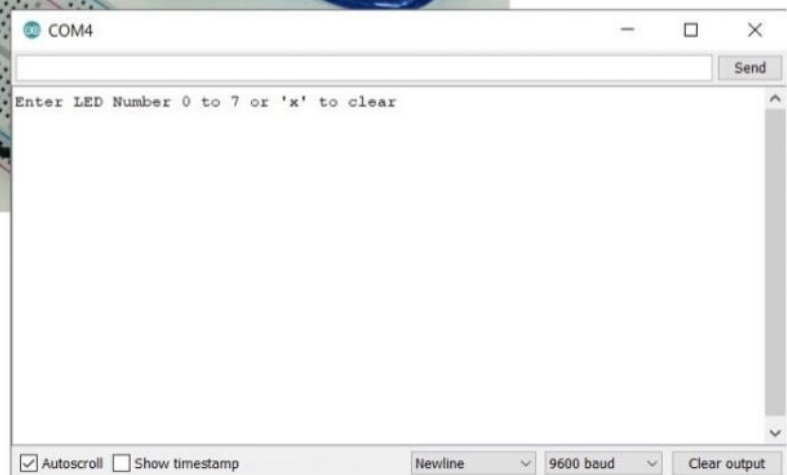


# أردوينو – الدرس السادس – شاشة الإتصال التسلسلي - Serial Monitor

## مقدمة

في هذا الدرس ستتعلم كيفية التحكم بإضاءة الـ LEDs عبر شاشة الإتصال التسلسلي "serial monitor" وهو يعتبر حلقة الوصل بين جهاز الكمبيوتر والأردوينو حيث يمكنك من ارسال واستقبال الرسائل والتحكم بالأردوينو.

مثال، يمكنك ارسال أوامر من جهاز الكمبيوتر لإضاءة الـ LED.

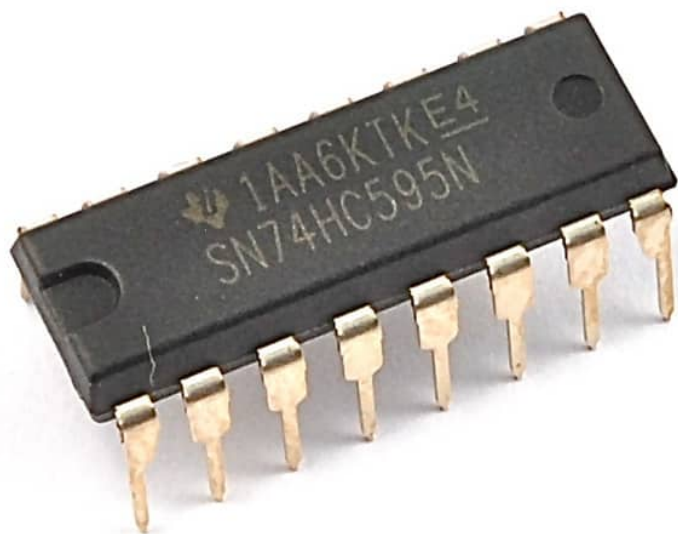




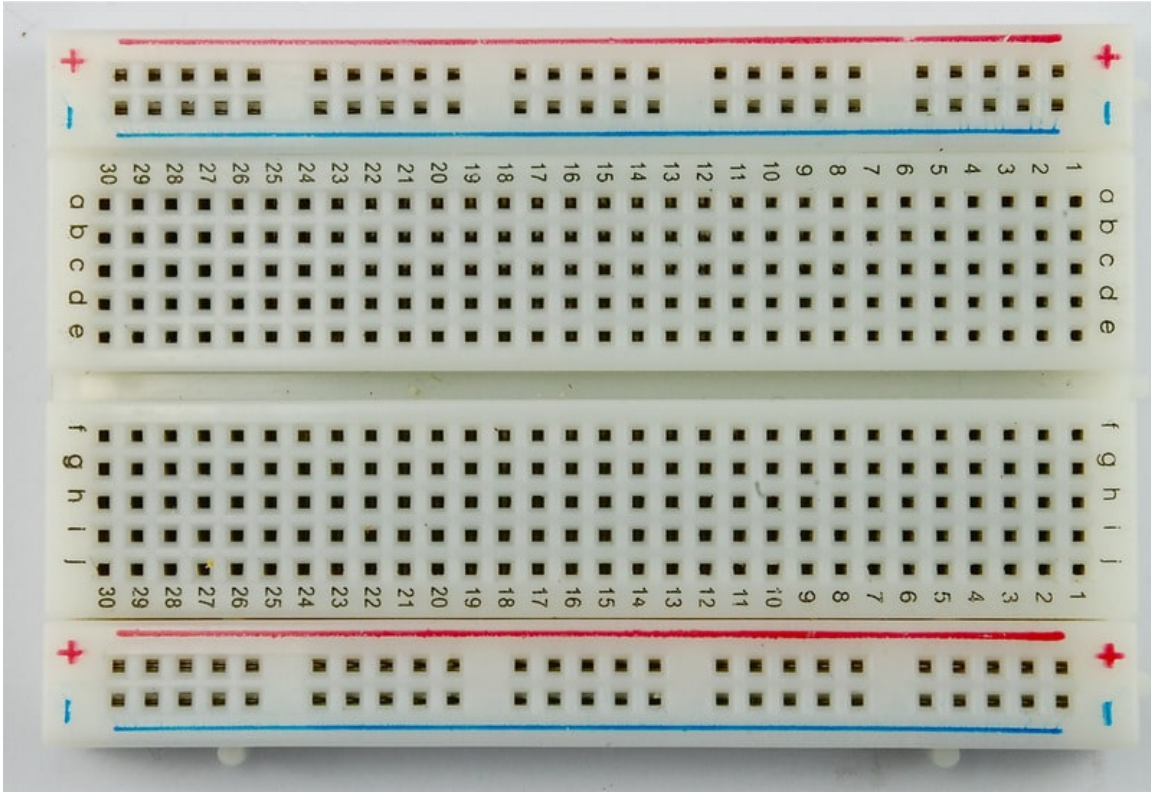
(5mm Red LED) x8



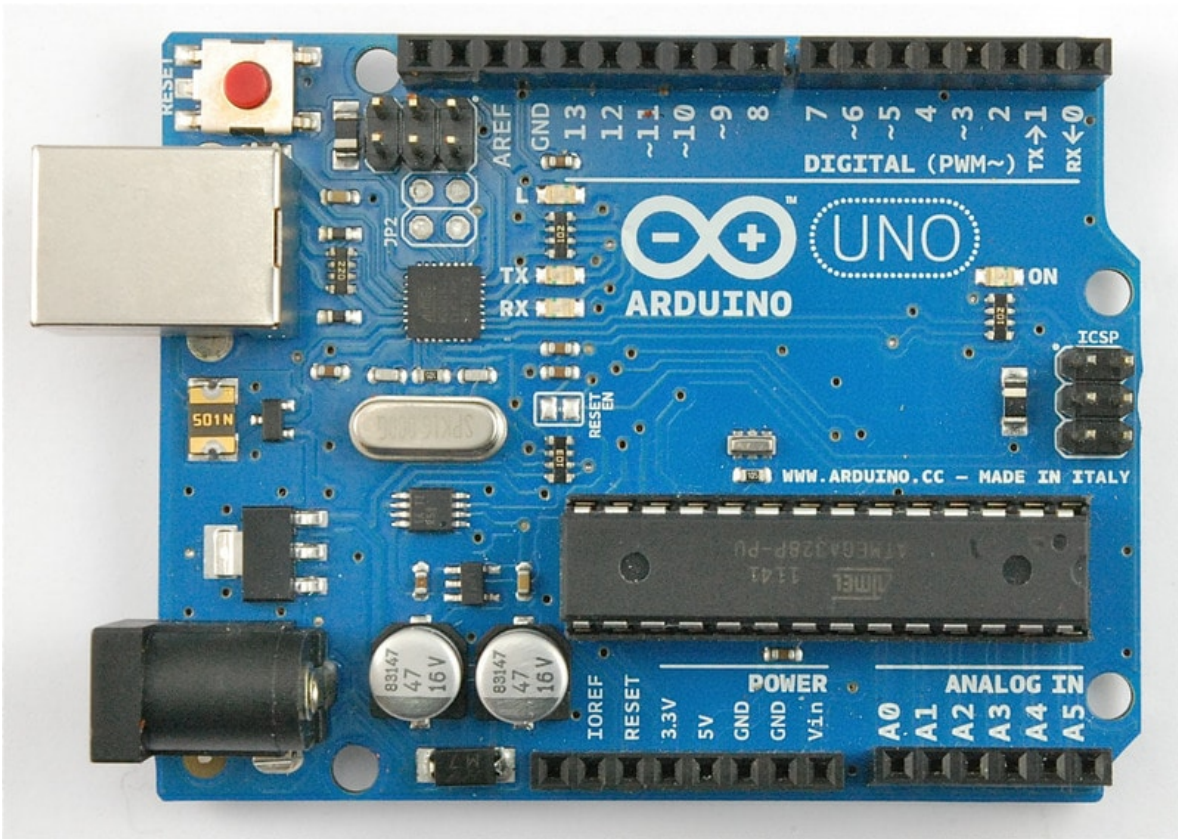
( $\Omega$  Resistor 270) x8



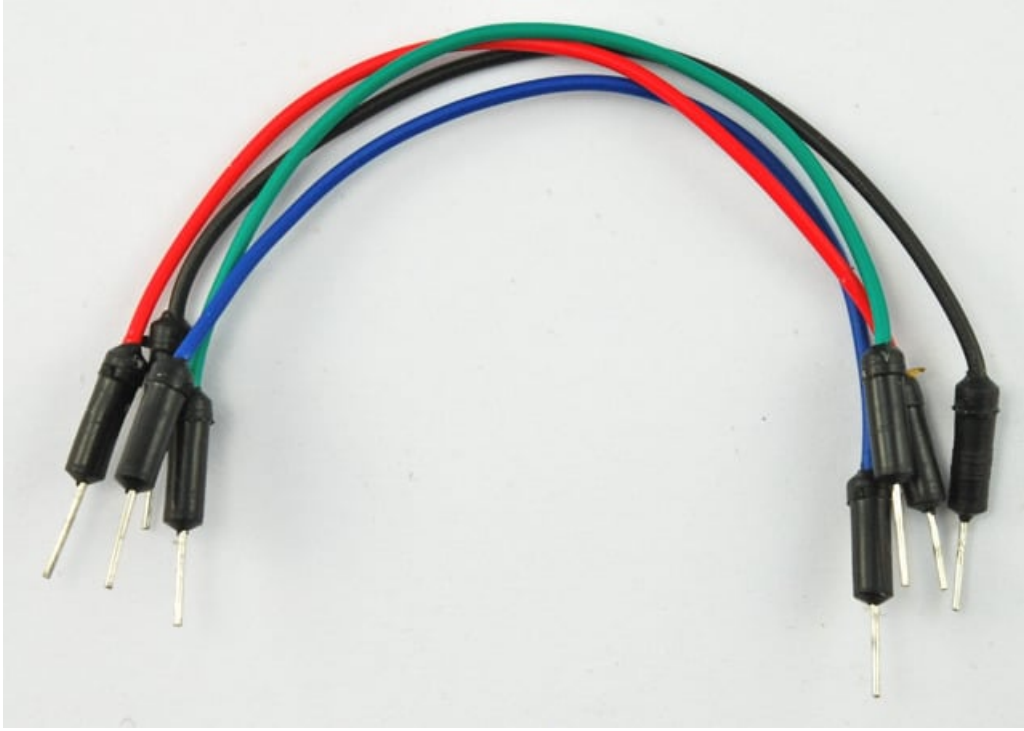
×1 رقاقة مسجل الإزاحة (74HC595 Shift Register)



×1 لوحة التجارب (Half-size Breadboard)



×1 اردوينو اونو



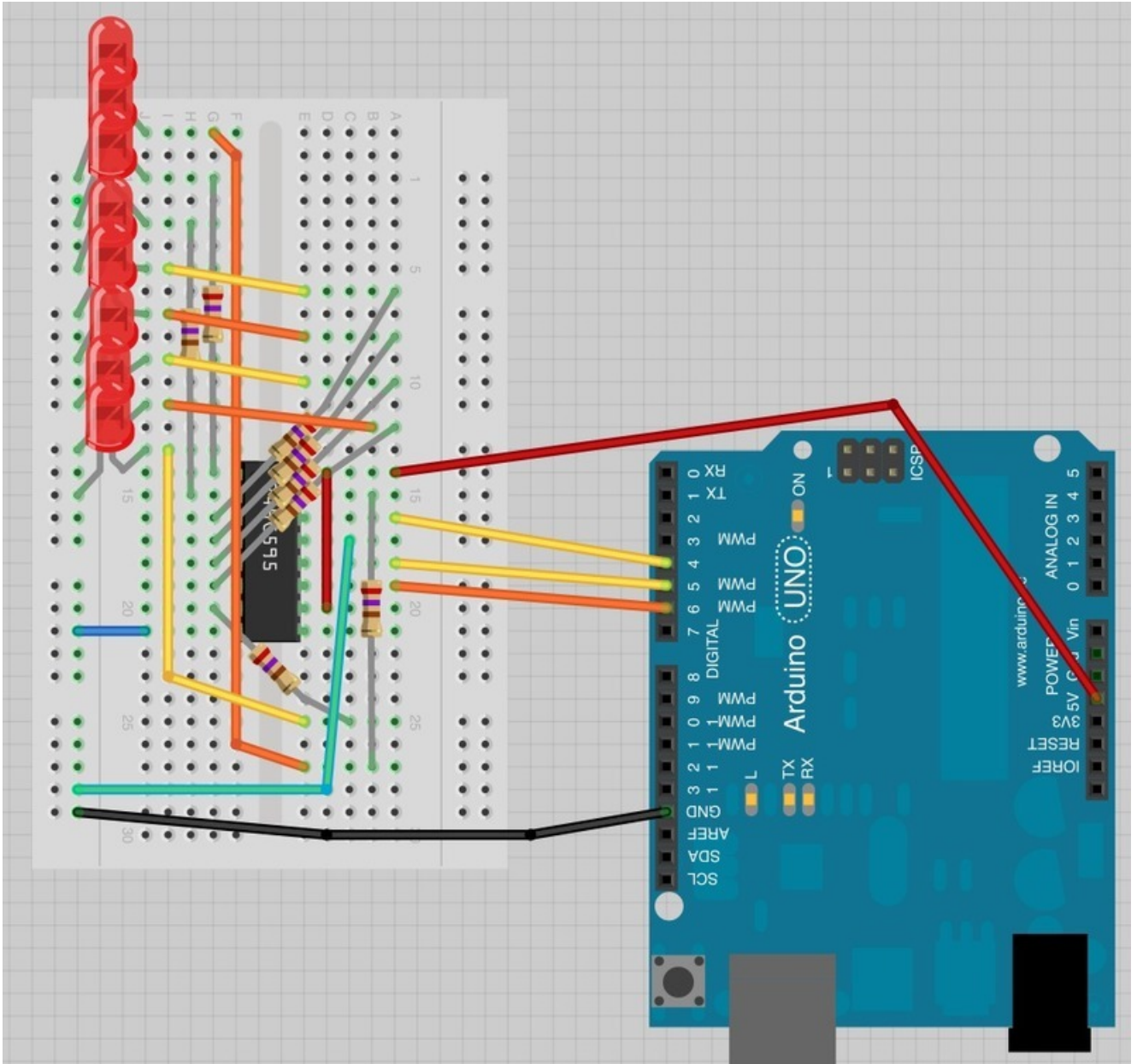
حزمة أسلاك توصيل (ذكر-ذكر)



×1 سلك اردوينو

## توصيل الدائرة

بما ان لدينا 8LEDs اربط مع 8 مقومات يجب وضع العديد من الأسلاك.



من الأسهل ان تبدأ بوضع رقاقة مسجل الإزاحة 74HC595 في لوح التجارب ،كل شيء مربوط به، ضع الرقاقة حيث يكون السن الذي يشبه شكل U متجه إلى أعلى لوح التجارب.

المنفذ رقم 1 للرقاقة على اليسار.

تربط منفذ الديجيتال 4 من الأردوينو بالمنفذ 14 من مسجل الإزاحة.

تربط منفذ الديجيتال 5 من الأردوينو بالمنفذ 12 من مسجل الإزاحة.

تربط منفذ الديجيتال 6 من الأردوينو بالمنفذ 11 من مسجل الإزاحة.

أغلب منافذ الإستخراج من الرقاقة توجد على اليسار، حتى يسهل ربط الـ LEDs.

بعد وضع رقاقة مسجل الإزاحة أضف المقاومات، يجب ان تتأكد أن ليس هنالك التماس بين مختلف نهايات المقاومات يجب أن تتأكد مجدداً قبل أن تغذي الاردوينو بالطاقة، قد يساعدك التقصير في طول نهاية المقاومات.

ضع الـ LED في لوح التجارب

يجب على المنافذ الطويلة للـ LED أن تواجه الرقاقة مباشرة.

المرحلة الأخيرة هي إضافة الأسلاك كما في الصورة لا تنسى أن نربط المنفذ 8 من الرقاقة إلى خانة الأرض أو GND. حمل الكود وجربه على كل LED أن يعمل مرة واحدة ثم الكل معاً وأخيراً ينطفئ الكل معاً قبل أن يعيد الازدوينو الدورة.

## الكود البرمجي

ارفع الكود التالي إلى الازدوينو، وسترى كيف سوف يعمل:

```
int latchPin = 5;
int clockPin = 6;
int dataPin = 4;

byte leds = 0;

void setup()
{
  pinMode(latchPin, OUTPUT);
  pinMode(dataPin, OUTPUT);
  pinMode(clockPin, OUTPUT);
  updateShiftRegister();
  Serial.begin(9600);
  while (! Serial);
  Serial.println("Enter LED Number 0 to 7 or 'x' to clear");
}

void loop()
{
  if (Serial.available())
  {
    char ch = Serial.read();
    if (ch >= '0' && ch <= '7')
    {
      int led = ch - '0';
      bitSet(leds, led);
      updateShiftRegister();
      Serial.print("Turned on LED ");
      Serial.println(led);
    }
    if (ch == 'x')
    {
      leds = 0;
      updateShiftRegister();
      Serial.println("Cleared");
    }
  }
}

void updateShiftRegister()
{
  digitalWrite(latchPin, LOW);
  shiftOut(dataPin, clockPin, LSBFIRST, leds);
}
```

```
digitalWrite(latchPin, HIGH);  
}
```

بعد رفع الكود على الاردوينو بنجاح اضغط على الزر الموجود يمين الشاشة بشريط الأدوات حتى تظر شاشة الإتصال التسلسلي (كما في الصورة):



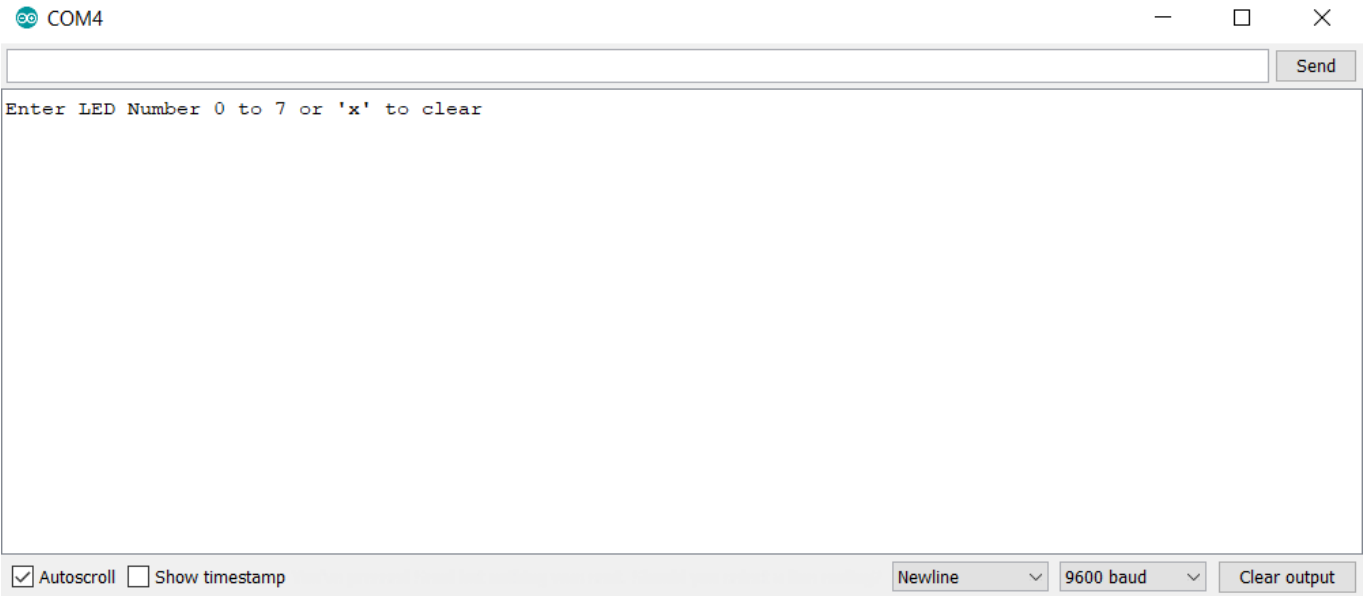
The screenshot shows the Arduino IDE interface. At the top, the window title is "Lesson\_6 | Arduino 1.8.10". The menu bar includes "File", "Edit", "Sketch", "Tools", and "Help". Below the menu bar is a toolbar with icons for saving, undo, redo, and uploading. The main editor area shows the sketch code for "Lesson\_6". The code defines three pins (latchPin, clockPin, dataPin) and a byte variable (leds). It includes a setup function that configures the pins, initializes the shift register, and starts the serial port. The loop function updates the shift register, delays for 500ms, and iterates through 8 LEDs. A "Serial Monitor" window is open in the bottom right corner, displaying the message "Done Saving." and a warning that the sketch name had to be modified because it must start with a letter or number and be 63 characters or less. The status bar at the bottom indicates "15" lines and "Arduino/Genuino Uno on COM4".

```
int latchPin = 5;  
int clockPin = 6;  
int dataPin = 4;  
  
byte leds = 0;  
  
void setup()  
{  
  pinMode(latchPin, OUTPUT);  
  pinMode(dataPin, OUTPUT);  
  pinMode(clockPin, OUTPUT);  
  updateShiftRegister();  
  Serial.begin(9600);  
  while (! Serial);  
  Serial.println("Enter LED Number 0 to 7 or 'x' to clear");  
}  
  
void loop()  
{  
  leds = 0;  
  updateShiftRegister();  
  delay(500);  
  for (int i = 0; i < 8; i++)
```

Done Saving.  
The sketch name had to be modified.  
Sketch names must start with a letter or number, followed by letters,  
numbers, dashes, dots and underscores. Maximum length is 63 characters.

15 Arduino/Genuino Uno on COM4

سوف تظهر لك هذه النافذة التالية:



هذه النافذة تسمى "Serial Monitor" شاشة الإتصال التسلسلي وهو أحد خصائص برنامج الأردوينو. وظيفته هي السماح لنا بإرسال وإستقبال الرسائل من جهاز الكمبيوتر إلى الأردوينو عبر كيبيل USB.

الرسالة "Enter LED Number 0 to 9 or 'x' to clear" تم ارسالها عبر الأردوينو، تطلب منا معرفة الأمر الذي سيتم تنفيذه. هل هو "X" (إطفاء جميع الـ LEDs) أو ادخال رقم الـ LED الذي ترغب بإضاءته (من 0 إلى 7)

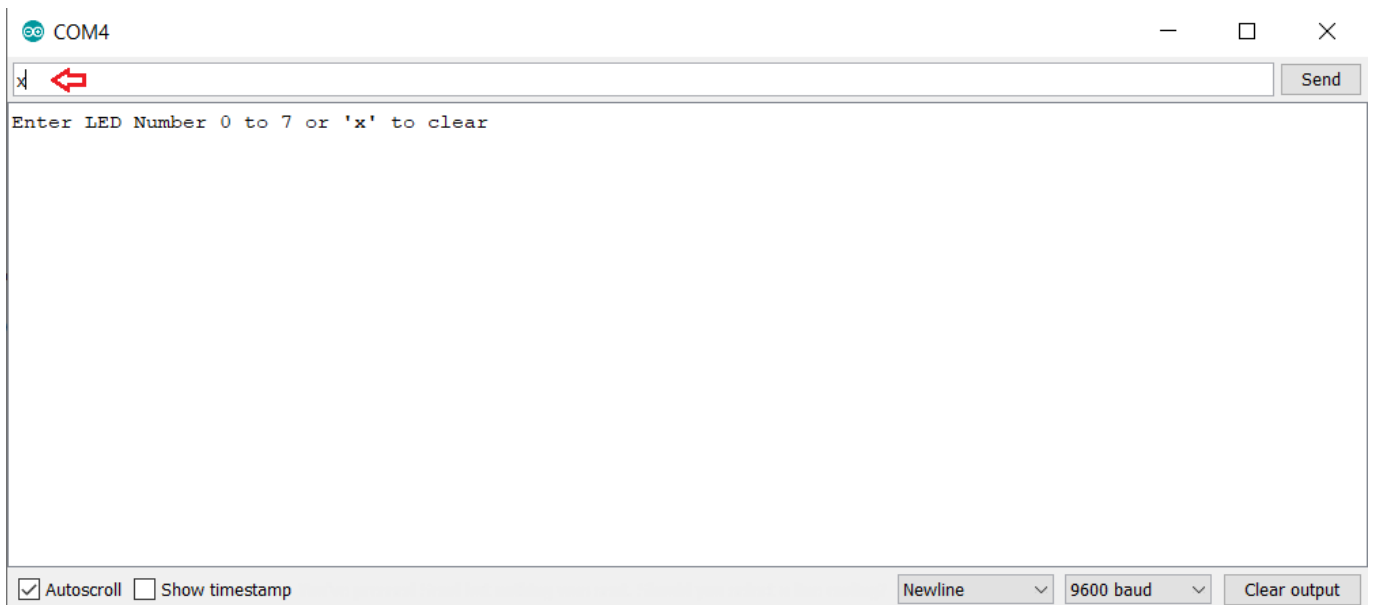
جرب ادخال الأمر التالي:

X

3

5

عملية ادخال X لن تؤثر لأن جميع الـ LEDs مطفأه، ولكن عند ادخال رقم الـ LED المراد إضاءته سيقوم الأردوينو بالرد عليك برسالة تؤكد تشغيله كما تشاهد بالصورة التالية:



يمكنك تجربة الأمر X لتشاهد عملية الإطفاء لها جميعاً.

كما ستلاحظ سوف نعتد على كود الدرس السابق وسوف نقوم فقط بتغطية الأجزاء الجديدة بالكود.



أولاً، دالة "setup" هنالك أربعة أسطر جديدة في نهايته

```
void setup()
{
  pinMode(latchPin, OUTPUT);
  pinMode(dataPin, OUTPUT);
  pinMode(clockPin, OUTPUT);
  updateShiftRegister();
  Serial.begin(9600);
  while (! Serial);
  Serial.println("Enter LED Number 0 to 7 or 'x' to clear");
}
```

أولاً لديك الأمر "Serial.begin(9600)" وهو يقوم ببدء عملية الإتصال التسلسلي ليتمكن الأردوينو من إرسال الأوامر عبر كيبيل الـUSB. القيمة 9600 هو معدل سرعة نقل البيانات، يمكنك تغيير القيمة لقيمة أعلى ولكن يجب عليك تغيير قيمة شاشة الإتصال التسلسلي لنفس القيمة.

السطر الثاني يبدأ بـ "While" الشرطية للتأكد من أن هنالك اتصال عبر الـUSB للأردوينو قبل بدء ارسال الرسائل.

السطر الثالث لطباعة السؤال بالشاشة.

دالة "loop"

```
void loop()
{
  if (Serial.available())
  {
    char ch = Serial.read();
    if (ch >= '0' && ch <= '7')
    {
      int led = ch - '0';
      bitSet(leds, led);
      updateShiftRegister();
      Serial.print("Turned on LED ");
      Serial.println(led);
    }
    if (ch == 'x')
    {
      leds = 0;
      updateShiftRegister();
      Serial.println("Cleared");
    }
  }
}
```

كل شي يحدث داخل دورة الـ loop يحدث داخل الجملة الشرطية IF (اذا كان)،

"Serial.available()" للتأكد من انه ما زال هناك اتصال تسلسلي نشط (وذلك عبر استرجاع قيمة True - نعم) وعندها فقط يتم تنفيذ سلسلة الأوامر التي بداخلها.

إذا تم استقبال رسالة فسوف ينتقل لسطر الكود التالي:

```
char ch = Serial.read();
```

هذا الأمر سيقوم بقراءة الحرف الذي تم استلامه ويقوم بتخزينه للمتغير ch، المتغير ch تم تعريفه لتخزين القيم التي هي عبارة عن حروف char وهي اختصار لـ character "حرف" يتم تخزين حرف واحد فقط كقيمة للمتغير السطر الذي يليه بالكود هي جملة IF الشرطية، وذلك للتأكد من أن القيمة المدخلة أعلى من 0 وأقل من 7. قد تبدو غريبة علينا الآن ولكن عبر الممارسة سنفهمها جيداً.

كل حرف مدخل يحمل قيمة خاصة بالنظام، يدعى قيمة ASCII. وهذا يعني أنه عند استخدام <= و > فنحن نقوم بالمقارنة بقيم ASCII إذا نجح الاختبار فسوف ينتقل للسطر الذي يليه

```
int led = ch - '0';
```

يقوم باحتساب قيمة الـ LED = وذلك عبر عملية طرح الصفر من قيمة (ASCII) للحرف المدخل

لأنك تعلم برقم الـ LED الذي ترغب بإضاءته كل ما عليك فعله هو وضع تلك القيمة لـ leds والقيام بتحديث مسجل الإزاحة shift register.

```
bitSet(leds, led);  
updateShiftRegister();
```

السطرين التاليين سيقومون بإرسال رسالة التأكيد على شاشة الإتصال التسلسلي serial monitor:

```
Serial.print("Turned on LED ");  
Serial.println(led);
```

كمان تلاحظ لقد قمت باستخدام Serial.print عوضاً عن Serial.println. الفرق بين الإثنين هو أن Serial.print لايقوم بوضع سطر جديد في الشاشة بعد طباعة الرسالة.

ولأنك نود أن نطبع في الشاشة رسالة التأكيد اضافة إلى رقم الـ LED الذي تم اضاءته فيجب عليك ان تستمر بالطباعة على الشاشة في نفس السطر لذلك السطر الذي يليه قمت باستخدام Serial.println لأنك ترغب بوضع سطر جديد بعد طباعة الرسالة ورقم الـ LED

قيمة الـ LED هو عبارة عن integer رقم صحيح "int"

بعد جملة IF الشرطية الأولى هنالك جملة IF شرطية ثانية تقوم بالتأكد ما اذا كان قيمة "ch" يحمل الحرف x اولاً.

```
if (ch == 'x')  
{  
  leds = 0;  
  updateShiftRegister();  
  Serial.println("Cleared");  
}
```

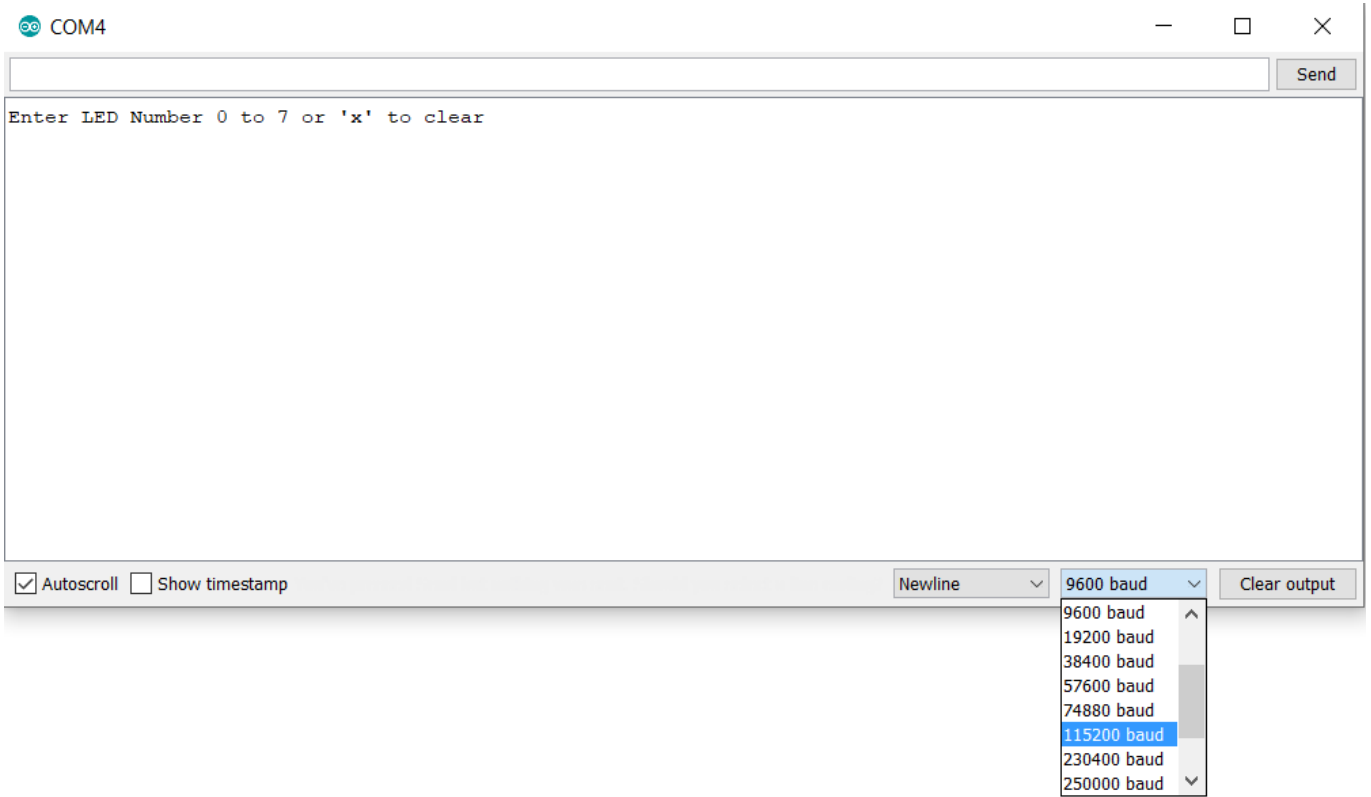
## أنشطة أخرى

ارسل الحروف منفصلة وذلك عبر الضغط على إنتر Enter بعد كل حرف لارسال الأمر، ولكن يمكنك ارسالها جميعاً مرة واحدة في سطر واحد .. جرب ادخال التالي في شاشة الاتصال التسلسلي وارسلها:

## X0246

لنرى الآن لأي مدى سرعة اتصال الأردوينو . غير معدل سرعة نقل البيانات في الكود من 9600 إلى 115200 وارفعه لمتحكم الأردوينو مره أخرى.

بعد ذلك افتح شاشة الاتصال التسلسلي وغير معدل سرعة نقل البيانات إلى 115200 (مثل الصورة)



ستلاحظ أنه لا يزال كل شيء يعمل بشكل صحيح، معدل سرعات نقل البيانات العالية جداً غير ضرورية لذلك 9600 هي الشائع استخداماً والعديد من وحدات الـGPS تستخدم هذه السرعة.

كما يمكنك عدم توحيد معدل نقل البيانات بين شاشة الاتصال التسلسلي وكود الأردوينو، لتشاهد ماذا يحدث ولنعرف كيف يظهر الخطأ وما سببه.

شاشة الاتصال التسلسلي "Serial Monitor" هي طريقة جيدة أيضاً لتحليل أخطاء الكود وتصحيحها أيضاً.