangswert O2 (Register 0x03)

**Registerbelegungen für Eingänge I1 bis I8**

Es können maximal die beiden Bytes eines Eingangs in einem gemeinsamen I<sup>2</sup>C-Transfer gelesen werden. Jeder Eingang muss einzeln gelesen werden.

0x10	schreiben: Eingangs-Modus I1 0x00 - Spannung 0x01 - Widerstand 0x02 - Schalter lesen: Eingangswert I1, Low-Byte (LSB)
0x11	lesen: Eingangswert I1, High-Byte (MSB)
0x12	Eingangs-Modus/Eingangswert I2, siehe Eingangs-Modus I1 (Register 0x10)
0x13	Eingangswert I2, siehe Eingangswert I1 (Register 0x11)
0x14	Eingangs-Modus/Eingangswert I3, siehe Eingangs-Modus I1 (Register 0x10)
0x15	Eingangswert I3, siehe Eingangswert I1 (Register 0x11)
0x16	Eingangs-Modus/Eingangswert I4, siehe Eingangs-Modus I1 (Register 0x10)
0x17	Eingangswert I4, siehe Eingangswert I1 (Register 0x11)
0x18	Eingangs-Modus/Eingangswert I5, siehe Eingangs-Modus I1 (Register 0x10)
0x19	Eingangswert I5, siehe Eingangswert I1 (Register 0x11)
0x1a	Eingangs-Modus/Eingangswert I6, siehe Eingangs-Modus I1 (Register 0x10)
0x1b	Eingangswert I6, siehe Eingangswert I1 (Register 0x11)
0x1c	Eingangs-Modus/Eingangswert I7, siehe Eingangs-Modus I1 (Register 0x10)
0x1d	Eingangswert I7, siehe Eingangswert I1 (Register 0x11)
0x1e	Eingangs-Modus/Eingangswert I8, siehe Eingangs-Modus I1 (Register 0x10)
0x1f	Eingangswert I8, siehe Eingangswert I1 (Register 0x11)

#### Registerbelegungen für Zählereingänge C1 bis C4

0x20	schreiben: Zähler-Modus C1 0x00 - aus 0x01 - steigende Flanke 0x02 - fallende Flanke 0x03 - beide Flanken 0x04 - Ultraschallsensor aktivieren lesen: Eingangszustand C1
0x21	schreiben: Zähler C1 0x00 - Zähler unverändert lassen sonst - Zähler löschen lesen: Zählerstand C1/Ultraschall-Distanz, Low-Byte (LSB)
0x22	Zählerstand C1/Ultraschall-Distanz, High-Byte (MSB)
0x24	schreiben: Zähler-Modus C2 0x00 - aus 0x01 - steigende Flanke 0x02 - fallende Flanke 0x03 - beide Flanken lesen: Eingangszustand C2
0x25	schreiben: Zähler C2 0x00 - Zähler unverändert lassen sonst - Zähler löschen lesen: Zählerstand C2, Low-Byte (LSB)
0x26	Zählerstand C2, High-Byte (MSB)
0x28	Zähler-Modus C3, siehe Zähler-Modus C2 (Register 0x24)
0x29	Zählerstand C3, Low-Byte (LSB), siehe Zählerstand C2 (Register 0x25)
0x2a	Zählerstand C3, High-Byte (MSB), siehe Zählerstand C2 (Register 0x26)
0x2c	Zähler-Modus C4, siehe Zähler-Modus C2 (Register 0x24)
0x2d	Zählerstand C4, Low-Byte (LSB), siehe Zählerstand C2 (Register 0x25)
0x2e	Zählerstand C4, High-Byte (MSB), siehe Zählerstand C2 (Register 0x26)

### ftDuino als I<sup>2</sup>C-Slave am PC

Natürlich lässt sich der ftDuino als I<sup>2</sup>C-Slave nicht nur an anderen ftDuinos betreiben, sondern auch an PCs und anderen Geräten, wenn sie mit einer entsprechenden I<sup>2</sup>C-Schnittstelle ausgerüstet sind. Im Fall eines PCs lässt sich die nötige I<sup>2</sup>C-Schnittstelle auch mit Hilfe eines einfachen Adapters über USB nachrüsten. Ein solcher Adapter ist der i2c\_tiny\_usb<sup>19</sup>.

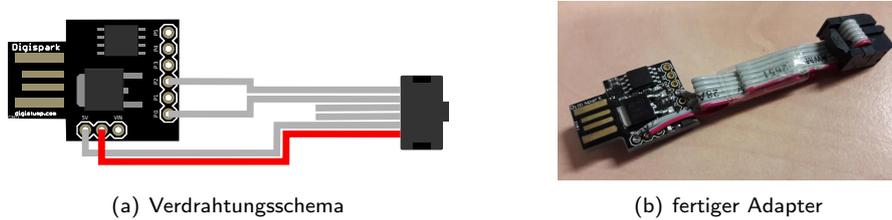


Abbildung 4.40: Digispark/i2c\_tiny\_usb zum Anschluss an den I<sup>2</sup>C des ftDuino

Auf einem Linux PC<sup>20</sup> kann das Programm i2c\_detect verwendet werden. Mit dem Parameter -l kann man sich zunächst eine Liste aller im PC installierten I<sup>2</sup>C-Busse ausgeben lassen.

```
$ i2cdetect -l
i2c-3  unknown      i915 gmbus dpc      N/A
i2c-1  unknown      i915 gmbus vga      N/A
i2c-8  i2c           em2860 #0           I2C adapter
i2c-6  unknown      DPDDC-B            N/A
i2c-4  unknown      i915 gmbus dpb      N/A
i2c-2  unknown      i915 gmbus panel    N/A
i2c-0  unknown      i915 gmbus ssc      N/A
i2c-9  i2c           i2c-tiny-usb at bus 001 device 023 I2C adapter
i2c-7  unknown      DPDDC-C            N/A
i2c-5  unknown      i915 gmbus dpd      N/A
```

Der Digispark/i2c\_tiny\_usb erscheint in diesem Fall als i2c-9. Unter dieser Bus-Nummer lässt sich der I<sup>2</sup>C-Bus des i2c\_tiny\_usb nach Geräten absuchen.

```
$ i2cdetect -y 9
   0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  a  b  c  d  e  f
00:  -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
10:  -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
20:  -- -- -- -- -- -- -- -- -- 2a -- -- -- -- --
30:  -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
40:  -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
50:  -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
60:  -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
70:  -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
```

In diesem Fall wurde unter Adresse \$2a (dezimal 42) der auf der FtduinoSimple-Bibliothek basierende einfache I2cSlave des ftDuino erkannt.

Im Repository<sup>21</sup> findet sich ein Python-Beispiel, mit dem vom PC aus auf den ftDuino zugegriffen werden kann. Für die umfangreichere auf der Ftduino-Bibliothek basierende Variante gibt es ebenfalls ein Python-Beispiel im Repository<sup>22</sup>.

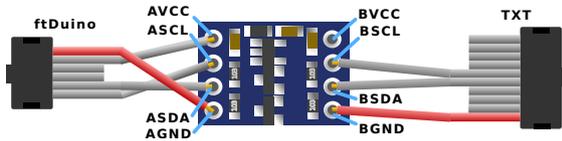
### ftDuino als I<sup>2</sup>C-Slave am TXT

Wie im Abschnitt 4.13 erwähnt ist mit 3,3 Volt betriebene I<sup>2</sup>C-Anschluss des fischertechnik-TXT-Controllers nicht elektrisch kompatibel zum mit 5 Volt betriebenen I<sup>2</sup>C-Anschluss des ftDuino.

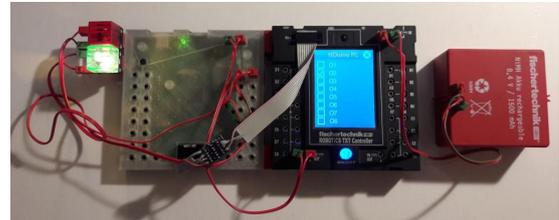
<sup>19</sup>Weitere Infos zum i2c\_tiny\_usb finden sich unter <https://github.com/harbaum/I2C-Tiny-USB>  
<sup>20</sup>Auch der Raspberry-Pi oder der fischertechnik TXT sind Linux-PCs  
<sup>21</sup> <https://raw.githubusercontent.com/harbaum/ftduino/master/ftduino/libraries/FtduinoSimple/examples/I2C/I2cSlave/master.py>  
<sup>22</sup> <https://raw.githubusercontent.com/harbaum/ftduino/master/ftduino/libraries/Ftduino/examples/I2C/I2cSlave/master.py>

### Einfacher Levelshifter

Mit Hilfe eines passenden Pegel-Wandlers kann man aber leicht die nötige Signalanpassung vornehmen. Die Elektronik dazu ist preisgünstig im Online-Handel erhältlich. Man sollte darauf achten, dass die Elektronik die Spannungsversorgung der 3,3-Volt-Seite selbst aus der Versorgung der 5-Volt-Seite erzeugt, da der TXT selbst keine 3,3 Volt zur Verfügung stellt.



(a) Kabelschema

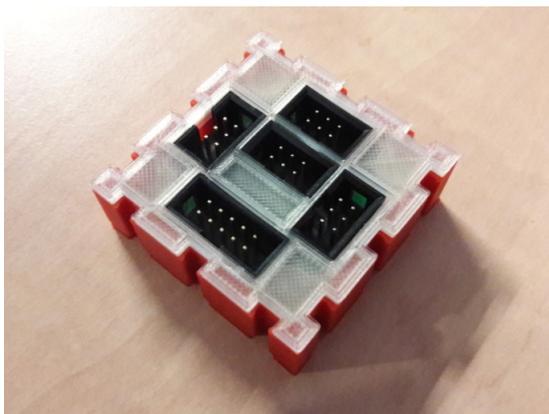


(b) Anschluss an den TXT

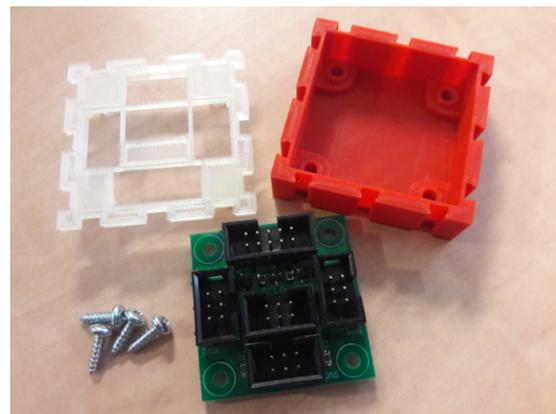
Abbildung 4.41: Levelshifter zur Verbindung von TXT und ftDuino

### ftDuino-I<sup>2</sup>C-Expander

Die Funktion eines Levelshifters erfüllt auch der sogenannte I<sup>2</sup>C-Expander<sup>23</sup>. Dieses Gerät wurde zum Einsatz am ftDuino entworfen, kann aber auch am TXT oder TX betrieben werden.



(a) fertiges Gerät



(b) Einzelteile

Abbildung 4.42: I<sup>2</sup>C-Expander für den ftDuino

Der I<sup>2</sup>C-Expander stellt einen TXT-kompatiblen 10-poligen I<sup>2</sup>C-Anschluss bereit und vier 6-polige TX- bzw. ftDuino-kompatible. Die vier ftDuino-kompatiblen Anschlüsse sind 1-zu-1 verbunden und können zum Anschluss mehrerer I<sup>2</sup>C-Geräte an den ftDuino verwendet werden. Zusätzlich ist eine Levelshifter enthalten, der einen Anschluss an den TXT bzw. an dessen Sensoren erlaubt. Die Spannungsversorgung des Levelshifters erfolgt vom ftDuino.

Eine passende App für die Community-Firmware des fischertechnik-TXT-Controllers findet sich im cfw-apps-Repository<sup>24</sup>.

Da I<sup>2</sup>C-Geräte am TXT auch unter RoboPro und der Originalfirmware angesteuert werden können lässt sich der ftDuino auf diese Weise auch unter RoboPro als Erweiterung des TXT nutzen.

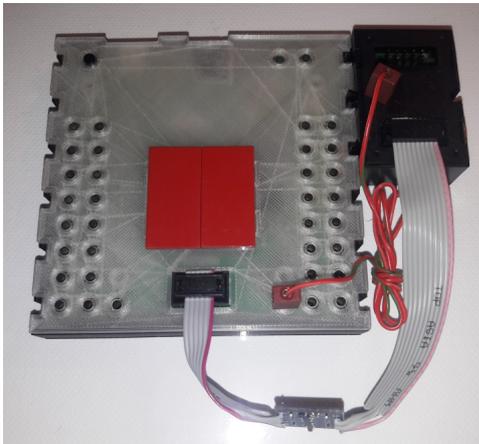
### TXT-I<sup>2</sup>C-Sensoren am ftDuino

Das Kabel zum Anschluss des ftDuino an den TXT ist nicht auf eine feste Richtung festgelegt. Es kann daher auch dazu verwendet werden, für den TXT entworfene Sensoren an den ftDuino anzuschließen.

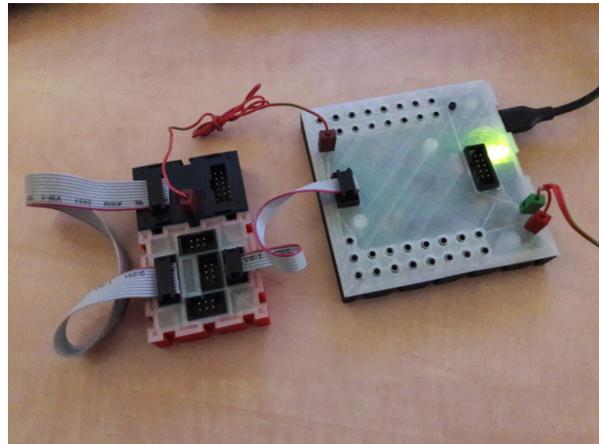
<sup>23</sup>Der ftDuino-I<sup>2</sup>C-Expander: <https://github.com/harbaum/ftduino/tree/master/addons/i2c-expander>

<sup>24</sup> <https://github.com/harbaum/cfw-apps/tree/master/packages/ftDuinoI2C>

Getestet wurde dies mit dem "Kombisensor 158402<sup>25</sup> 3-in-1 Orientierungssensor"<sup>26</sup> basierend auf dem Bosch BMX055, für den es auch fertige Arduino-Sketches gibt<sup>27</sup>. Der Anschluss der 9-Volt-Versorgungsspannung erfolgt dabei exakt wie beim TXT an einem der 9-Volt-Ausgänge des ftDuino.



(a) am Levelshifter



(b) am I<sup>2</sup>C-Expander

Abbildung 4.43: Orientierungssensor von fischertechnik am ftDuino

## 4.14 WS2812B-Vollfarb-Leuchtdioden

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Die Nutzung von WS2812B-Leuchtdioden am ftDuino erfordert etwas Lötarbeit sowie die Installation von Hilfs-Bibliotheken. Dieses Projekt wird daher nur einem fortgeschrittenen Nutzer empfohlen.

Der I<sup>2</sup>C-Anschluss des ftDuino ist zwar primär zum Anschluss von I<sup>2</sup>C-Geräten gedacht. Da die dort angeschlossenen Signale SDA und SCL aber auf frei benutzbaren Anschlüsse des ATmega32u4-Mikrocontrollers liegen können sie auch für andere Signalarten zweckentfremdet werden. Ein solches Signal ist der serielle synchrone Datenstrom, wie ihn die WS2812B-Leuchtdioden verwenden. Diese Leuchtdioden gibt es für kleines Geld als Meterware bei diversen Online-Anbietern.

Um die interne Stromversorgung des ftDuino nicht zu überlasten sollten maximal zwei WS2812B-Leuchtdioden an der 5-Volt-Versorgung des I<sup>2</sup>C-Anschlusses des ftDuino betrieben werden. Sollen mehr Leuchtdioden verwendet werden, so ist eine separate externe 5-Volt-Versorgung vorzusehen.

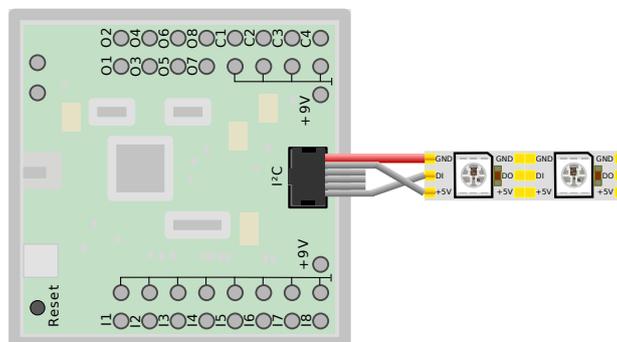


Abbildung 4.44: Anschluss von zwei WS2812B-Vollfarb-Leuchtdioden

<sup>25</sup>fischertechnik-Datenbank: <https://ft-datenbank.de/search.php?keyword=158402>

<sup>26</sup><https://content.ugfischer.com/cbfiles/fischer/Zulassungen/ft/158402-Kombisensor-Kurzanleitung-BMX055-2017-06-09.pdf>

<sup>27</sup><https://github.com/ControlEverythingCommunity/BMX055>

Jeder WS2812B-Leuchtdiodenstreifen verfügt über drei Eingangssignale: Masse, +5V und DI. Versorgungssignale Masse und +5V werden direkt mit ihren Gegenstücken am I<sup>2</sup>C-Anschluss verbunden. Das Signal DI steht für "Data In" und ist der Datensignaleingang der Leuchtdioden. Der ebenfalls am anderen Ende des Leuchtdiodenstreifens vorhandene Datenausgang (DO) darf nicht verwendet werden. Er leitet das über DI empfangene Signal gegebenenfalls an zusätzliche Leuchtdioden weiter. Das DI-Signal kann wahlweise mit dem SCL oder SDA-Pin des I<sup>2</sup>C-Anschluss verbunden werden. Der entsprechende Signalname muss später im Sketch eingetragen werden.

Die Leuchtdioden sollten mit Vorsicht angeschlossen werden. Kurzschlüsse oder falsche Verbindungen können die Leuchtdioden und den **ftDuino** beschädigen.

#### 4.14.1 Sketch WS2812FX

Das Beispiel zu Ansteuern der WS2812B-Leuchtdioden sowie die nötige Code-Bibliothek können beispielsweise der WS2812BFX-Bibliothek<sup>28</sup> entnommen werden. Andere Bibliotheken zur Absteuerung der WS2812B-Leuchtdioden dürften gleichermaßen zu nutzen sein.

Die Installation der Bibliothek erfordert etwas Erfahrung mit der Arduino-IDE. Wurde die Bibliothek korrekt installiert, dann finden sich diverse Beispiele unter `Datei > Beispiele > WS2812FX`. Das Beispiel `auto_mode_cycle` ist gut geeignet, die Funktion der Leuchtdioden zu überprüfen.

Am Beginn des Sketches sind lediglich zwei kleine Änderungen vorzunehmen, um die Zahl und den verwendeten Anschluss der Leuchtdioden anzupassen.

```
1 #include <WS2812FX.h>
2
3 #define LED_COUNT 2
4 #define LED_PIN SCL
5
6 #define TIMER_MS 5000
```

## 4.15 Musik aus dem **ftDuino**

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Der **ftDuino** verfügt über keinen eingebauten Lautsprecher und kann daher ohne Hilfe keine Töne ausgeben. Es ist aber problemlos möglich, einen Lautsprecher an einen der Ausgänge des **ftDuino** anzuschließen. Dazu eignet sich natürlich besonders gut die fischertechnik Lautsprecherkassette 36936.

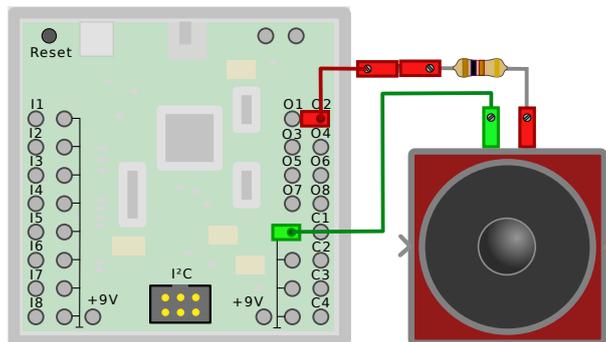


Abbildung 4.45: Anschluss der Lautsprecherkassette an den **ftDuino**

Wichtig ist, dass ein Vorwiderstand von mindestens 100  $\Omega$  zwischen den Lautsprecher und den **ftDuino** geschaltet wird. Werden die 9 Volt des **ftDuino** direkt auf den Lautsprecher gelegt, dann kann der Lautsprecher sehr leicht Schaden nehmen und erzeugte Töne wären extrem laut. Der Vorwiderstand begrenzt den maximal fließenden Strom und schützt Lautsprecher und Gehör.

<sup>28</sup><https://github.com/kitesurfer1404/WS2812FX>

Schaltet man nun den Ausgang O2 mit 50% PWM-Verhältnis ein, so kann man das PWM-Signal direkt hören.

```
ftduino.output_set(Ftduino::O2, Ftduino::HI, Ftduino::MAX/2);
```

Durch das 50% PWM-Signal wird der Ausgang permanent zwischen HI und OFF umgeschaltet (siehe auch Abschnitt 4.3). Nur wenn der Ausgang HI ist fließt ein Strom vom Ausgang über den Lautsprecher zum Masse-Anschluss. Da die PWM-Frequenz der Ftduino-Bibliothek ca. 200 Hertz beträgt hört man dann einen Ton in dieser Frequenz.

Die PWM-Erzeugung wird wie im Abschnitt 4.3 beschrieben nicht über dafür vorgesehene PWM-Ausgänge des ATmega32u4-Mikrocontrollers erzeugt sondern durch Signale, die der Mikrocontroller kontinuierlich über seinen SPI-Bus an die Ausgangstreiber sendet. Dieses Vorgehen ist sehr flexibel und erlaubt es, alle acht Ausgänge mit unabhängigen Signalen zu steuern, es erfordert aber ein konstantes Mitarbeiten des Mikrocontrollers und nimmt einen gewissen Prozentsatz seiner Rechenzeit permanent in Anspruch. Je höher die PWM-Frequenz, desto häufiger muss der Mikrocontroller die Signale ändern und desto höher ist der Bedarf an Rechenzeit, die nicht im eigentlichen Sketch zur Verfügung steht. Bei 200 Hertz ist dieser Effekt zu vernachlässigen. Für eine Tonerzeugung sind aber Frequenzen im Kilohertzbereich nötig. Sollen nicht nur digitale an/aus-Rechtecksignale sondern z.B. auch analoge Sinussignale erzeugt werden, dann sind sogar PWM-Signale im Megahertz-Bereich nötig. Das kann der ATmega32u4 über den SPI-Bus nicht leisten.

Die MC33879-Ausgangstreiber haben jeweils zwei Eingänge<sup>29</sup>, die am SPI-Bus vorbei direkt angesteuert werden können. Im *ftDuino* liegen die meisten dieser Eingänge auf Masse, aber der für den Ausgang O2 zuständige Eingang EN6 des Ausgangstreiber U3 ist mit dem Pin PB7 des ATmega32u4 verbunden. Damit lässt sich einer der Ausgangstransistoren des Ausgangstreiber über diesen Pin am ATmega32u4 direkt schalten. In der Arduino-Welt hat dieser Pin die Nummer 11 und lässt sich mit den üblichen Arduino-Funktionen schalten.

```
// Highside-Treiber von Ausgang O2 für eine Sekunde aktivieren
pinMode(11, OUTPUT);
digitalWrite(11, HIGH);
delay(1000);
digitalWrite(11, LOW);
```

Um den Effekt am Ausgang zu sehen muss die FtduinoSimple-Bibliothek in den Sketch eingebunden sein, da die nach wie vor nötige Initialisierung der Ausgangstreiber durch die Bibliothek erfolgt.

### 4.15.1 Sketch Music

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Alternativ können auf diesen Pin auch die Arduino-Befehle zur Ton-Erzeugung angewendet werden. Der Beispielsketch unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > Music` nutzt dies.

```
// Kammerton A für eine Sekunde spielen
tone(11, 440, 1000);
```

### 4.15.2 Sketch MusicPwm

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Der verwendete Pin PB7 ist Teil des ATmega32u4-internen Timer 1. Das bedeutet, dass spezielle Hardware des ATmega32u4 zur Signalerzeugung herangezogen werden kann. Damit können Signale hoher Frequenz ganz ohne Einsatz von Rechenleistung erzeugt werden.

Der Beispiel-Sketch `Datei > Beispiele > FtduinoSimple MusicPwm` nutzt das, um die exakt gleiche Melodie wie der vorige Sketch zu erzeugen. Der Code ist deutlich kryptischer und sieht komplizierter aus. Während die Arduino-tone()-Funktion aber im Hintergrund in einem sogenannten Timer-Interrupt Rechenleistung benötigt, um den Ton zu erzeugen werden die Töne in diesem Beispiel allein aus der sogenannten Timer-Hardware des ATmega32u4-Prozessors erzeugt. Lediglich zum Ändern der Tonhöhe oder zum Stoppen der Tonausgabe ist der eigentliche Rechentheil des Prozessors verantwortlich.

In einem einfachem Musik-Beispiel wie diesem ist der Hintergrundbedarf an Rechenleistung zu vernachlässigen. Sollen aber sehr hohe Frequenzen, z.B. im Ultraschallbereich oder höher erzeugt werden, so steigt der Bedarf an Rechenleistung im Hintergrund, da mit höheren Frequenzen häufiger das Signal geändert werden muss. Die Verwendung der Timer-Hardware

<sup>29</sup>EN5 und EN6, siehe [http://cache.freescale.com/files/analog/doc/data\\_sheet/MC33879.pdf](http://cache.freescale.com/files/analog/doc/data_sheet/MC33879.pdf)

hat dieses Problem nicht. Die zur Tonerzeugung nötigen Signalwechsel, also das permanente Ein- und Ausschalten des Ausgangs in der gewünschten Ton-Frequenz wird automatisch erledigt und benötigt daher auch bei hohen Frequenzen keinerlei Rechenzeit des Mikrocontrollers.

## 4.16 Der ftDuino als MIDI-Instrument

Einen Lautsprecher anzuschließen ist nur eine Art, Töne zu erzeugen. Baukastensysteme wie fischertechnik laden natürlich ein, auf elektromechanische Weise Töne auszugeben z.B. mit Hilfe der Klangrohre aus der Dynamic-Baukastenserie.

Mit seiner flexiblen USB-Schnittstelle bietet der ftDuino eine elegante Methode, solche Fähigkeiten nutzbar zu machen. Die sogenannte MIDI-Schnittstelle<sup>30</sup> wurde entwickelt, um Computer und elektronische Musikinstrumente zu verbinden. Neben der elektrisch sehr speziellen MIDI-Verbindung gibt es eine Variante von MIDI über USB. Die Arduino-Umgebung bietet dafür die MIDIUSB-Bibliothek an, die über die Bibliotheksverwaltung der IDE direkt installiert werden kann.

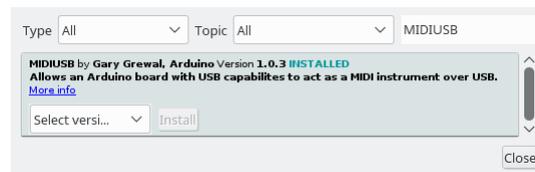


Abbildung 4.46: Installation der MIDIUSB-Bibliothek in der Arduino-IDE

### 4.16.1 Sketch MidiInstrument

Der ftDuino-Beispielsketch unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > MidiInstrument` nutzt diese Bibliothek, um den ftDuino als MIDI-Gerät für den PC nutzbar zu machen. Treiber für entsprechende Geräte bringen die gängigen Betriebssysteme bereits mit und Windows, Linux und MacOS erkennen einen zum MIDI-Gerät konfigurierten ftDuino ohne weitere Treiberinstallation als USB-Audio-Gerät.

Der ftDuino ist ein sogenanntes USB-Verbundgerät. Das bedeutet, dass er mehrere USB-Funktionen gleichzeitig umsetzen kann. Im MIDI-Fall bedeutet das, dass er gegenüber dem PC als MIDI-Gerät erscheint und *gleichzeitig* weiterhin über die USB-COM:-Schnittstelle verfügt, was speziell während der Sketzentwicklung sehr praktisch sein kann.

Ein mit dem MidiInstrument-Sketch versehener ftDuino wird z.B. von einem Linux-PC mit den gängigen MIDI-Werkzeugen erkannt:

```
$ aplaymidi -l
Port      Client name                Port name
14:0      Midi Through               Midi Through Port-0
24:0      ftDuino                     ftDuino MIDI 1
```

```
$ aplaymidi -p 24:0 demosong.mid
...
```

Der ftDuino wird eine Stimme des Songs auf einem an 02 angeschlossenen Lautsprecher abspielen und gleichzeitig auf dem COM:-Port Informationen über die empfangenen Befehle ausgeben und damit als Basis für eine elektromechanisches Instrument dienen.

Nur wenige MIDI-Dateien lassen sich mit diesem einfachen Setup befriedigend abspielen, weil dieses einfache Beispiel nur monophon ist und nur einen Ton zur Zeit abspielen kann. Mehrstimmige Lieder können nicht abgespielt werden. Diese Beschränkung lässt sich in einem mehrstimmigen mechanischen Musikmodell natürlich aufheben und ergibt sich allein aus der sehr simplen hier verwendeten Art der Tonerzeugung.

Eine monophone Beispieldatei `song.mid` findet sich im Verzeichnis des Sketches.

<sup>30</sup>MIDI, Musical Instrument Digital Interface, <https://en.wikipedia.org/wiki/MIDI>

# Kapitel 5

## Modelle

Während in den Experimenten aus Kapitel 4 der **ftDuino**-Controller im Mittelpunkt stand und nur wenige externe Komponenten Verwendung fanden geht es in diesem Kapitel um komplexere Modelle. Der **ftDuino** spielt dabei eine untergeordnete Rolle.

Sämtliche Modelle stammen aus aktuellen Baukästen bzw. sind nah an deren Modelle angelehnt, so dass ein Nachbau mit dem entsprechenden Kasten möglich ist.

### 5.1 Automation Robots: Hochregallager

Das Modell Hochregallager stammt aus dem Baukasten "Automation Robots". In der Originalanleitung wird der Einsatz des TX-Controllers beschrieben. Ein Zusatzblatt beschreibt den TXT-Controller.

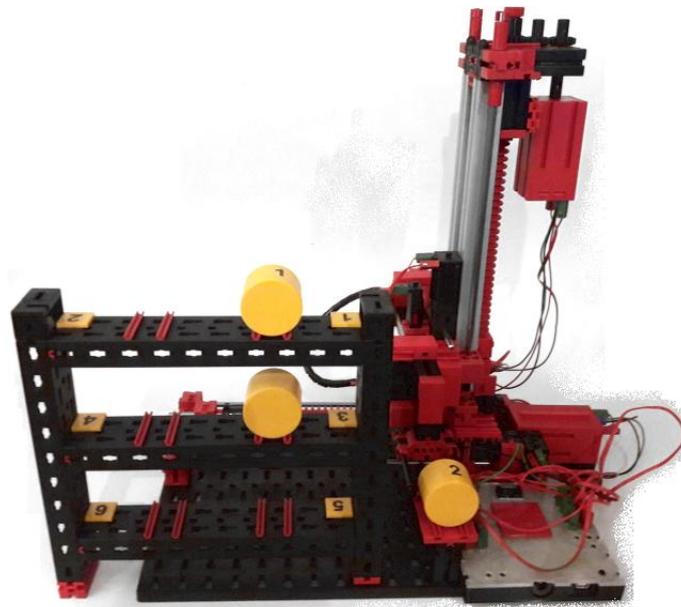


Abbildung 5.1: Hochregal mit **ftDuino**

Der Beispielsketch `Datei > Beispiele > Ftduino > HighLevelRack` steuert das Modell "Hochregallager" aus dem Baukasten 511933 "ROBO TX Automation Robots". Der Anschluss des **ftDuino** an das Modell entspricht dabei exakt dem Schaltplan für den TXT.

Die Bedienung erfolgt dabei aus dem seriellen Monitor vom PC aus<sup>1</sup>.

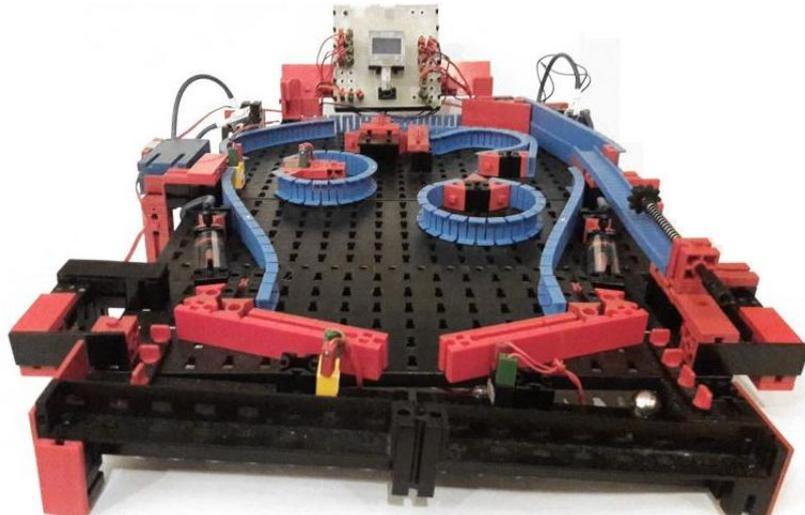
<sup>1</sup>Hochregal-Video <https://www.youtube.com/watch?v=Sjgv9RnBAbg>



Abbildung 5.2: Serielle Kommunikation mit dem Hochregal

## 5.2 ElectroPneumatic: Flipper

Die Eingänge des **ftDuino** sind auch im Schalter-Modus mit den fischertechnik-Fototransistoren kompatibel. Ein beleuchteter Transistor liefert dann den Wahrheitswert "wahr", ein unbeleuchteter den Wert "unwahr".

Abbildung 5.3: Flipper auf **ftDuino**-Basis

Der Beispiel-Sketch des Flippers aus dem ElectroPneumatic-Set findet sich unter **Datei > Beispiele > Ftduino > Pinball**. Er nutzt die Fototransistoren als Schaltereingänge für die Lichtschranken. Eine durch eine Kugel unterbrochene Lichtschranke liefert dann den Wert "unwahr":

```
if(!ftduino.input_get(Ftduino::I4)) {
  if(millis() - loose_timer > 1000) {
    // ...
  }
  loose_timer = millis();
}
```

Dabei wird ein Timer migeführt, der z.B. in diesem Fall dafür sorgt, dass frühestens eine Sekunde (1000 Millisekunden) nach einem Ereignis ein weiteres Ereignis erkannt wird.

Dieser Sketch nutzt ein OLED-Display, um verbliebene Spielbälle und den Punktestand anzuzeigen<sup>2</sup>. Da am **ftDuino** noch Ausgänge frei sind können stattdessen auch Lampen oder Leuchtdioden verwendet werden.

<sup>2</sup>Flipper-Video <https://www.youtube.com/watch?v=-zmuOhcHRbY>

## 5.3 ROBOTICS TXT Explorer: Linienfolger

Der mobile Linienfolger ist an die Modelle des "ROBOTICS TXT Explorer"-Sets angelehnt und nutzt den "IR Spursensor" dieses Sets.

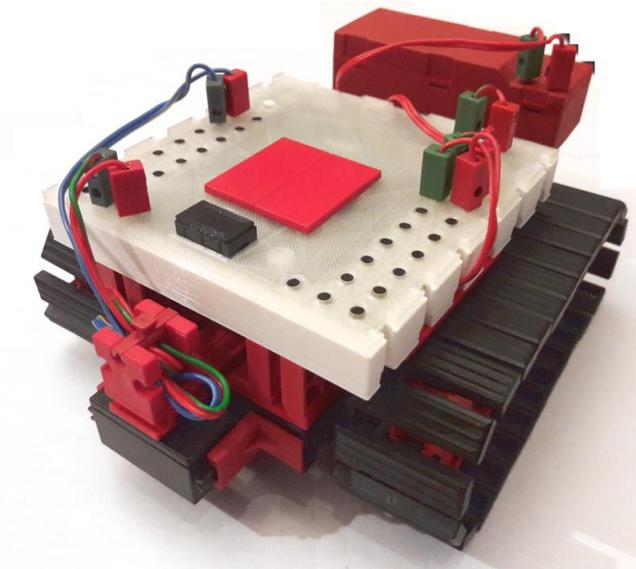


Abbildung 5.4: Ein Linienfolger auf ftduino-Basis

Ein passender Beispiel Sketch ist unter `Datei > Beispiele > Ftduino > LineSensor` zu finden. Dieser Sketch wertet kontinuierlich den Liniensensor aus, um eine schwarzen Linie zu folgen<sup>3</sup>.

Der Liniensensor wird mit seinen gelben und blauen Kabeln an zwei beliebige der Eingänge I1 bis I8 angeschlossen. Zusätzlich erfolgt über die roten und grünen Kabel die Spannungsversorgung durch den ftduino.

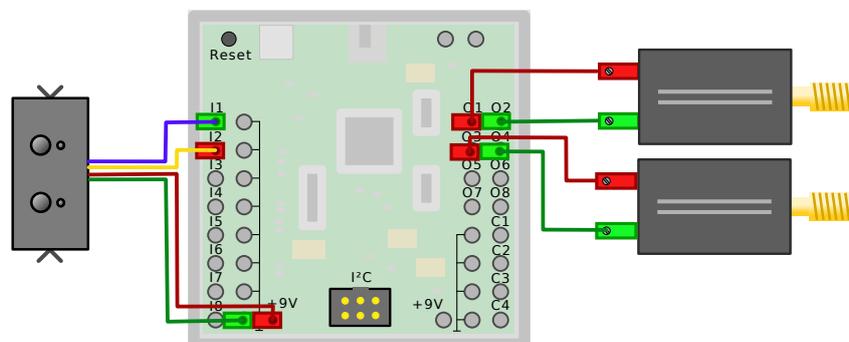


Abbildung 5.5: Verdrahtungsschema des Linienfolgers

In diesem Fall ist der Spursensor an die Eingänge I1 und I2 angeschlossen. Der Sensor liefert nahezu maximale Spannung (ca. 9 Volt) wenn eine weiße Fläche erkannt wurde und nur wenig Millivolt, wenn die schwarze Linie erkannt wurde.

```
// beiden Eingänge auf Spannungsmessung einstellen
ftduino.input_set_mode(Ftduino::I1, Ftduino::VOLTAGE);
ftduino.input_set_mode(Ftduino::I2, Ftduino::VOLTAGE);

// beide Spannungen auslesen
uint16_t linker_wert = ftduino.input_get(Ftduino::I1);
uint16_t rechter_wert = ftduino.input_get(Ftduino::I2);

// eine Spannung kleiner 1 Volt (1000mV) bedeutet 'Linie erkannt'
```

<sup>3</sup>Linienfolger-Video <https://www.youtube.com/watch?v=JQ8TLt5MC9k>

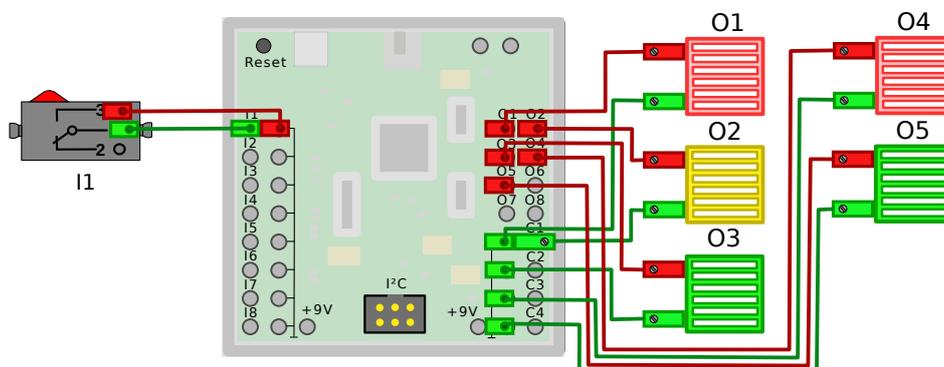
```

if((linker_wert < 1000) && (rechter_wert < 1000)) {
  // beide Sensoren haben die Linie erkannt
  // ...
}

```

## 5.4 Idas Ampel

Ein klassisches Modell ist die Ampel bzw. die Fußgängerampel. Das Modell bildet eine Bedarfsampel mit je drei Lampen für die Autos und zwei für Fußgänger ab.



(a) Verdrahtungsschema



(b) Modell

Abbildung 5.6: Idas Ampel

Ein passender Beispiel-Sketch ist unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > PedestrianLight` zu finden. Er implementiert die Ampel in Form eines Zustandsautomaten. Die Lichtfolge entspricht dabei dem üblichen Ablauf in acht Schritten von "Autos haben grün, Fußgänger rot" über die Grünphase für die Fußgänger bis schließlich die Autos wieder fahren dürfen.

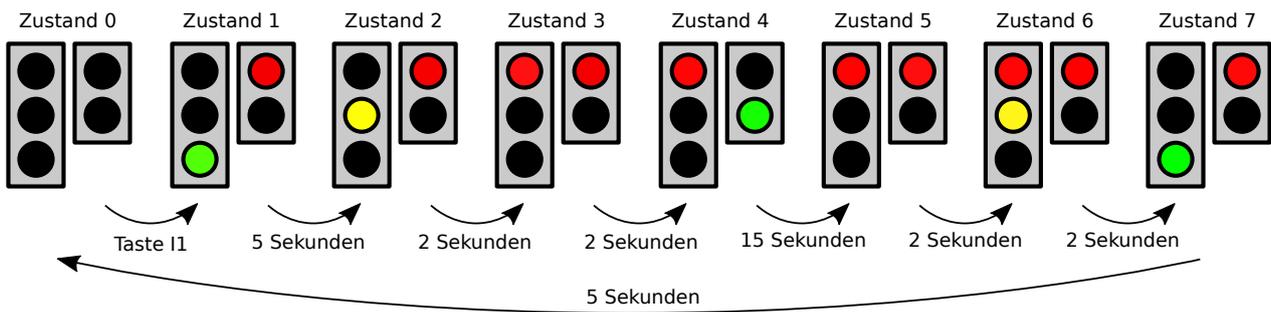


Abbildung 5.7: Die Zustände der Ampel

### 5.4.1 Zustandsautomaten

Die einfache und naheliegenden Umsetzung der Ampelsteuerung in Software bestünde aus einem Programm, das dem Verlauf der Ampelzustände direkt folgt. Der Programmablauf stoppt, wenn auf den Tastendruck oder auf den Ablauf einer Zeit gewartet wird und setzt fort, wenn das entsprechende Ereignis eingetreten ist. Im Folgenden ist dies exemplarisch für die ersten zwei Zustände der Ampel dargestellt.

```
void loop() {
  // warte auf Tastendruck
  while(!ftduino.input_get(BUTTON)) {
  };

  // Ampel schaltet ein, Autos haben grün, Fußgänger rot
  cars_green();
  pedestrians_red();
  delay(CARS_GREEN_PHASE);

  // Autos bekommen gelb
  cars_yellow();
  delay(YELLOW_PHASE);

  // ...
}
```

Dieses Programm ist kurz und leicht zu verstehen. Das ist eigentlich gut, hat aber einen entscheidenden Nachteil: Während auf ein Ereignis gewartet wird stoppt der gesamte Programmablauf und es ist nicht möglich, weitere Dinge parallel zu erledigen.

Der PedestrianLight-Sketch soll aber beispielsweise nebenbei mit der eingebauen LED des ftDuino blinken. Dies soll unterbrechungsfrei passieren und unabhängig davon sein, in welchem Zustand sich die eigentliche Ampel gerade befindet.

Die Lösung ist ein Zustandsautomat.

```
// die loop-Funktion wird immer wieder aufgerufen
void loop() {
  // Zeitpunkt des nächsten Lichtwechsel-Ereignisses
  static unsigned long next_event = 0;
  // Aktueller Zustand der Amepl
  static char state = 0;

  // Die interne Leuchtdiode soll einmal pro Sekunde blinken
  static unsigned long flash_timer = 0;
  if(millis() > flash_timer + 10)
    digitalWrite(LED_BUILTIN, LOW);
  if(millis() > flash_timer + 1000) {
    digitalWrite(LED_BUILTIN, HIGH);
    flash_timer = millis();
  }

  // Teste ob ein Fussgänger im Zustand 0 (Ampel aus) den
  // Knopf gedrückt hat
  if((state == 0) && (ftduino.input_get(BUTTON)))
```



# Kapitel 6

## Community-Projekte

Der **ftDuino** ist ein echtes Community-Projekt. Er basiert auf Ideen aus der fischertechnik-Community und integriert sich entsprechend gut in bestehende Community-Projekte. Während kommerzielle Produkte oft in Konkurrenz mit ihren eigenen Vorgängern stehen und dem Kunden vor allem Neues geboten werden soll können es sich Community-Projekte leichter erlauben, auch ältere und technisch in Konkurrenz stehende Systeme einzubinden.

Der **ftDuino** lässt sich wie in Abschnitt 4.13.5 beschrieben mit dem fischertechnik-TXT-Controller per I<sup>2</sup>C koppeln. Auf dem TXT kommt dabei die sogenannte Community-Firmware<sup>1</sup> zum Einsatz. Entsprechende Programme zur Anbindung des **ftDuino** per I<sup>2</sup>C finden sich ebenfalls dort<sup>2</sup>.

### 6.1 ftduino\_direct: **ftDuino**-Anbindung per USB an TXT und TX-Pi

Einfacher und robuster ist die Anbindung per USB an PCs, den TXT oder auch den Raspberry-Pi. Die Community stellt dazu einen Sketch sowie eine passende Pythin-Bibliothek zur Verfügung<sup>3</sup>.

Mit Hilfe des Sketches stellt der **ftDuino** seine Anschlüsse einem per USB angeschlossenen übergeordneten Gerät zur Verfügung. Die Python-Bibliothek kann auf dem übergeordneten Gerät genutzt werden, um aus einem Python-Programm auf die Ein- und Ausgänge des **ftDuino** zuzugreifen.



Abbildung 6.1: **ftDuino** per USB am Raspberry-Pi

<sup>1</sup>Cfischertechnik TXT Community-Firmware <http://cfw.ftcommunity.de/ftcommunity-TXT>

<sup>2</sup>ftDuino I<sup>2</sup>C für die CFW <https://github.com/harbaum/cfw-apps/tree/master/packages/ftDuinoI2C>

<sup>3</sup>ftduino\_direct-Sketch [https://github.com/PeterDHabermehl/ftduino\\_direct](https://github.com/PeterDHabermehl/ftduino_direct)

Mit Hilfe dieser Bibliothek lassen sich bestehende Python-Programme für die Community-Firmware leicht auf die Nutzung eines `ftDuino` erweitern. Besonders interessant ist dies auf Geräten wie dem Raspberry-Pi, da diese von Haus aus keine Schnittstelle zu fischertechnik-Sensoren und -Aktoren mitbringen.

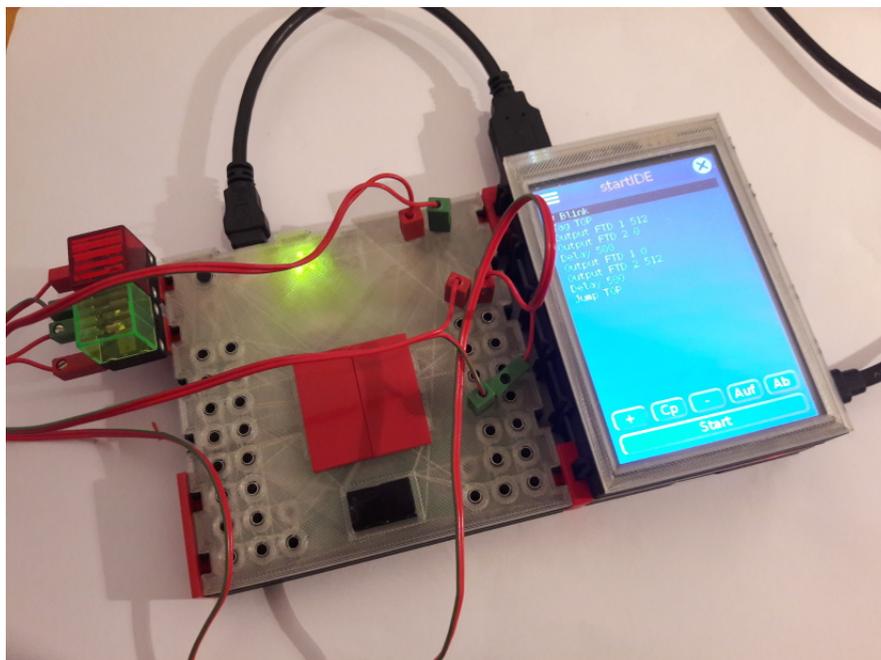


Abbildung 6.2: startIDE auf TX-Pi mit Zugriff auf `ftDuino`

Programme wie `startIDE`<sup>4</sup> und `Brickly`<sup>5</sup> können mit Hilfe von `ftduino_direct` auf den `ftDuino` zugreifen und so auf dem Raspberry-Pi die fischertechnik-kompatiblen Anschlüsse des `ftDuino` nutzen.

## 6.2 ftDuinIO: ftDuino-Kontroll-App für TXT und TX-Pi

Die Installation des `ftduino_direct`-Sketches auf dem `ftDuino` kann wie gewohnt per Arduino-IDE erfolgen, benötigt aber einen klassischen PC. Um vom PC komplett unabhängig zu sein wurde die `ftDuinIO`-App für die Community-Firmware entwickelt.



Abbildung 6.3: Die `ftDuinIO`-App

Die App kann auf dem fischertechnik-TXT ebenso betrieben werden wie auf dem zum TX-Pi konfigurierten Raspberry-Pi und erlaubt es, Sketches auf den `ftDuino` zu laden sowie die `ftduino_direct`-Funktionen zu testen.

<sup>4</sup>`startIDE`: <https://forum.ftcommunity.de/viewtopic.php?f=33&t=4297>

<sup>5</sup>`Brickly`: <https://cfw.ftcommunity.de/ftcommunity-TXT/de/programming/brickly/>

## 6.3 Brickly-Plugin: Grafische ftDuino-Programmierung in Brickly

Brickly<sup>6</sup> ist eine auf Googles Blockly<sup>7</sup> basierende grafische Programmierumgebung.

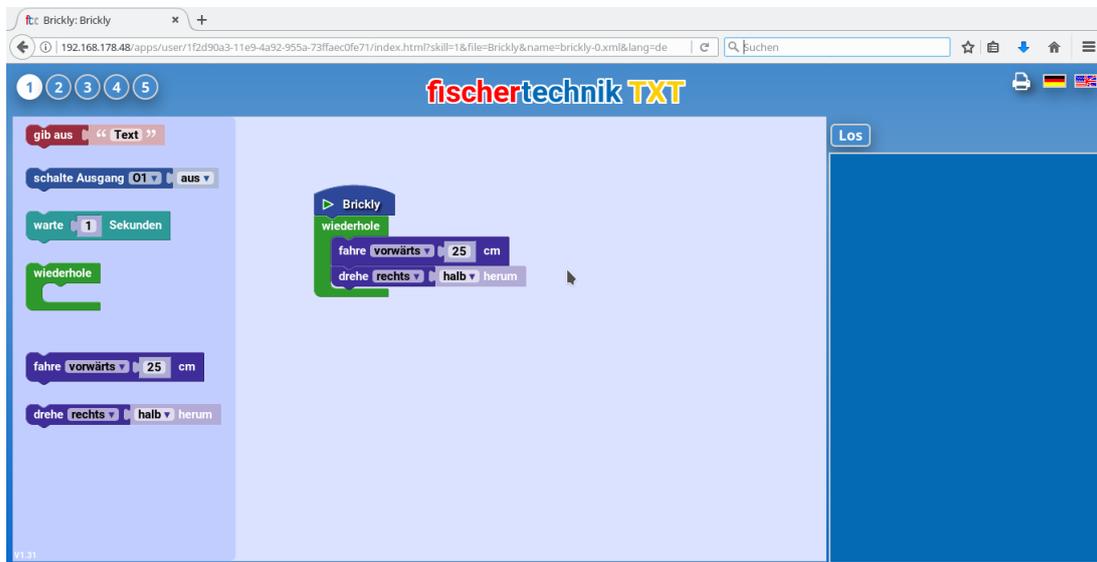


Abbildung 6.4: Die Brickly-Programmiersoberfläche

Brickly wurde für den fischartechnik-TXT-Controller geschrieben und bringt alles mit, um dessen Ein- und Ausgänge nutzen zu können. Brickly selbst benötigt einen leistungsfähigen Controller, um darauf zu laufen. Dies kann ein fischartechnik-TXT-Controller oder auch ein Raspberry-Pi sein. Die Bedienung und Programmierung erfolgt dann im Web-Browser mit Hilfe eines per WLAN verbundenen Smartphones oder PCs.

Der ftDuino selbst ist nicht leistungsfähig genug, um Brickly auszuführen. Auch die nötige WLAN-Verbindung bringt der ftDuino nicht mit.

Stattdessen kann Brickly einen an den fischartechnik-TXT-Controller oder einen Raspberry-Pi (TX-Pi) angeschlossenen ftDuino ansteuern. Brickly nutzt dazu die in Abschnitt 6.1 beschriebene ftduino\_direct-Anbindung.

Das ftDuino-plugin für Brickly<sup>8</sup> kann in eine bestehende Brickly-Installation direkt in der Browser-Oberfläche installiert werden.



Abbildung 6.5: Installation eines Brickly-Plugins

Danach können die ftDuino-Ein- und -Ausgänge direkt in Brickly-Programmen verwendet werden. Einem Raspberry-Pi erschließt sich so die fischartechnik-Welt, ein TXT-Controller kann so um 20 zusätzliche Ein- und 8 Ausgänge erweitert werden.

## 6.4 startIDE: Programmierung direkt auf dem TX-Pi oder TXT

Die üblichen Programmierumgebung RoboPro für den fischartechnik-TXT- und -TX-Controller benötigt einen Windows-PC zur Programmierung. Selbst das deutlich modernere Brickly (siehe Abschnitt 6.3) ist auf ein externes Gerät zur Programm-

<sup>6</sup>Brickly-Anleitung <https://github.com/EstherMi/ft-brickly-userguide/blob/master/de/brickly/index.md>

<sup>7</sup>Google-Blockly <https://developers.google.com/blockly/>

<sup>8</sup>Brickly-ftDuino-Plugin <https://github.com/harbaum/brickly-plugins#ftduino-io—ftduinoxml>

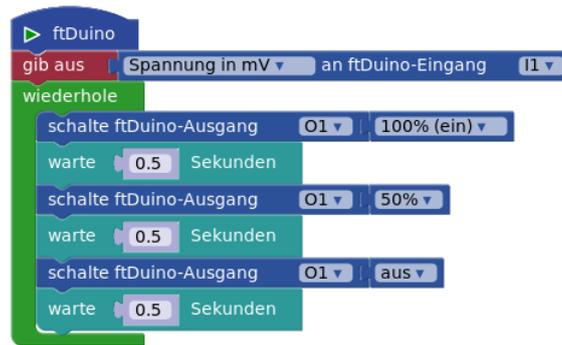
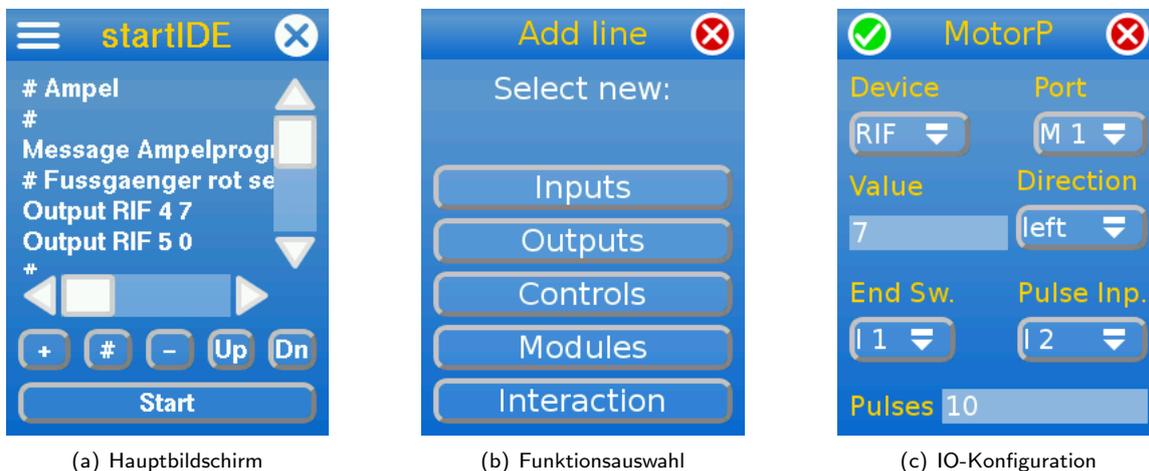


Abbildung 6.6: Ein Brickly-Programm zur Ansteuerung des ftDuino

entwicklung angewiesen.

StartIDE<sup>9</sup> wurde dagegen so konzipiert, dass schon der kleine Touchbildschirm des fischertechnik-TXT-Controllers oder eines Raspberry-Pi ausreicht, um direkt am Gerät Programme erstellen zu können.



(a) Hauptbildschirm

(b) Funktionsauswahl

(c) IO-Konfiguration

Abbildung 6.7: Die Oberfläche der StartIDE

Die startIDE unterstützt neben den eigenen Anschlüssen des TXT auch die Anschlüsse einer ganzen Reihe per USB extern anzuschließender Interfaces und damit u.a. auch die des ftDuino. Dazu bedient sich startIDE der bereits in Abschnitt 6.1 vorgestellten ftduino\_direct-Anbindung. Da die startIDE auch auf dem TX-Pi bzw. dem Raspberry-Pi läuft verleiht sie diesem die für den Einsatz im fischertechnik-Modellen nötigen Anschlüsse.

Das Gespann TX-Pi (bzw. Raspberry-Pi), ftDuino und startIDE erlaubt damit, fischertechnik-Modelle ganz ohne PC oder Smartphone zu programmieren.

Die ausführliche Bedienungsanleitung<sup>10</sup> der startIDE enthält weitere Details zur Nutzung des ftDuino.

<sup>9</sup>startIDE-Homepage: <https://github.com/PeterDHabermehl/startIDE/>

<sup>10</sup>startIDE-Anleitung: [https://github.com/PeterDHabermehl/startIDE/blob/master/ddoc/Manual\\_140\\_de.pdf](https://github.com/PeterDHabermehl/startIDE/blob/master/ddoc/Manual_140_de.pdf)

# Kapitel 7

## Bibliotheken

Mit dem Schaltplan aus Anhang A und entsprechendem Know-How über den verbauten ATmega32U4-Controller lassen sich sämtliche Anschlüsse des `ftDuino` aus einem Arduino-Sketch ansteuern. Allerdings erfordert dieses Vorgehen einiges an Erfahrung und führt zu vergleichsweise komplexen Arduino-Sketches, da sämtlicher Code zur Ansteuerung der diversen Ein- und Ausgänge im Sketch selbst implementiert werden müsste.

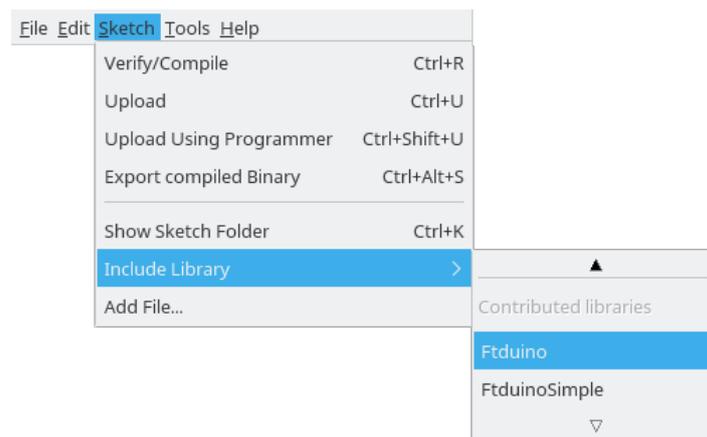


Abbildung 7.1: Die `ftDuino`-Bibliotheken in der Arduino-IDE

Der `ftDuino` bringt daher sogenannte Bibliotheken mit. Das sind Code-Sammlungen, die bereits fertige Routinen zum Ansteuern der Ein- und Ausgänge des `ftDuinos` enthalten. Der eigentliche Arduino-Sketch wird dadurch sehr viel einfacher und kürzer und vor allem muss der Programmierer die Aspekte der Hardware selbst gar nicht komplett verstanden haben, da er lediglich einige einfach zu benutzende Routinen zum Zugriff auf die `ftDuino`-Hardware nutzt. Die Bibliotheken werden als Teil der `ftDuino`-Installation in der Arduino-IDE automatisch mit installiert. Aktualisierungen dieser Bibliotheken werden von der Arduino-IDE automatisch festgestellt und zum Update angeboten.

Trotzdem ist der direkte Zugriff natürlich weiterhin möglich. Der fortgeschrittene Programmierer kann also nach wie vor an allen Bibliotheken vorbei direkt auf die Hardware zugreifen. Der Code der Bibliotheken ist ebenfalls frei verfügbar<sup>1</sup>, sodass der Anwender selbst ggf. Erweiterungen und Verbesserungen vornehmen kann.

Es gibt zwei Bibliotheken, um den `ftDuino` anzusteuern. Die `FtduinoSimple`-Bibliothek, die sehr einfach gehalten ist und nur ein ganz rudimentäres Funktions-Set bereit stellt und die `Ftduino`-Bibliothek, die deutlich komplexer ist und vielfältige Funktionen zur Signalein- und -ausgabe bietet.

<sup>1</sup><https://raw.githubusercontent.com/harbaum/ftduino/master/ftduino/libraries>

## 7.1 FtduinoSimple

Die FtduinoSimple-Bibliothek ist eine sehr einfache Bibliothek. Sie erlaubt nur die Abfrage von einfachen Digitalwerten (an/aus) und das Ein- und Ausschalten von Ausgängen. Es ist mit ihr weder möglich, analoge Spannungen und Widerstände einzulesen, noch die Ausgänge mit variablen Werten zu schalten.

Die Vorteile der FtduinoSimple-Bibliothek sind:

**Einfachheit** Die Bibliothek bietet nur wenige sehr einfach zu nutzende Funktionen. Man kann kaum etwas falsch machen.

**Geringer Speicherbedarf** Die Bibliothek belegt kaum Flash- oder RAM-Speicher des **ftDuino**. Fast der gesamte Speicher steht dem eigentlichen Sketch zur Verfügung.

**Keine Seiteneffekte** Die Bibliothek verwendet keine weitere interne Hardware des ATmega32u4-Controllers und implementiert z.B. keine eigenen Interrupt-Handler. Die gesamte interne Hardware (Timer, Zähler, Interrupts, ...) steht für eigenen Sketche zur Verfügung und man muss mit keinen unerwarteten Effekten rechnen, wenn man direkt auf die ATmega32u4-Hardware zugreift.

Um die FtduinoSimple-Bibliothek zu nutzen muss zu Beginn eines Sketches die entsprechende Include-Zeile eingefügt werden.

```
#include <FtduinoSimple.h>
```

### 7.1.1 Verwendung im Sketch

Die FtduinoSimple-Bibliothek verbirgt viele Details der Sensor- und Aktoransteuerung vor dem Nutzer und erlaubt es, mit wenigen und einfachen Code-Zeilen die Ein- und Ausgänge in einem Sketch zu verwenden.

Folgendes Beispiel zeigt das periodische Schalten eines Ausganges mit Hilfe der FtduinoSimple-Bibliothek:

```
1 #include <FtduinoSimple.h>
2
3 void setup() {
4     // keine Initialisierung noetig
5 }
6
7 void loop() {
8     // Ausgang 01 einschalten
9     ftduino.output_set(Ftduino::O1, Ftduino::HI);
10    delay(1000);
11    // Ausgang 01 ausschalten
12    ftduino.output_set(Ftduino::O1, Ftduino::LO);
13    delay(1000);
14 }
```

In den Zeilen 9 und 12 wird der Ausgang 01 des **ftDuino** ein- bzw. ausgeschaltet. Der erste Parameter der `output_set()`-Funktion gibt dabei den zu schaltenden Ausgang an, der zwei bestimmt, ob der Ausgang ein- oder ausgeschaltet werden soll.

**Achtung:** Um die Ausgänge benutzen zu können muss der **ftDuino** natürlich mit 9 Volt versorgt werden.

Die Eingänge des **ftDuino** lassen sich ebenfalls sehr einfach mit Hilfe der FtduinoSimple-Bibliothek abfragen:

```
1 #include <FtduinoSimple.h>
2
3 void setup() {
4     // keine Initialisierung noetig
5 }
6
7 void loop() {
8     // Eingang I1 einlesen
9     if(ftduino.input_get(Ftduino::I1)) {
10        // Ausgang 01 einschalten
11        ftduino.output_set(Ftduino::O1, Ftduino::HI);
12    } else {
13        // Ausgang 01 ausschalten
14        ftduino.output_set(Ftduino::O1, Ftduino::LO);
15    }
```

```
16 }
```

In Zeile 9 wird der Zustand eines an den Eingang I1 angeschlossenen Schalters ermittelt. Je nachdem ob er gedrückt (geschlossen) ist oder offen wird in den Zeilen 11 bzw. 14 der Ausgang O1 ein- oder ausgeschaltet.

### 7.1.2 bool input\_get(uint8\_t ch)

Diese Funktion liest den Zustand des Eingangs `ch` ein. Erlaubte Werte für `ch` sind `Ftduino::I1` bis `Ftduino::I8`. Der Rückgabewert ist `true`, wenn der Eingang mit Masse verbunden ist und `false`, wenn nicht. Auf diese Weise lassen sich z.B. leicht Taster abfragen, die zwischen dem jeweiligen Eingang und den korrespondierenden Masseanschluss daneben geschaltet sind.

Die Auswertung des Eingangs geschieht nicht im Hintergrund, sondern erfolgt genau in dem Moment, in dem die `input_get()`-Funktion aufgerufen wird. Vor allem, wenn dabei ein anderer Port abgefragt wird als im direkt vorhergehenden Aufruf von `input_get()` kommt es dadurch zu einer Verzögerung von einigen Mikrosekunden, da `ftDuino`-intern eine Umschaltung auf den geänderten Eingang durchgeführt werden muss.

#### Beispiel

```
// lies den Zustand einer Taste an Eingang I1
if(ftduino.input_get(Ftduino::I1)) {
    /* ... tue etwas ... */
}
```

### 7.1.3 bool counter\_get\_state(uint8\_t ch)

Diese Funktion entspricht von ihrer Wirkungsweise `input_get()`. Allerdings wird `counter_get_state()` auf die Zählereingänge angewandt. Der Wertebereich für `ch` reicht demnach von `Ftduino::C1` bis `Ftduino::C4`.

Der Rückgabewert ist `true`, wenn der Eingang mit Masse verbunden ist und `false`, wenn nicht.

#### Beispiel

```
// lies den Zustand einer Taste an Zaehler-Eingang C1
if(ftduino.counter_get_state(Ftduino::C1)) {
    /* ... tue etwas ... */
}
```

### 7.1.4 void output\_set(uint8\_t port, uint8\_t mode)

Mit der Funktion `output_set()` können die Ausgänge O1 bis O8 gesteuert werden. Der Wertebereich für `port` reicht daher von `Ftduino::O1` bis `Ftduino::O8`.

Der Parameter `mode` beschreibt, in welchen Zustand der Ausgang gebracht werden soll. Mögliche Werte für `mode` sind `Ftduino::OFF`, wenn der Ausgang komplett unbeschaltet sein soll, `Ftduino::LO`, wenn der Ausgang gegen Masse geschaltet werden soll und `Ftduino::HI`, wenn der Ausgang auf 9 Volt geschaltet werden soll.

#### Beispiel

```
// Lampe zwischen Ausgang O1 und Masse leuchten lassen
ftduino.output_set(Ftduino::O1, Ftduino::HI);
```

*Hinweis: Ausgänge können nur verwendet werden, wenn der `ftDuino` mit einer 9-Volt-Versorgung verbunden ist (siehe Abschnitt 1.2.5).*

### 7.1.5 void motor\_set(uint8\_t port, uint8\_t mode)

Die Funktion `motor_set()` bedient einen Motorausgang M1 bis M4. Motorausgänge werden durch die Kombination von zwei Ausgängen gebildet (M1 = 01 und 02, M2 = 03 und 04, ...). Der Wert für `port` liegt daher im Bereich von `Ftduino::M1` bis `Ftduino::M4`.

Der Parameter `mode` gibt an, welchen Zustand der Motorausgang annehmen soll. Mögliche Werte für `mode` sind `Ftduino::OFF`, wenn der Motor ausgeschaltet sein soll, `Ftduino::LEFT`, wenn der Motor sich nach links drehen soll, `Ftduino::RIGHT`, wenn der Motor sich nach rechts drehen soll und `Ftduino::BRAKE`, wenn der Motor gebremst werden soll.

Der Unterschied zwischen `Ftduino::OFF` und `Ftduino::BRAKE` besteht darin, dass ein noch drehender Motor bei `Ftduino::BRAKE` durch Zusammenschalten der beiden Anschlüsse aktiv gebremst wird während der Motor bei `Ftduino::OFF` lediglich spannungslos geschaltet wird und langsam ausläuft.

Beispiel

```
// Motor an Ausgang M1 links herum laufen lassen
ftduino.motor_set(Ftduino::M1, Ftduino::LEFT);
```

*Hinweis: Ausgänge können nur verwendet werden, wenn der ftDuino mit einer 9-Volt-Versorgung verbunden ist (siehe Abschnitt 1.2.5).*

### 7.1.6 Beispiel-Sketches

Code-Beispiele zur Nutzung der `FtduinoSimple`-Bibliothek finden sich im Menü der Arduino-IDE unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple`.

## 7.2 Ftduino

Die `Ftduino`-Bibliothek kapselt alle Funktionen der `ftDuino`-Hardware, sodass der Anwender bequemen Zugriff auf alle Ein- und Ausgänge hat, ohne sich über die konkrete technische Umsetzung Gedanken machen zu müssen.

Die `Ftduino`-Bibliothek benötigt selbst etwas Flash-Speicher, RAM-Speicher und Hintergrund-Rechenleistung, so dass nicht alle Ressourcen komplett dem Anwendungssketch zur Verfügung stehen. Zusätzlich macht sie Gebrauch von internen Ressourcen des ATmega32u4 wie Timern und Interrupts wie jeweils bei den folgenden Funktionsbeschreibungen erwähnt.

Um die `Ftduino`-Bibliothek zu nutzen muss zu Beginn eines Sketches die entsprechende Include-Zeile eingefügt werden.

```
#include <Ftduino.h>
```

Zusätzlich muss vor Verwendung aller anderen Funktionen die `init()`-Funktion aufgerufen werden. Dies geschieht sinnvoller Weise früh in der `setup()`-Funktion.

```
// die setup-Funktion wird einmal beim Start aufgerufen
void setup() {
  // Benutzung der Ftduino-Bibliothek vorbereiten
  ftduino.init();
}
```

### 7.2.1 Die Eingänge I1 bis I8

Die Eingänge I1 bis I8 sind mit Analogeingängen des ATmega32u4-Mikrocontrollers im `ftDuino` verbunden. Diese Analogeingänge werden von der `ftDuino`-Bibliothek permanent im Hintergrund ausgewertet, da die Analog-Wandlung eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt und auf diese Weise eine unerwünschte Verzögerung bei der Abfrage von Eingängen vermieden werden kann.

Die `ftDuino`-Bibliothek nutzt dazu den sogenannten `ADC_vect`-Interrupt. Die Analog-Digital-Wandler (ADCs) werden auf eine Messrate von ca 8900 Messungen pro Sekunde eingestellt. Jeder Eingang wird zweimal abgefragt, um eine stabile

zweite Messung zu erhalten, so dass für die 8 Eingänge insgesamt 16 Messungen nötig sind. Daraus ergibt sich eine Konvertierungsrate von ca. 560 Messungen pro Sekunde pro Eingang, die automatisch im Hintergrund erfolgen. Beim Auslesen ist der Messwert demnach maximal ca 2 Millisekunden alt und der Wert wird ungefähr alle 2 Millisekunden aktualisiert.

Der `ftduino` kann einen sogenannte Pullup-Widerstand an jedem der Eingänge aktivieren, so dass einer Spannungsmessung eine Widerstandsmessung erfolgen kann. Auch das wird von der `ftduino`-Bibliothek im Hintergrund verwaltet und die Umschaltung erfolgt automatisch vor der Messung. Sie ist auch der Grund, warum pro Kanal zwei Messungen erfolgen. Dies erlaubt den Signalen, sich nach dem Umschaltvorgang und vor der zweiten Messung zu stabilisieren.

### 7.2.2 void input\_set\_mode(uint8\_t ch, uint8\_t mode)

Die Funktion `input_set_mode()` setzt den Messmodus des Eingangs `ch`. Gültige Werte für `ch` reichen von `Ftduino::I1` bis `Ftduino::I8`.

Der Wert `mode` kann auf `Ftduino::RESISTANCE`, `Ftduino::VOLTAGE` oder `Ftduino::SWITCH` gesetzt werden. Die Funktion `input_get()` liefert in der Folge Widerstandswerte in Ohm, Spannungswerte in Millivolt oder den Schaltzustand eines Schalters als Wahrheitswert.

### 7.2.3 uint16\_t input\_get(uint8\_t ch)

Diese Funktion liest den aktuellen Messwert des Eingangs `ch` aus. Gültige Werte für `ch` reichen von `Ftduino::I1` bis `Ftduino::I8`.

Der zurückgelieferte Messwert ist ein 16-Bit-Wert. Im Falle einer Spannungsmessung wird ein Wert zwischen 0 und 10.000 zurück geliefert, was einer Spannung von 0 bis 10 Volt entspricht. Im Falle einer Widerstandsmessung wird ein Widerstandswert von 0 bis 65535 Ohm zurück geliefert, wobei der Wert 65535 auch bei allen Widerständen größer 65 Kiloohm geliefert wird. Bedingt durch das Messprinzip werden die Werte oberhalb ca. 10 Kiloohm immer ungenauer. Bei einer Schaltermessung wird nur `true` oder `false` zurück geliefert, je nachdem ob der Eingang mit weniger als 100 Ohm gegen Masse verbunden ist (Schalter geschlossen) oder nicht.

Normalerweise liefert diese Funktion den letzten im Hintergrund ermittelten Messwert sofort zurück. Nur wenn direkt zuvor der Messmodus des Eingangs verändert wurde, dann kann es bis zu 2 Millisekunden dauern, bis die Funktion einen gültigen Messwert zurück liefert. Die Funktion blockiert in dem Fall die Programmausführung so lange.

Beispiel

```
// Widerstand an I1 auswerten
ftduino.input_set_mode(Ftduino::I1, Ftduino::RESISTANCE);
uint16_t widerstand = ftduino.input_get(Ftduino::I1);
```

### 7.2.4 Die Ausgänge O1 bis O8 und M1 bis M4

Die Ausgänge O1 bis O8 sind acht unabhängige verstärkte Ausgänge zum direkten Anschluss üblicher 9-Volt-Aktoren von fischertechnik wie z.B. Lampen, Ventile und Motoren.

Je vier Ausgänge werden von einem Treiberbaustein vom Typ MC33879A<sup>2</sup> angesteuert. Dieser Baustein enthält acht unabhängig steuerbare Leistungstransistoren. Je zwei Transistoren können einen Ausgang auf Masse schalten, auf 9 Volt schalten oder ganz unbeschaltet lassen. Daraus ergeben sich die drei möglichen Zustände jedes Ausgangs LO (auf Masse geschaltet), HI (auf 9 Volt geschaltet) oder OFF (unbeschaltet).

Je zwei Ausgänge O<sub>x</sub> können zu einem Motorausgang M<sub>x</sub> kombiniert werden. Ausgänge O1 und O2 ergeben den Motorausgang M1, O3 und O4 den Motorausgang M2 und so weiter. Der kombinierte Motorausgang kann die vier mögliche Zustände OFF, LEFT, RIGHT und BRAKE annehmen. In den Zuständen LEFT und RIGHT dreht ein angeschlossener Motor je nach Polität des Anschlusses links oder rechts-herum. Im Zustand OFF sind beide Ausgänge unbeschaltet und der Motor verhält sich, als

<sup>2</sup>Datenblatt unter [http://cache.freescale.com/files/analog/doc/data\\_sheet/MC33879.pdf](http://cache.freescale.com/files/analog/doc/data_sheet/MC33879.pdf).

wäre er nicht angeschlossen und lässt sich z.B. relativ leicht drehen. Im Zustand BRAKE sind beiden Ausgänge auf Masse geschaltet und ein angeschlossener Motor wird gebremst und lässt sich z.B. schwer drehen.

Die Motortreiber sind über die sogenannte SPI-Schnittstelle des ATmega32u4 angeschlossen. Beide Motortreiber sind in Reihe geschaltet und werden bei jedem SPI-Datenstransfer beide mit Daten versorgt. Signaländerungen an den Ausgängen und speziell die PWM-Signalerzeugung (siehe Abschnitt 4.3) zur Erzeugung von Analogsignalen an den Ausgängen erfordern eine kontinuierliche Kommunikation auf dem SPI-Bus im Hintergrund. Dazu implementiert die Ftduino-Bibliothek einen sogenannte SPI-Interrupt-Handler, der permanent im Hintergrund läuft und permanent den Status der Motortreiber aktualisiert.

*Hinweis: Die Ausgänge lassen sich nur nutzen, wenn der ftduino mit einer 9-Volt-Spannungsquelle verbunden ist.*

### 7.2.5 void output\_set(uint8\_t port, uint8\_t mode, uint8\_t pwm)

Diese Funktion schaltet einen Einzelausgang. Gültige Werte für port liegen im Bereich von Ftduino::01 bis Ftduino::08.

Der Parameter mode gibt an, in welchem Ausgangsmodus der Ausgang geschaltet werden soll. Erlaubte Werte für mode sind Ftduino::OFF (Ausgang ist ausgeschaltet), Ftduino::LO (Ausgang ist auf Masse geschaltet) und Ftduino::HI (Ausgang ist auf 9 Volt geschaltet).

Der pwm-Parameter gibt einen Wert für die Pulsweitenmodulation zur Erzeugung von Analogsignalen vor. Der Wert kann von 0 (Ftduino::OFF) bis 64 (Ftduino::MAX oder Ftduino::ON) reichen, wobei 0 für aus und 64 für an steht. Eine am Ausgang angeschlossene Lampe leuchtet bei 0 nicht und bei 64 maximal hell. Zwischenwerte erzeugen entsprechende Zwischenwerte und eine Lampe leuchtet bei einem pwm-Wert von 32 nur mit geringer Helligkeit. Es sollten wenn Möglich die Konstanten Ftduino::OFF, Ftduino::ON und Ftduino::MAX herangezogen werden, da diese bei einer Veränderung des PWM-Wertebereichs z.B. in späteren Versionen der Ftduino-Bibliothek leicht angepasst werden können. Zwischenwerte können dazu von den Konstanten abgeleitet werden (z.B. Ftduino::MAX/2).

Beispiel

```
// Ausgang 02 auf 50% einschalten
ftduino.output_set(Ftduino::02, Ftduino::HI, Ftduino::MAX/2);
```

### 7.2.6 void motor\_set(uint8\_t port, uint8\_t mode, uint8\_t pwm)

Die Funktion motor\_set() schaltet einen kombinierten Motorausgang. Gültige Werte für port liegen im Bereich von Ftduino::M1 bis Ftduino::M4.

Der Parameter mode gibt an, in welchem Ausgangsmodus der Motorausgang geschaltet werden soll. Erlaubte Werte für mode sind Ftduino::OFF (Ausgang ist ausgeschaltet), Ftduino::LEFT (Motor dreht links), Ftduino::RIGHT (Motor dreht rechts) und Ftduino::BRAKE (Motor wird aktiv gebremst, indem beide Einzelausgänge auf Masse geschaltet werden).

Der pwm-Parameter gibt einen Wert für die Pulsweitenmodulation zur Erzeugung von Analogsignalen vor. Der Wert kann von 0 (Ftduino::OFF) bis 64 (Ftduino::MAX oder Ftduino::ON) reichen, wobei 0 für aus und 64 für an steht. Ein am Ausgang angeschlossener Motor dreht in den Modi Ftduino::LEFT und Ftduino::RIGHT bei 0 nicht und bei 64 mit maximaler Drehzahl. Zwischenwerte erzeugen entsprechende Zwischenwerte und ein Motor dreht bei einem pwm-Wert von 32 nur mit geringerer Drehzahl (für Details zum Zusammenhang zwischen Motordrehzahl und PWM-Werte siehe Abschnitt 4.3). Es sollten wenn Möglich die Konstanten Ftduino::OFF, Ftduino::ON und Ftduino::MAX herangezogen werden, da diese bei einer Veränderung des PWM-Wertebereichs z.B. in späteren Versionen der Ftduino-Bibliothek leicht angepasst werden können. Zwischenwerte können dazu von den Konstanten abgeleitet werden (z.B. Ftduino::MAX/2). Im Modus Ftduino::BRAKE bestimmt der pwm-Wert, wie stark der Motor gebremst wird. Im Modus Ftduino::OFF hat der pwm-Wert keine Bedeutung.

Beispiel

```
// Motor an M3 mit 1/3 Geschwindigkeit links drehen
ftduino.motor_set(Ftduino::M3, Ftduino::LEFT, Ftduino::MAX/3);
```

### 7.2.7 void motor\_counter(uint8\_t port, uint8\_t mode, uint8\_t pwm, uint16\_t counter)

Diese Funktion dient zur Ansteuerung von Encoder-Motoren und gleicht in ihren ersten drei Parametern der motor\_set()-Funktion. Die Bedeutung dieser Parameter ist identisch.

Der zusätzliche vierte Parameter gibt an, wieviele Impulse der Encoder-Motor laufen soll. Die Schritte werden auf dem korrespondierenden Zählereingang gemessen, also auf Zählereingang C1 für Motorausgang M1, C2 für M2 und so weiter. Nach Ablauf der angegebenen Impulse wird der Motor gestoppt (siehe void motor\_counter\_set\_brake()).

Das Zählen der Impulse und das Stoppen des Motors passieren im Hintergrund und unabhängig von der weiteren Sketchausführung. Die Zahl der pro Motorumdrehung erkannten Impulse hängt vom Motortyp ab. Die Motoren aus dem TXT Discovery Set liefern  $63\frac{1}{3}$  Impulse pro Drehung der Motorachse, die Motoren aus den ursprünglich für den TX-Controller verkauften Sets liefern 75 Impulse pro Umdrehung.

### 7.2.8 bool motor\_counter\_active(uint8\_t port)

Die Funktion motor\_counter\_active() liefert zurück, ob die Impulzzählung für den durch port spezifizierten Motorausgang aktiv ist. Gültige Werte von port liegen im Bereich von Ftduino::M1 bis Ftduino::M4.

Aktiv bedeutet, dass der entsprechende Motor durch den Aufruf von motor\_counter() gestartet wurde und der Impulzzähler bisher nicht abgelaufen ist. Mit dieser Funktion kann u.a. auf das Ablaufen der Impulzzählung und das Stoppen des Motors gewartet werden:

Beispiel

```
// TXT-Encodermotor an M4 für drei volle Umdrehungen starten
ftduino.motor_counter(Ftduino::M4, Ftduino::LEFT, Ftduino::MAX, 190);
// warten bis der Motor stoppt
while(ftduino.motor_counter_active(Ftduino::M4));
// Motor hat gestoppt
```

### 7.2.9 void motor\_counter\_set\_brake(uint8\_t port, bool on)

Diese Funktion bestimmt das Bremsverhalten des Motors an Ausgang port, wenn er durch die Funktion motor\_counter() gestartet wird.

Wird der Parameter on auf wahr (true) gesetzt, so wird der Motor nach Ablauf der Zeit aktiv gebremst. Ist er unwahr (false), so wird der Motor lediglich abgeschaltet und er läuft ungebremst aus. Die Standardeinstellung nach der Initialisierung der Bibliothek ist wahr, die aktive Bremsung ist also aktiviert.

In beiden Fällen läuft der Motor nach. Im gebremsten Fall läuft ein Encoder-Motor aus dem TXT-Discovery-Set unbelastet ca. 5 Impulse nach (ca.  $\frac{1}{10}$  Umdrehung bzw.  $28,5^\circ$ ). Im ungebremsten Fall läuft der gleiche Motor ca. 90 Impulse (ca.  $1\frac{1}{2}$  Umdrehungen) nach.

Da die Zähler nach dem Stoppen des Encoders weiterlaufen ist der Nachlauf auch per Programm messbar:

Beispiel

```
// Bremse für Ausgang M4 abschalten
ftduino.motor_counter_set_brake(Ftduino::M4, false);
// TXT-Encodermotor an M4 für drei volle Umdrehungen starten
ftduino.motor_counter(Ftduino::M4, Ftduino::LEFT, Ftduino::MAX, 190);
// warten bis der Motor stoppt
while(ftduino.motor_counter_active(Ftduino::M4));
// etwas länger warten, um dem Motor Zeit zum Nachlaufen zu geben
delay(500);
// Zählerstand ausgeben
Serial.println(ftduino.counter_get(Ftduino::C4));
```

### 7.2.10 Die Zählereingänge C1 bis C4

Die Zählereingänge arbeiten im Gegensatz zu den Analogeingängen rein digital. Sie unterscheiden nur, ob der jeweilige Eingang auf Masse geschaltet ist oder nicht. Dies geschieht üblicherweise durch einen Tester, der zwischen dem Zählereingang und seinem korrespondierenden Masseanschluss angeschlossen ist oder einem Encodermotor, dessen Endoderausgang mit dem Zählereingang verbunden ist. Die Zählereingänge haben interne Pull-Up-Widerstände. Das bedeutet, dass sie vom `ftDuino` als "high" bzw mit hohem Signalpegel erkannt werden, wenn kein Signal anliegt weil z.B. ein angeschlossener Taster nicht gedrückt ist. Ist der Taster geschlossen, dann schaltet er den Eingang auf Masse, was von `ftDuino` als "low" erkannt wird.

Die vier Zählereingänge sind direkt mit einem Interrupt-fähigen Eingang am ATmega32u4 verbunden. Technisch ist damit eine Reaktion im Bereich von mehreren hunderttausend Zählimpulsen pro Sekunde möglich. Werden aber z.B. Tastendrucke gezählt, so wird das unvermeidliche Prellen (siehe Abschnitt 4.12) zu verfälschten Ergebnissen führen. Aus diesem Grund führt die `Ftduino`-Bibliothek im Hintergrund eine Filterung durch und begrenzt die minimale Ereignislänge auf eine Millisekunde. Kürzere Ereignisse werden nicht gezählt.

Nach Systemstart sind alle vier Zähler genullt und deaktiviert. Ereignisse an den Eingängen verändern die Zähler also nicht. Zusätzlich erlaubt der Zählereingang C1 den Anschluss des fischertechnik ROBO TX Ultraschall-Distanzsensors 133009 wie in Abschnitt 1.2.6 dargestellt.

### 7.2.11 `void counter_set_mode(uint8_t ch, uint8_t mode)`

Diese Funktion setzt den Betriebsmodus eines Zählereingangs. Gültige Werte für `ch` reichen von `Ftduino::C1` bis `Ftduino::C4`.

Wird der `mode`-Wert auf `Ftduino::C_EDGE_NONE` gesetzt, dann werden keine Signalwechsel gezählt und der Zähler ist deaktiviert. Dies ist der Startzustand.

Wird `mode` auf `Ftduino::C_EDGE_RISING` gesetzt, so werden steigende Signalfanken, also Wechsel des Eingangssignals von Masse auf eine höhere Spannung, gezählt. Dies passiert z.B. wenn ein angeschlossener Taster losgelassen (geöffnet) wird.

Ein `mode`-Wert von `Ftduino::C_EDGE_FALLING` führt dazu, dass fallende Signalfanken, also Wechsel des Eingangssignals von einer höheren Spannung auf Masse, gezählt werden, was z.B. dann geschieht, wenn ein angeschlossener Taster gedrückt (geschlossen) wird.

Wird der `mode`-Wert schließlich auf `Ftduino::C_EDGE_ANY` gesetzt, so führen beide Signaländerungsrichtungen dazu, dass der Zähler erhöht wird. Sowohl das Drücken, als auch das Loslassen eines Testers wird dann z.B. gezählt.

### 7.2.12 `uint16_t counter_get(uint8_t ch)`

Diese Funktion liefert den aktuellen Zählerstand zurück. Gültige Werte für `ch` liegen im Bereich von `Ftduino::C1` und `Ftduino::C4`.

Der maximale Wert, der zurück geliefert wird ist 65535. Wird dieser Wert überschritten, dann springt der Zähler wieder auf 0 zurück.

### 7.2.13 `void counter_clear(uint8_t ch)`

Mit Hilfe der Funktion `counter_clear()` kann der Zählerstand auf Null gesetzt werden. Gültige Werte für `ch` liegen im Bereich von `Ftduino::C1` und `Ftduino::C4`.

Beispiel

```
// Eine Sekunde lang steigende (low-nach-high) Impulse an Eingang C1 zählen
ftduino.counter_set_mode(Ftduino::C1, Ftduino::C_EDGE_RISING);
ftduino.counter_clear(Ftduino::C1);
delay(1000);
uint16_t impulse = ftduino.counter_get(Ftduino::C1);
```

### 7.2.14 bool counter\_get\_state(uint8\_t ch)

Der Zustand der Zählereingänge kann auch direkt mit der Funktion `counter_get_state()` abgefragt werden. Die Werte für `ch` müssen im Bereich von `Ftduino::C1` bis `Ftduino::C4` liegen.

Diese Funktion liefert wahr (`true`) zurück, wenn der Eingang mit Masse verbunden ist und unwahr (`false`) wenn er offen ist.

Es findet bei dieser Funktion keine Filterung statt, so dass z.B. Tastenprellen nicht unterdrückt wird. Es können auf diese Weise digitale Signale mit einer sehr hohen Frequenz erfasst werden.

### 7.2.15 void ultrasonic\_enable(bool ena)

An Zählereingang C1 kann alternativ der fischertechnik ROBO TX Ultraschall-Distanzsensor 133009 wie in Abschnitt 1.2.6 dargestellt betrieben werden. Die Funktion `ultrasonic_enable()` aktiviert die Unterstützung für den Sensor, wenn der Parameter `ena` auf wahr (`true`) gesetzt wird und deaktiviert sie, wenn er auf unwahr (`false`) gesetzt wird.

Wird die Unterstützung für den Ultraschallsensor aktiviert, so wird die Zählfunktion des Eingangs C1 automatisch deaktiviert.

Ist der Ultraschallsensor aktiviert, so wird er kontinuierlich ca. zweimal je Sekunde im Hintergrund ausgewertet. Der jeweils aktuelle Messwert ist daher maximal 500 Millisekunden alt.

### 7.2.16 int16\_t ultrasonic\_get()

Die Funktion `ultrasonic_get()` liefert den Messwert eines an Zählereingang C1 angeschlossenen Disanzsensors in Zentimetern zurück. Wurde seit aktivierung kein gültiger Messwert vom Sensor empfangen, so wird als Distanz -1 zurück geliefert. Dies geschieht auch, wenn kein Sensor angeschlossen ist.

Der Sensor selbst arbeitet im Bereich von 0 bis 1023 Zentimeter.

#### Beispiel

```
// Distanzsensor an Eingang C1 abfragen
ftduino.ultrasonic_enable(true);
delay(1000); // eine Sekunde Zeit für erste Messung geben
int16_t distanz = ftduino.ultrasonic_get();
```

# Kapitel 8

## Selbstbau

Es ist möglich, einen **ftDuino** manuell zu bauen. Die ersten Prototypen sind so entstanden. Bei manuellem Aufbau bietet es sich an, funktionsgruppenweise vorzugehen und jeweils die Funktionsfähigkeit schrittweise sicher zu stellen.

Basis für den Selbstbau ist die industriell gefertigte Platine aus den Anhängen B und C basierend auf dem Schaltplan entsprechend Anhang A.

### 8.1 Erste Baustufe „Spannungsversorgung“

Im ersten Schritt wird die Spannungsversorgung aufgebaut. Sie besteht aus den Kondensatoren C6 bis C11 sowie C14, den Dioden D1 und D3 bis D5 sowie dem Spannungsregler U2 und der Sicherung F1. Die Spannungsversorgungs-Leuchtdiode (siehe Abschnitt 1.2.4) LED2 mit zugehörigem Vorwiderstand R35 werden ebenfalls montiert. Die Spule L1 sowie der Kondensator C1 können auch bereits installiert werden.

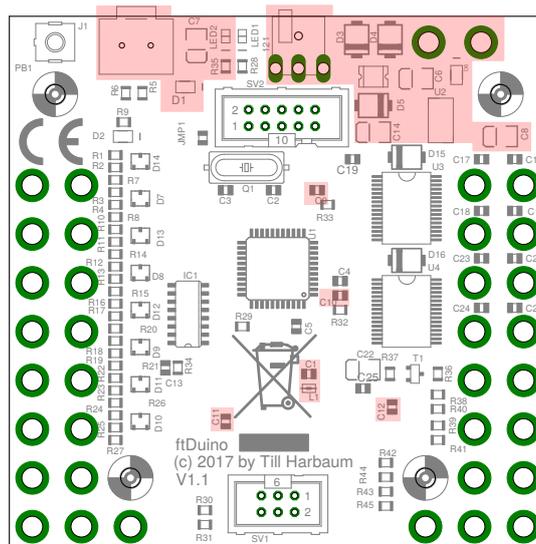


Abbildung 8.1: Komponenten der Spannungsversorgung

Die 9V-Steckbuchse 121 sowie die beiden Bundhülsen 9VIN+ und 9VIN- und die USB-Buchse J1 werden ebenfalls jetzt schon bestückt.

### 8.1.1 Bauteile-Polarität

Bei folgenden Bauteilen ist auf die Polarität zu achten: D1 und D3 bis D5, C6 bis C8 und C14 sowie LED2.

Der positive Anschluss der Kondensatoren ist durch einen aufgedruckten Balken oder Streifen gekennzeichnet. Im Bestückungsplan ist dieser Anschluss ebenfalls durch einen Balken und zusätzlich durch abgeschrägte Ecken markiert.

Die verschiedenen Dioden des **ftDuino** nutzen unterschiedliche Symbole beim Bestückungsdruck. Aber auch hier ist sowohl auf der Diode selbst als auch auf dem Bestückungssymbol ein Balken auf der Seite der Kathode vorhanden.

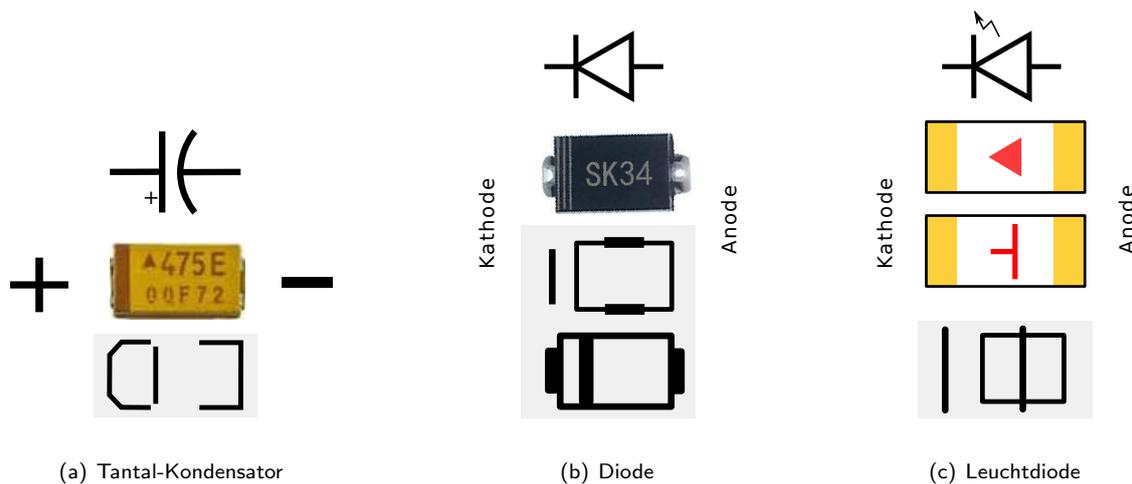


Abbildung 8.2: Schaltplansymbol, Bauteilepolarität und Bestückungssymbol

Bei den Leuchtdioden (LEDs) ist es etwas schwieriger, die korrekte Polarität zu bestimmen. Auf der Unterseite der LED ist üblicherweise ein Dreieck oder ein „T“ aufgedruckt, das jeweils in Richtung Kathode weist.

Die Polarität von Leuchtdioden kann man mit einem einfachen Multimeter im Dioden-Test-Modus überprüfen. Bringt man die Anode der LED mit dem roten Multimeterkabel und die Kathode mit dem schwarzen Kabel in Kontakt, so leuchtet die LED schwach.

Sind alle Komponenten der Spannungsversorgung bestückt, dann sollte die grüne LED leuchten, sobald der USB-Stecker eingesteckt wird oder sobald 9 Volt über die Bundhülsen oder den 9-V-Rundstecker eingespeist werden.

Leuchtet die LED in mindestens einem der Fälle nicht, so kann man mit Hilfe eines Multimeters leicht verfolgen, wo die Spannung noch vorhanden ist und wo nicht mehr. Wahrscheinlichste Fehler liegen in der Polarität der Dioden oder der LED.

### 8.1.2 Kontroll-Messungen

Bei einer 9-Volt-Versorgung muss an den zwischen Pin 1 und 2 des I<sup>2</sup>C-Anschlusses am noch unbestückten Wannenstecker SV1 eine Spannung von 5 Volt ( $\pm 0,4$  Volt) messbar sein. Auf keinen Fall darf mit der Bestückung des Mikrocontrollers fortgefahren werden, wenn hier eine deutlich zu hohe Spannung gemessen wird.

Ebenfalls bei einer Versorgung aus einer 9-Volt-Quelle sollten an den bisher unbestückten beiden unteren 9-Volt-Ausgängen nahezu 9 Volt zu messen sein. Etwas Spannungsverlust gegenüber der Quelle tritt durch die Dioden D3 bzw. D4 und der Diode D5 auf.

Zwischen den Pads 14 und 7 am bisher unbestückten IC1 muss bei reiner USB-Versorgung eine Spannung von etwas unter 5 Volt zu messen sein. Ist das nicht der Fall, dann besitzt der Spannungsregler U2 keine sogenannte Body-Diode (der empfohlene MCP 1755S hat diese) und die Funktion dieser Diode muss durch D6 extern nachgerüstet werden. Bei Verwendung des empfehlenden MCP 1755S kann D6 ersatzlos entfallen.

Die Diode D5 verhindert, dass der Strom über die Body-Diode zu den Ausgangstreiber des **ftDuino** gelangt. Andernfalls würden die Ausgänge des **ftDuino** auch aus einer USB-5-Volt-Versorgung gespeist, was ggf. eine Überlastung des USB und/oder der Body-Diode zur Folge hätte.

## 8.2 Zweite Baustufe „Mikrocontroller“

Ist die Spannungsversorgung sichergestellt und vor allem liegen auch im 9-Volt-Betrieb am I<sup>2</sup>C-Anschluss stabile 5 Volt an, dann kann mit dem Mikrocontroller U1 fortgefahren werden.

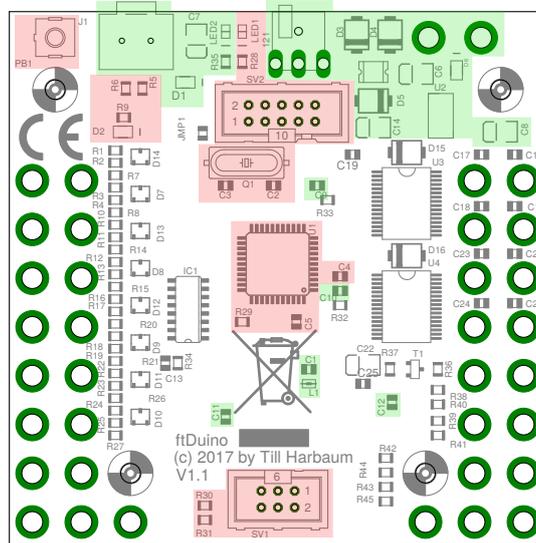


Abbildung 8.3: Komponenten des Mikrocontrollers

Auch der Mikrocontroller darf nicht verpolt werden, was in diesem Fall heisst, dass er korrekt orientiert aufgelötet werden muss. Sowohl auf der Platine als auch auf dem Chip-Gehäuse findet sich in einer Ecke eine runde Markierung bzw. Vertiefung. Diese Markierung verweist auf den Pin 1 des Mikrocontrollers und bestimmt die korrekte Orientierung. Ist U1 verlötet werden direkt daneben C5 und R29 montiert.

Die übrigen in dieser Baustufe zu montierenden Komponenten beinhalten die Reset-Logik bestehend aus Taster PB1, sowie Diode D2 und Widerstand R9. Kondensator C4 und die Widerstände R5 und R6 vervollständigen die USB-Schaltung. Den 16-MHz-Systemtakt erzeugen der Quartz Q1 mit den Kondensatoren C2 und C3.

Der I<sup>2</sup>C-Anschluss SV1 mit seinen Pullup-Widerständen R30 und R31 kann ebenfalls jetzt bestückt werden.

Die Leuchtdiode LED1 mit ihrem Vorwiderstand R28 wird direkt vom Mikrocontroller angesteuert und wird ebenfalls jetzt montiert. Bei der Leuchtdiode muss wieder auf korrekte Polarität geachtet werden.

Der sogenannte ISP-Steckverbinder SV2 wird lediglich zum einmaligen Aufspielen des Bootloaders (siehe Abschnitt 1.2.1 benötigt und muss nicht unbedingt fest montiert werden, wenn das Standardgehäuse genutzt werden soll, da es im Gehäuse keinen Ausschnitt für diesen Steckverbinder gibt. Die frei verfügbare Druckvorlage<sup>1</sup> hat einen entsprechenden Ausschnitt und kann auch bei fest montiertem SV2 genutzt werden.

### 8.2.1 Funktionstest des Mikrocontrollers

Der Mikrocontroller wird von Atmel (bzw. Microchip) mit einem USB-Bootloader<sup>2</sup> ausgeliefert. Beim Anschluss an einen PC sollte der Mikrocontroller daher vom PC als Gerät namens ATm32U4DFU erkannt werden. Ist das der Fall, dann sind die wesentlichen Komponenten funktionsfähig. Dass Windows keinen Treiber für dieses Gerät hat kann ignoriert werden.

Der DFU-Bootloader ist nicht kompatibel zur Arduino-IDE und die Arduino-IDE bringt ihren eigenen Bootloader mit. Dieser wird einmalig mit einem Programmiergerät über den Steckverbinder SV2 eingespielt („gebrannt“).

Zum Brennen des Arduino-Bootloaders unterstützt die Arduino-IDE eine ganze Reihe von Programmiergeräten. Es reicht eine einfache Variante, wie der USBasp<sup>3</sup>. Der USBasp wird per USB mit dem PC und über das 10-polige Flachbandkabel mit

<sup>1</sup>Gehäusedruckvorlage <https://github.com/harbaum/ftduino/tree/master/case>

<sup>2</sup>DFU-Bootloader, <http://www.atmel.com/Images/doc7618.pdf>

<sup>3</sup>USBasp - USB programmer for Atmel AVR controllers, <http://www.fischl.de/usbasp/>

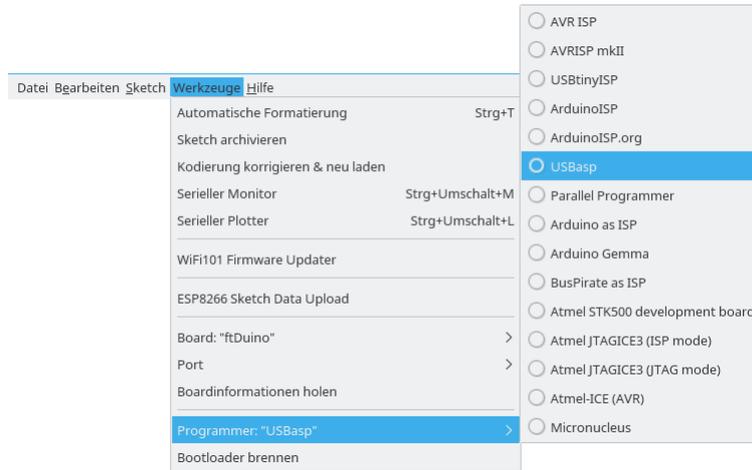


Abbildung 8.4: Brennen des Bootloaders über die Arduino-IDE

SV2 des ftDuino verbunden. Ist SV2 nicht bestückt, so kann man einen entsprechenden Stecker lose in die Platine stecken und leicht so verkannten, dass alle Kontakte hergestellt werden. Der eigentliche Flashvorgang dauert nur wenige Sekunden und man kann den Stecker problemlos so lange leicht verkanntet festhalten.

Nach dem Brennen sollte der ftDuino unter diesem Namen vom Betriebssystem des PC erkannt werden. Er sollte sich von der Arduino-IDE ansprechen und mit einem Sketch programmieren lassen. Es bietet sich für einen ersten Test der Blink-Sketch unter `Datei > Beispiele > FtduinoSimple > Blink` an, da die dafür nötige LED1 ebenfalls gerade montiert wurde.

### 8.3 Dritte Baustufe „Eingänge“

Die dritte Baustufe ist sehr einfach zu löten und besteht primär aus Widerständen, die zum Schutz der Eingänge verwendet werden.

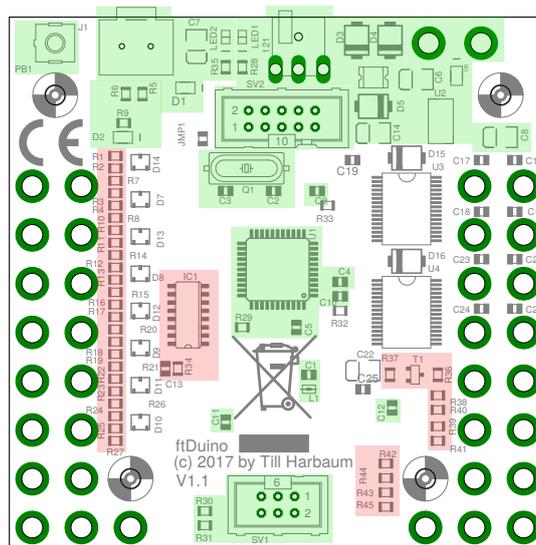


Abbildung 8.5: Komponenten der Eingänge

Die Komponenten der Analogeingänge I1 bis I8 sowie der Zählereingänge C1 bis C4 werden gleichzeitig montiert.

Die Bestückung beginnt mit den Widerständen ganz links und IC1 nach deren Montage die Eingänge I1 bis I8 vollständig sind.

Im zweiten Schritt werden dann die Widerstände R36 bis R46 sowie der Transistor T1 bestückt, was die Zählereingänge vervollständigt. Die Triggerschaltung für den Ultraschall-Entfernungsmesser (siehe Abschnitt 1.2.6) ist damit auch vollständig.

Mit einem passenden Testprogramm sollte nun jeder Eingang einzeln getestet werden, um auch Kurzschlüsse zwischen den Eingängen zu erkennen. Sollte ein Eingang nicht wie gewünscht funktionieren, so kommt als Fehlerquelle auch der Mikrocontroller aus Baustufe 2 in Betracht.

## 8.4 Vierte Baustufe „Ausgänge“

In der vierten und letzten Baustufe werden die Komponenten montiert, die zum Betrieb der Ausgänge benötigt werden.

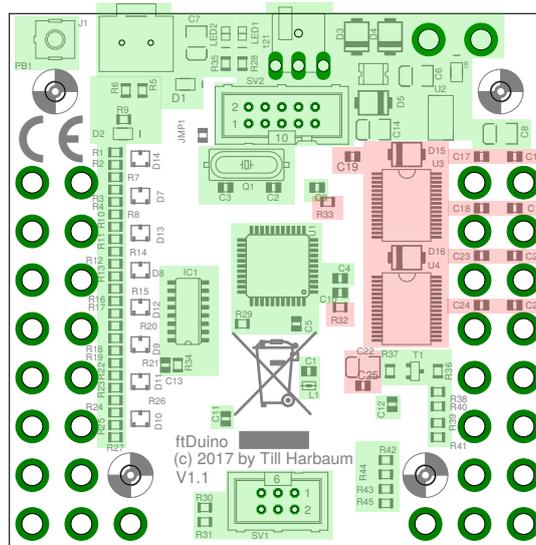


Abbildung 8.6: Komponenten der Ausgänge

Die Leistungstreiber U3 und U4 sollten zuerst bestückt werden, da sie nicht ganz einfach zu löten sind. Vor allem sollten die Bundhülsen nicht bestückt sein, da sie den Zugang zu den Anschluss pads der Treiber sehr erschweren.

Ergänzt werden die Treiber durch nur wenige Widerstände und Kondensatoren.

Auch die Ausgänge sollte einzeln getestet werden, um sicherzustellen, dass keine Kurzschlüsse zwischen den Ausgängen existieren.

# Anhang A: Schaltplan

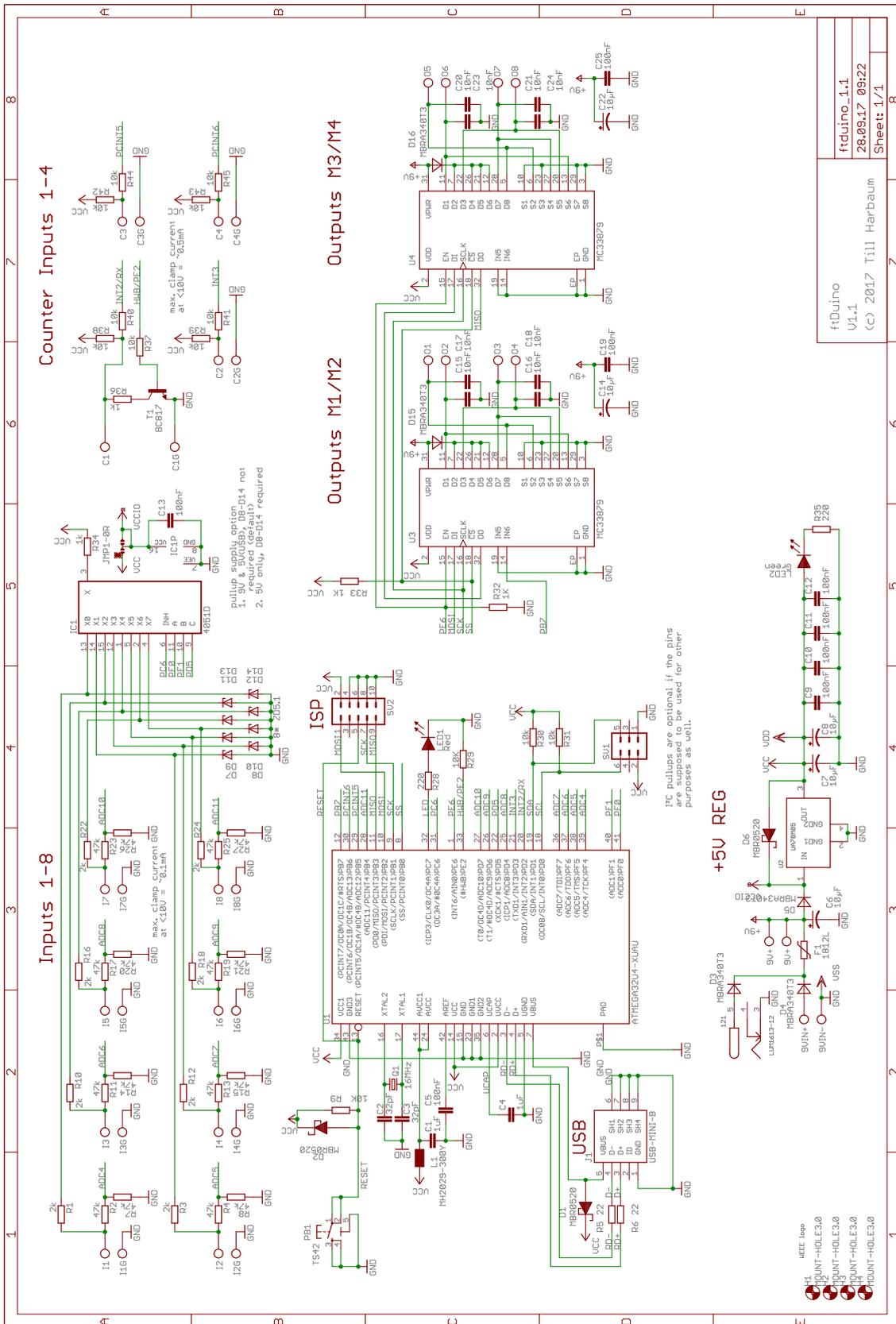


Abbildung A.1: Schaltplan ftDuino Version 1.1





# Anhang D: Maße

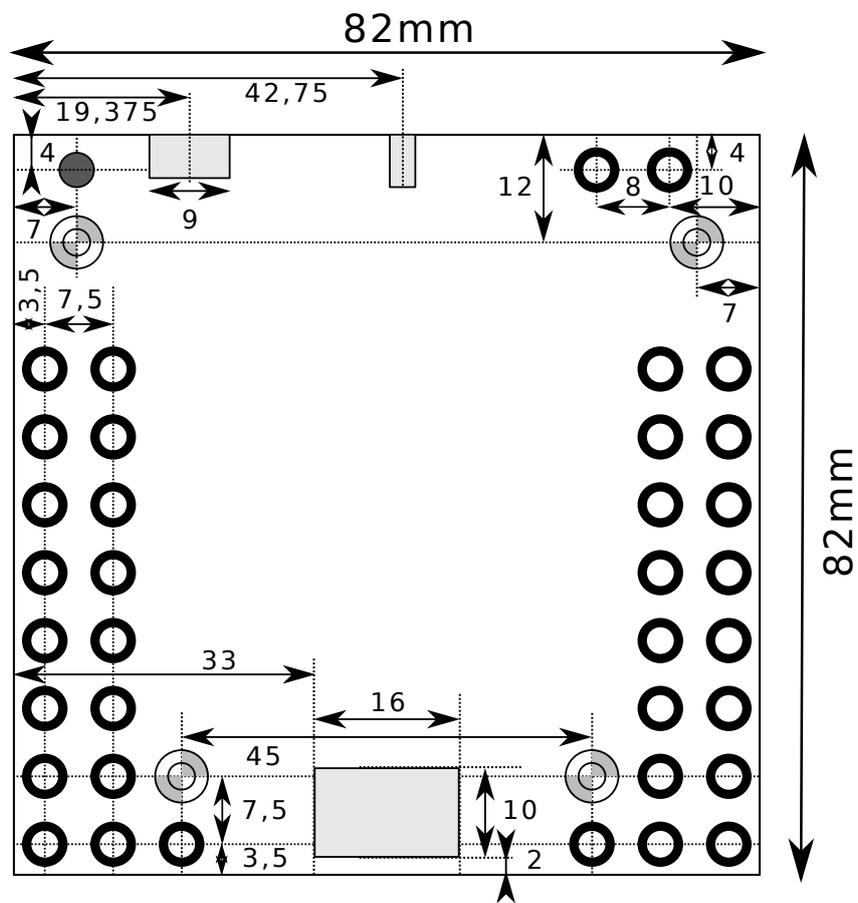


Abbildung D.1: Maße A ftDuino Version 1.1

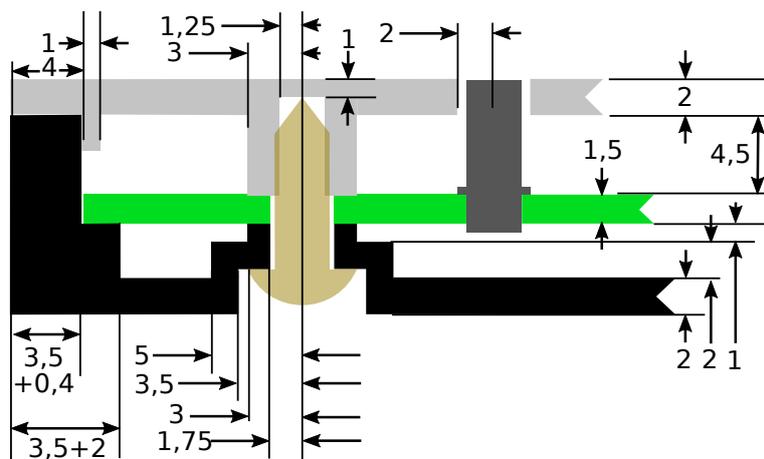


Abbildung D.2: Maße B ftDuino Version 1.1

## Anhang E: Gehäuse

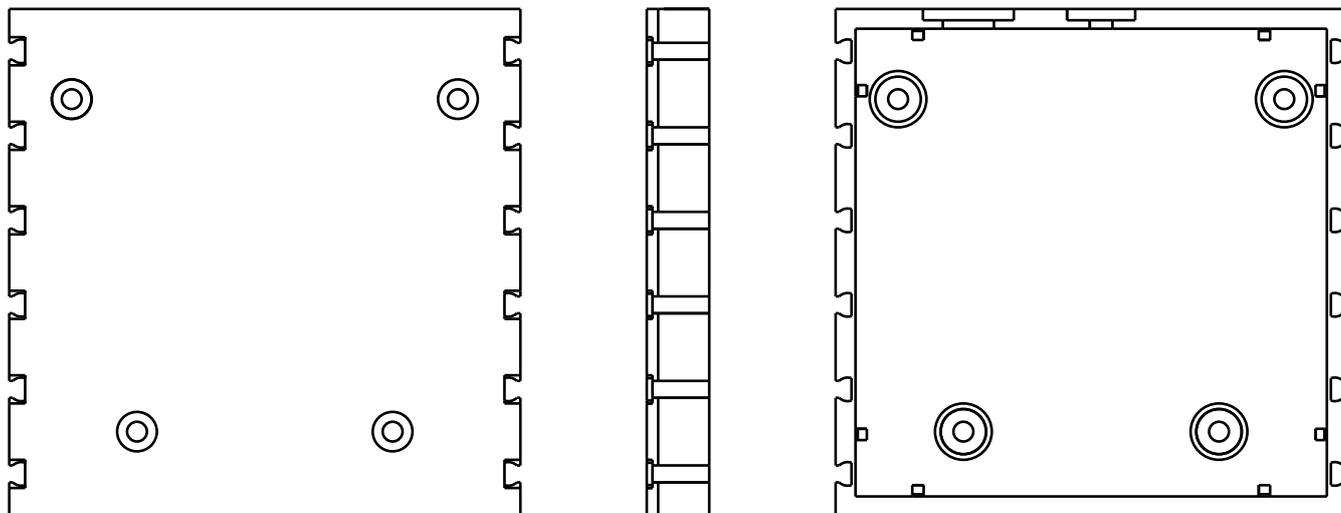


Abbildung E.1: Untere Gehäuseschale

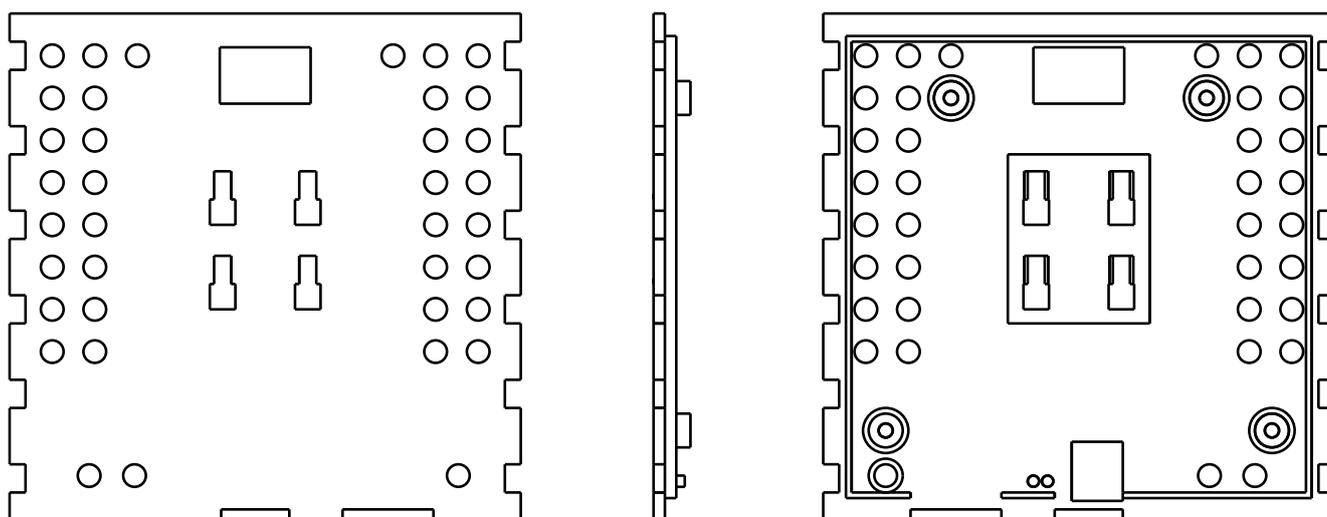


Abbildung E.2: Obere Gehäuseschale