

{code}.racer

...the story continues!

Steuerung der {code}.racer per Smartphone



Was wir brauchen:

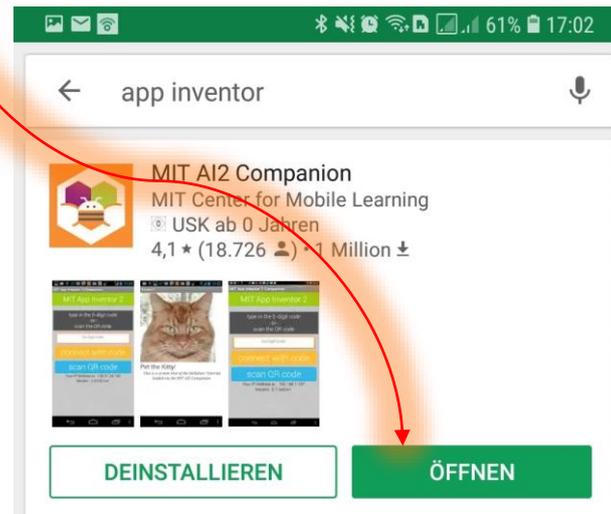
- Den fertig gebauten `{code}.racer`
- Ein Konto beim MIT App-Inventor haben wir für Euch angelegt
- Ein Smartphone mit Android (iOS evtl. später)
- Die AppInventor App
- Die Arduino-Umgebung

Wie wir es machen:

- Mit dem MIT AppInventor eine App für euer Handy machen
- Mit Arduino das Programm für den {code}.racer machen



MIT AppInventor App aus PlayStore laden und auf dem Smartphone installieren



MIT AppInventor

The screenshot displays the MIT AppInventor web interface. At the top, the MIT App Inventor logo is on the left, and navigation links (Projects, Connect, Build, Help) and user information (My Projects, Gallery, Guide, Report an Issue, English, wolfgang.neudert.murnau@gmail.com) are on the right. The main workspace is titled 'CodeRacerBLE' and includes buttons for 'Screen1', 'Add Screen...', and 'Remove Screen'. On the right side of the workspace, there are 'Designer' and 'Blocks' tabs.

The interface is divided into several panels:

- Palette:** A sidebar on the left containing categories like 'User Interface', 'Layout', 'Media', 'Drawing and Animation', 'Maps', 'Sensors', 'Social', 'Storage', 'Connectivity', 'LEGO® MINDSTORMS®', 'Experimental', and 'Extension'. The 'User Interface' category is expanded, showing various components such as Button, CheckBox, DatePicker, Image, Label, ListPicker, ListView, Notifier, PasswordTextBox, Slider, Spinner, TextBox, TimePicker, and WebViewer.
- Viewer:** The central area showing a mobile app preview. It includes a 'Screen1' window with a header bar containing 'Scan', 'StopScan', 'Connect', and 'Disconnect' buttons. Below the header is a 'MakerLab MURNAU' logo. The main content area features a 'Vor' button, a 'STOP' sign, and buttons for '_ Links', 'Rechts', and 'Zurück'. At the bottom, there is another 'MakerLab MURNAU' logo. Below the viewer, there is a section for 'Non-visible components' which includes a 'BluetoothLE1' component.
- Components:** A panel on the right showing a tree view of the app's components. It includes 'Screen1', 'HorizontalArrangement1' (containing 'ButtonScan', 'ButtonStopScan', 'ButtonConnect', 'ButtonDisconnect'), 'ListBLE', 'VerticalArrangement2' (containing 'Image1', 'Vor'), 'HorizontalArrangement2' (containing 'Links', 'Stop', 'Rechts'), 'HorizontalArrangement3' (containing 'Back'), and 'VerticalArrangement1'.
- Properties:** A panel on the right showing the properties for the selected 'Back' component. It includes fields for 'BackgroundColor' (Default), 'Enabled' (checked), 'FontBold', 'FontItalic', 'FontSize' (14.0), 'FontTypeface' (default), 'Height' (Automatic...), 'Width' (Automatic...), 'Image' (None...), 'Shape' (rounded), 'ShowFeedback' (checked), 'Text' (Zurück), 'TextAlignment' (center : 1), 'TextColor' (Default), and 'Visible' (checked).

At the bottom of the interface, there is a link for 'Privacy Policy and Terms of Use'.

MIT AppInventor

Der Link zum AppInventor: <http://ai2.appinventor.mit.edu>
Eure Zugangsdaten beim AppInventor sind folgende:

eMail: coderacerX@itsblue.de

Passwort: MakerLab0X#

Das „X“ bitte durch die Nummer Eures Code-Racers ersetzen.

Beispiel:

coderacer2@itsblue.de

MakerLab02#

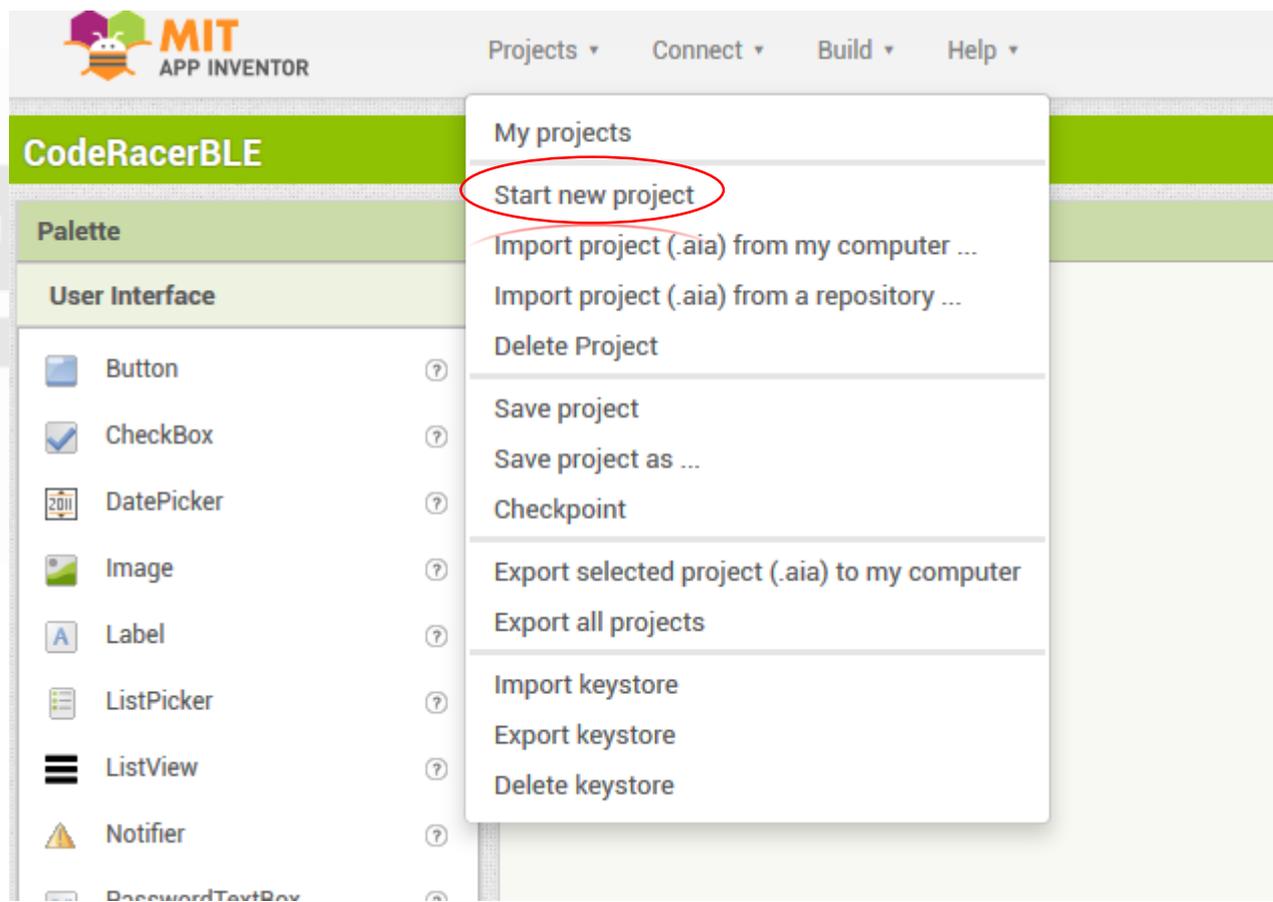
Danach ein Projekt anlegen. Dann loslegen 😊

Siehe die Seiten danach...



MIT AppInventor

Zuerst ein neues Projekt anlegen:

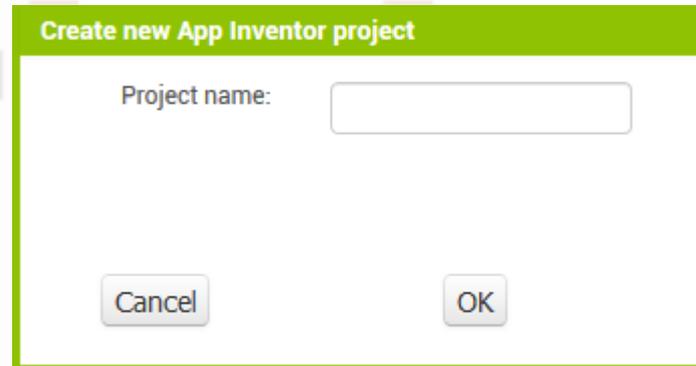


MIT AppInventor

Dem Projekt einen Namen geben:

Zum Beispiel: CodeRacerBLE_Alina

Maker

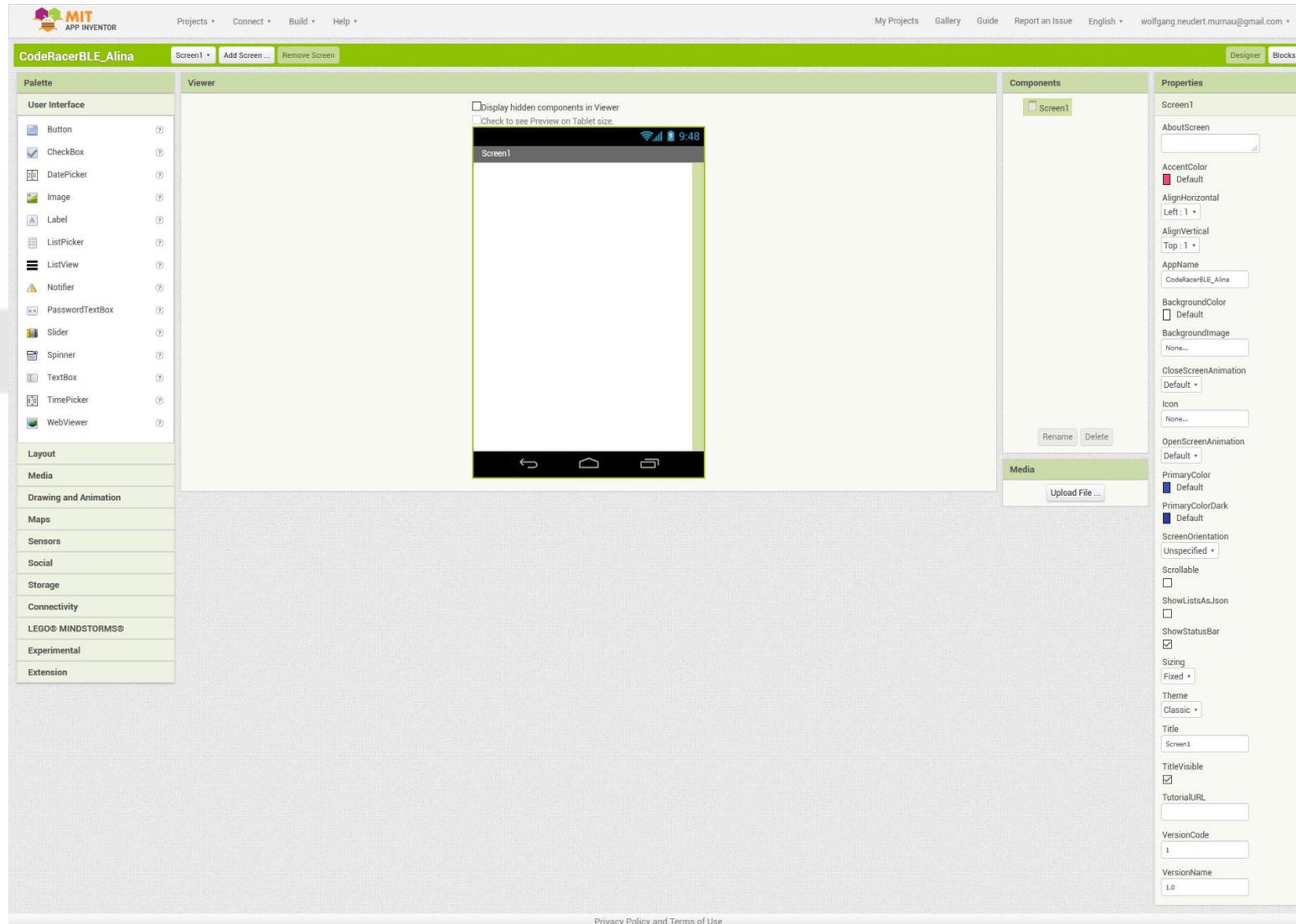


The image shows a dialog box titled "Create new App Inventor project" with a green header. Inside the dialog, there is a label "Project name:" followed by an empty text input field. At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Cancel" on the left and "OK" on the right. The dialog is overlaid on a background that includes the word "Maker" in a large, pixelated font and a pattern of light pink hexagons.

MIT AppInventor

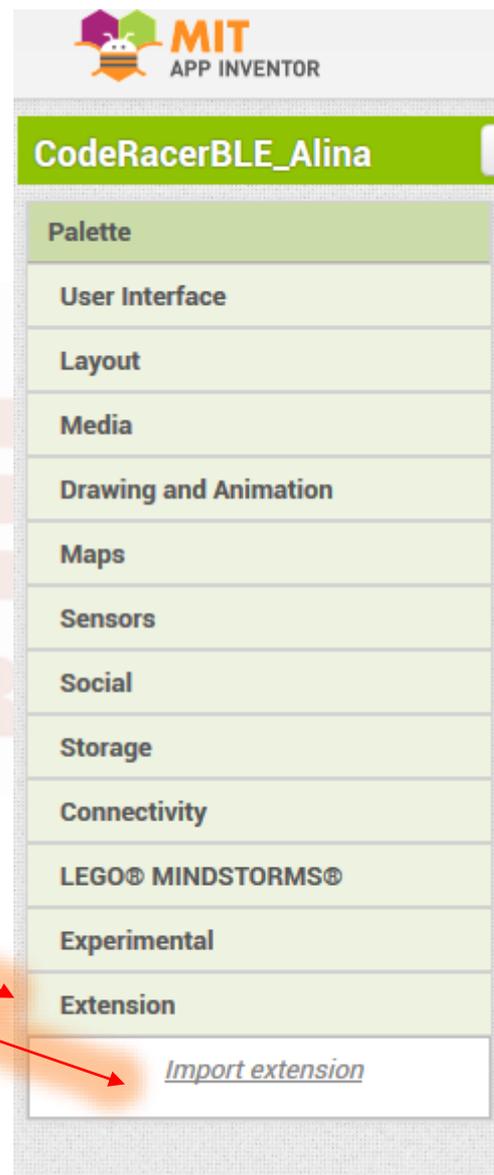
Es öffnet sich ein
neuer leerer
Arbeitsbereich

In der Mitte wird
angezeigt, wie Eure
App auf dem
Smartphone
(ungefähr) aussehen
wird.



MIT AppInventor

Zur Vorbereitung müssen wir noch eine „Extension“ hinzufügen. Dazu erst links auf „Extension“ klicken und dann auf „Import extension“

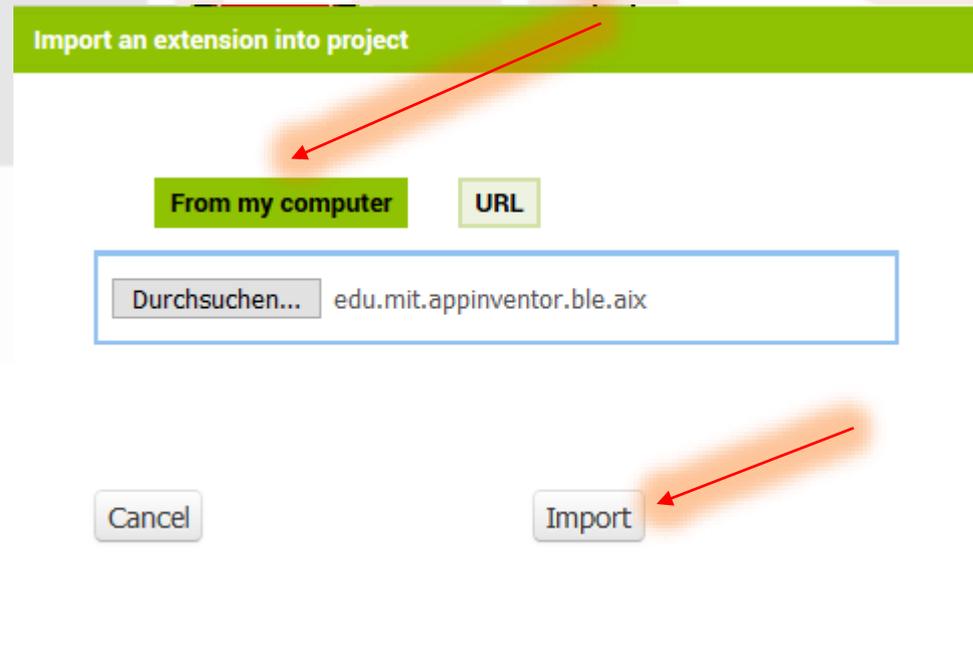


MIT AppInventor

Wir importieren die Extension vom Computer. Die Datei sollte schon auf euren Rechner heruntergeladen worden sein.

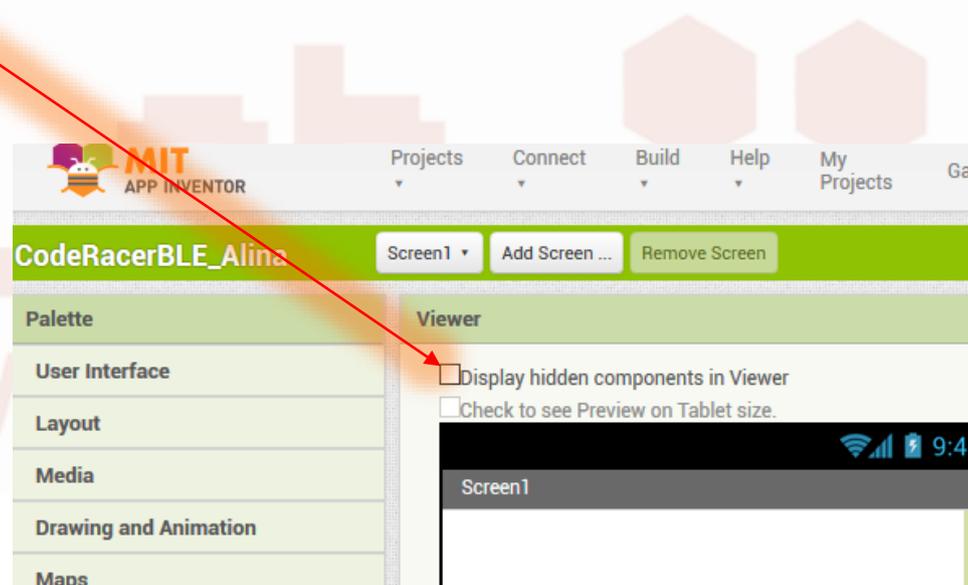
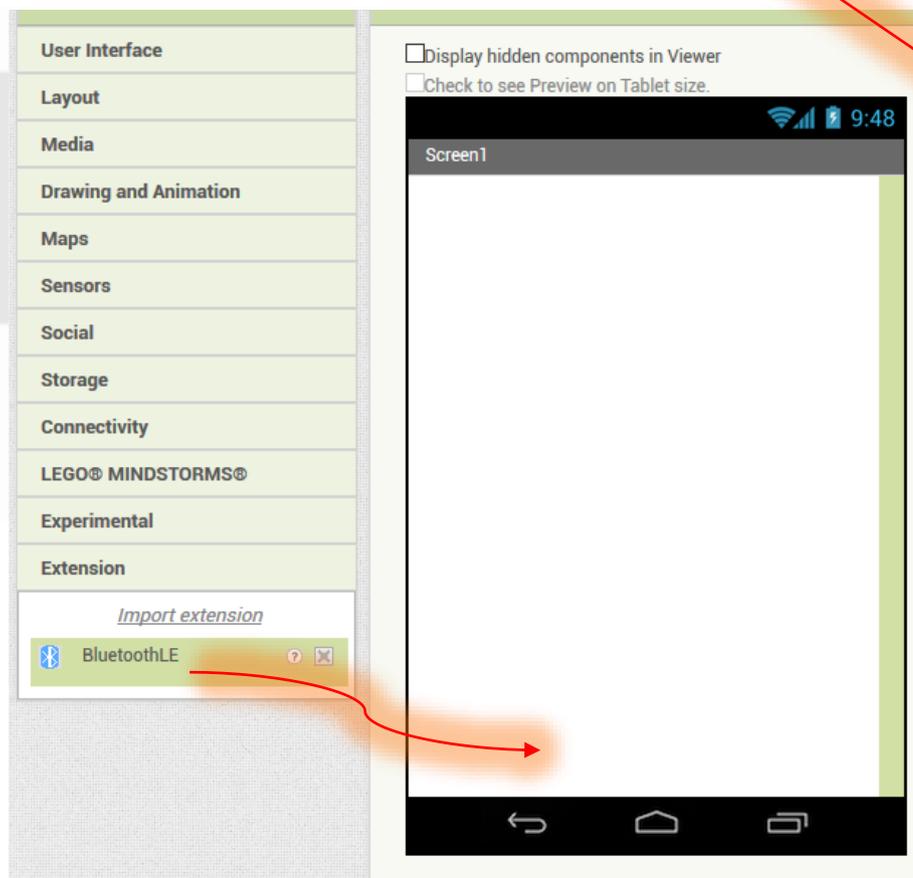
Wenn nicht, könnt ihr sie hier runterladen:

<http://appinventor.mit.edu/extensions/>



MIT AppInventor

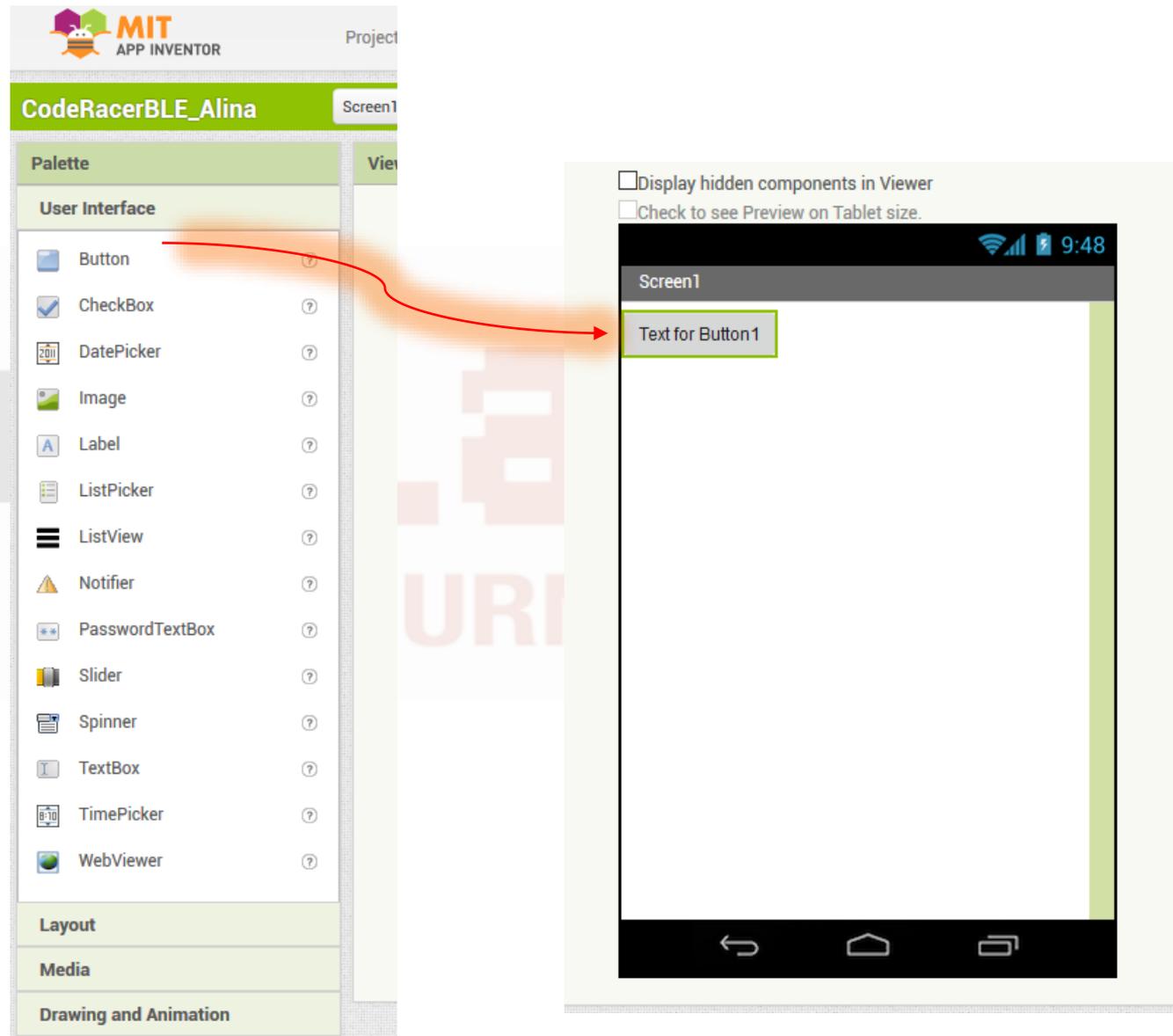
Die BluetoothLE Extension jetzt noch auf den „Bildschirm“ eures Smartphones ziehen.
Wenn nichts zu sehen ist, dieses Kästchen anklicken.



MIT AppInventor

Jetzt können wir
loslegen.
Auf der linken Seite ist
unser
„Werkzeugkasten“

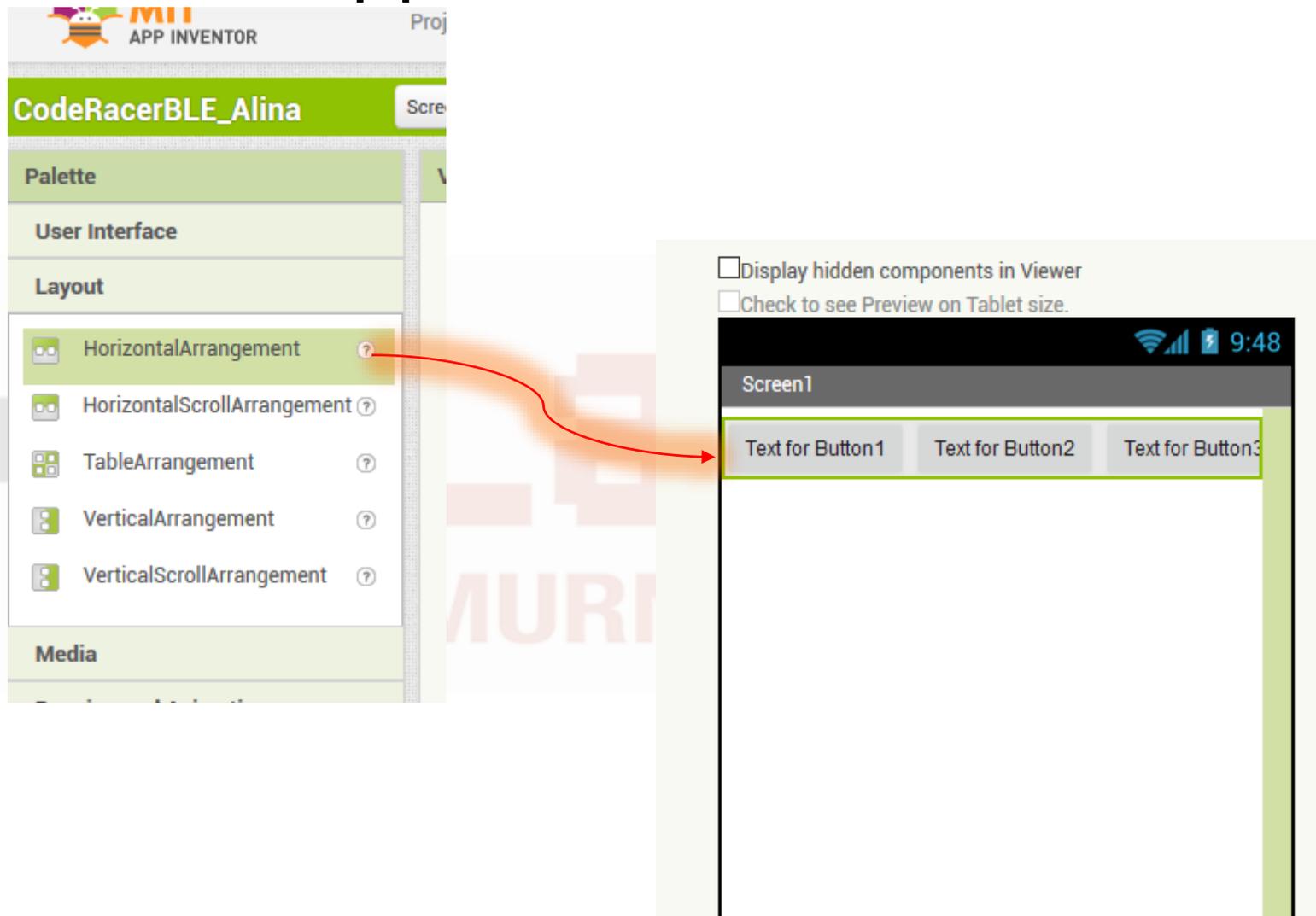
Diese Elemente wie
Buttons, Bilder etc.
können wir auf den
Bildschirm des
Telefons ziehen.
Einfach mit der Maus
draufklicken, und auf
den Bildschirm
ziehen.



MIT AppInventor

Diese Elemente sind etwas eigenwillig, und bleiben nicht unbedingt da wo man sie hinhaben will.

Deswegen gibt es die „Arrangements“, rechteckige Kästen, in die man zum Beispiel mehrere Buttons ablegen kann.

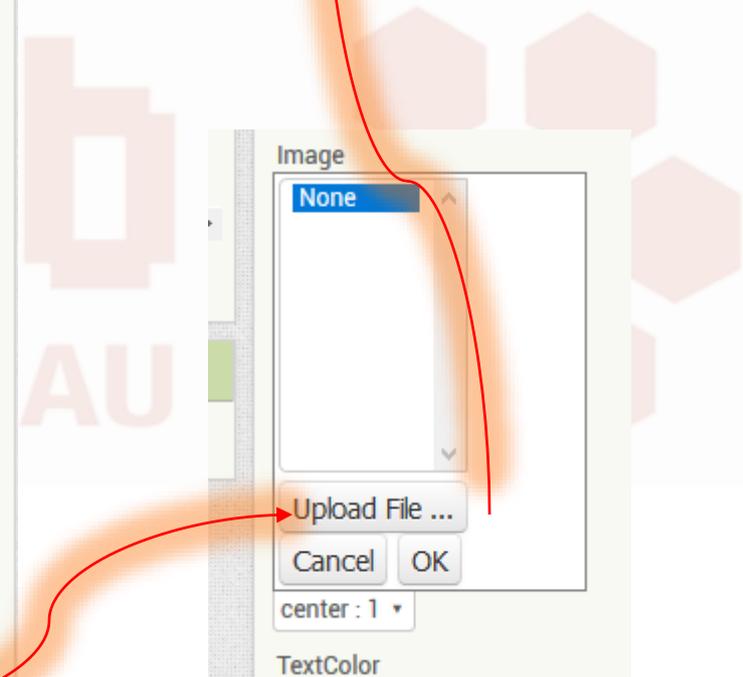
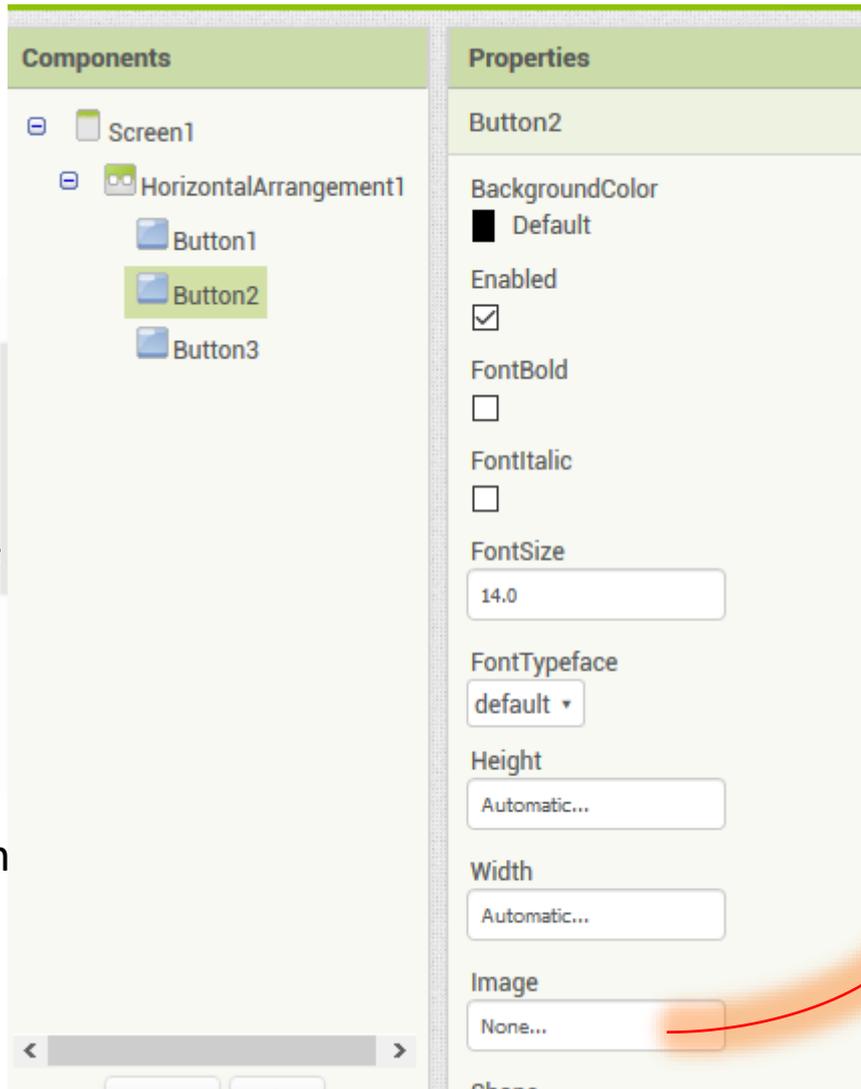


MIT AppInventor

Buttons kann man schöner gestalten, wenn man zum Beispiel ein Bild hinterlegt. Dazu einen Button anklicken.

Dann auf Image klicken und dann auf upload file.

Auf „Durchsuchen“ klicken und das gewünschte Bild vom PC hochladen.

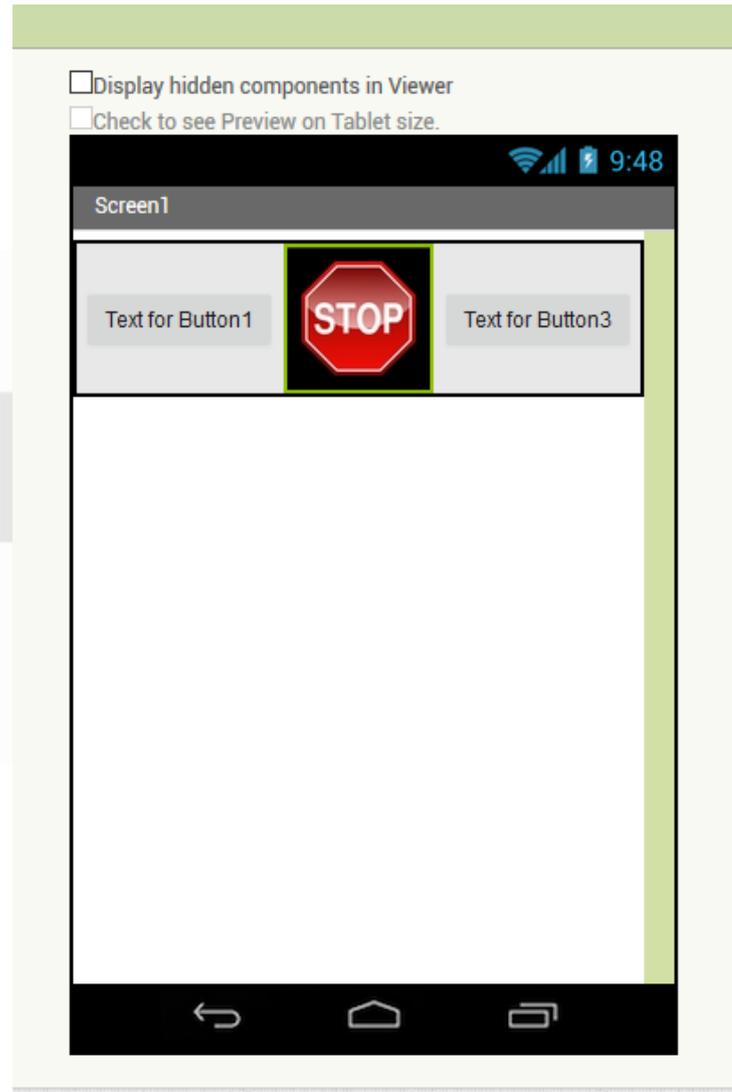


MIT AppInventor

Damit haben wir den mittleren Button schon viel schöner gemacht.

So könnt ihr mit den andern Buttons auch weitermachen, zum Beispiel Pfeile nach rechts, links etc.

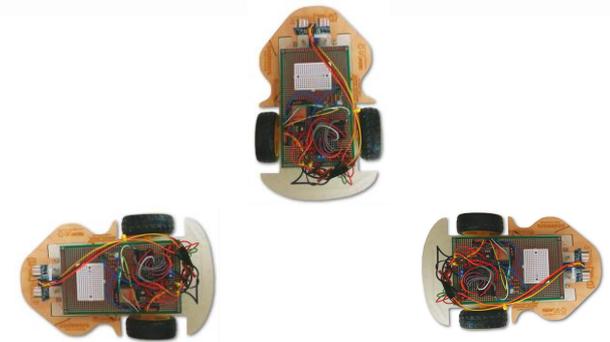
Wir haben ein paar Grafiken vorbereitet, ihr könnt aber auch selber welche aus dem Netz suchen oder euch welche designen...



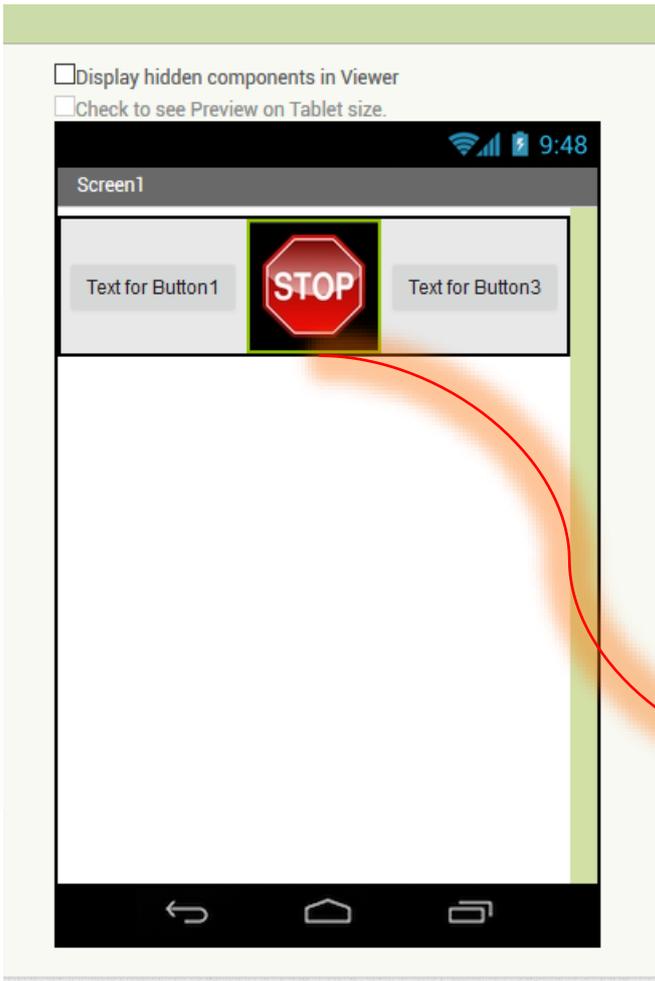
Bilder aus dem Netz sind oft zu groß, ihr müsst sie dann verkleinern. Das geht zum Beispiel ganz einfach mit dem Programm „Irfanview“



IrfanView



MIT AppInventor



Ihr könnt jetzt also die Oberfläche eurer App schön gestalten.

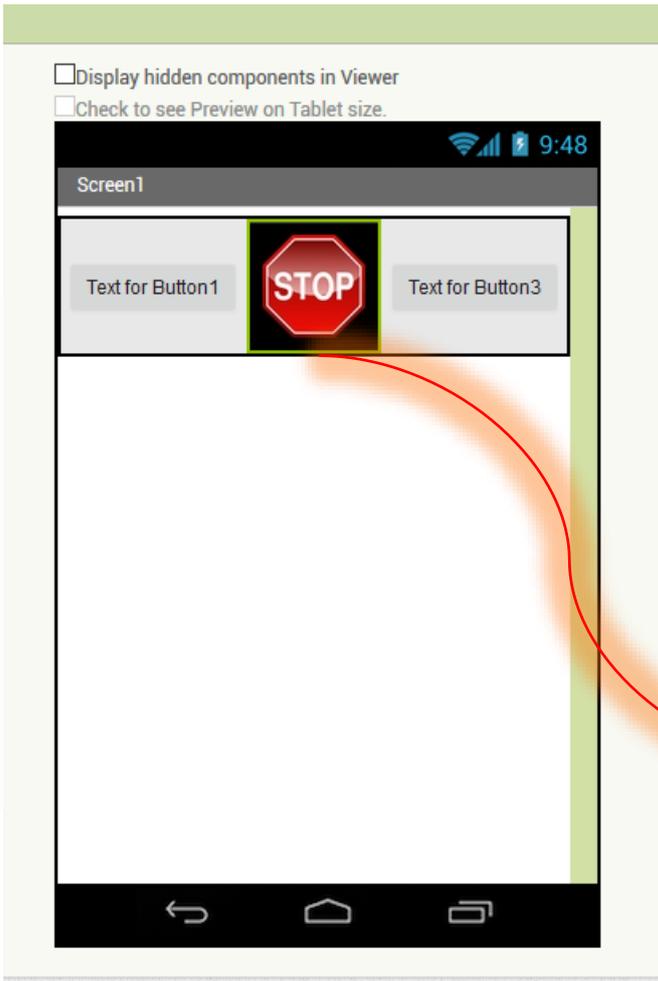
Aber bisher sind das ja nur bunte Bilder.

Damit etwas passiert wenn ihr auf so einen Button tippt, muss das Handy ja erstmal wissen was überhaupt passieren soll.

Es muss also wieder etwas Programmcode gemacht werden.

```
*****  
** Binärzähler mit softwaremäßiger Tastenentprellung *  
** Wenn Taste gedrückt, PORTC hochzählen *  
*****  
  
#include <avr/io.h>  
#define F_CPU 8000000 // Oszillator mit 8MHz  
#include <util/delay.h>  
  
int main (void)  
{  
    int i=0;  
  
    DDRB = (0<<DDB6); // PORTB Pin6 als Eingang  
    DDRC = 0xFF; // PORTC als Ausgang  
  
    while(1)  
    {  
        if (PINB & (1<<PINB6)) // Wenn PINB6 = High  
        {  
            _delay_ms(10); // Taste = gedrückt, 10ms warten  
  
            if (!(PINB & (1<<PINB6))) // Wenn PINB6 = Low  
            {  
                _delay_ms(10); // Taste = losgelassen, 10ms warten  
                PORTC = 0x00; // PORTC löschen  
                PORTC = i++; // Neuer Wert am PORTC ausgeben  
            }  
        }  
    }  
}
```

MIT AppInventor



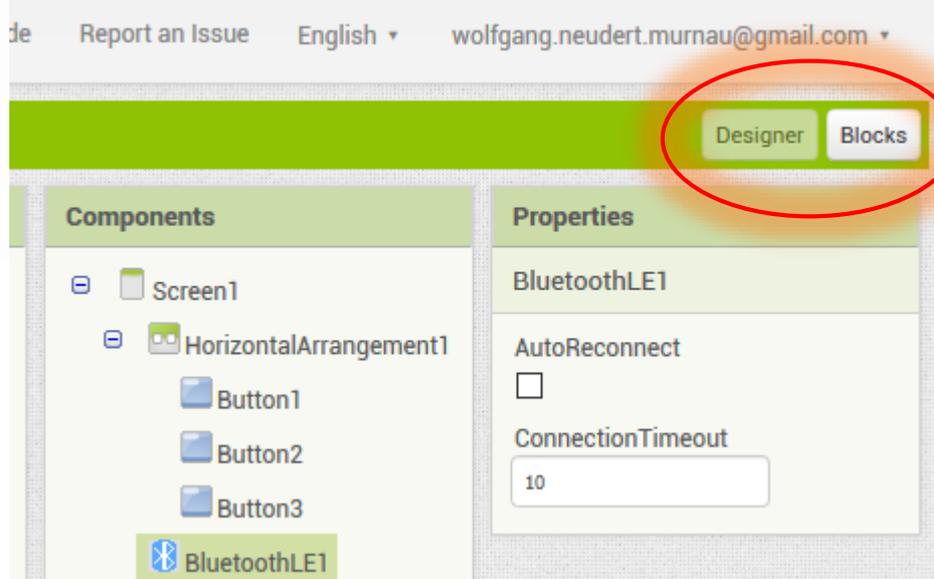
Diesmal müsst ihr allerdings nicht viel selbst tippen. Im AppInventor wird graphisch programmiert.

Das heißt, ihr zieht die Steuerelemente mit der Maus auf die Arbeitsfläche, und AppInventor kümmert sich um den Code.

```
when Button2 .Click
do
  call BluetoothLE1 .WriteBytes
    serviceUuid get global serviceUUID
    characteristicUuid get global transmitUUID
    signed false
    values "1"
```

MIT AppInventor

Um zu programmieren, müsst ihr die Ansicht umschalten. Das macht ihr oben links mit den Buttons „Designer“ und „Blocks“

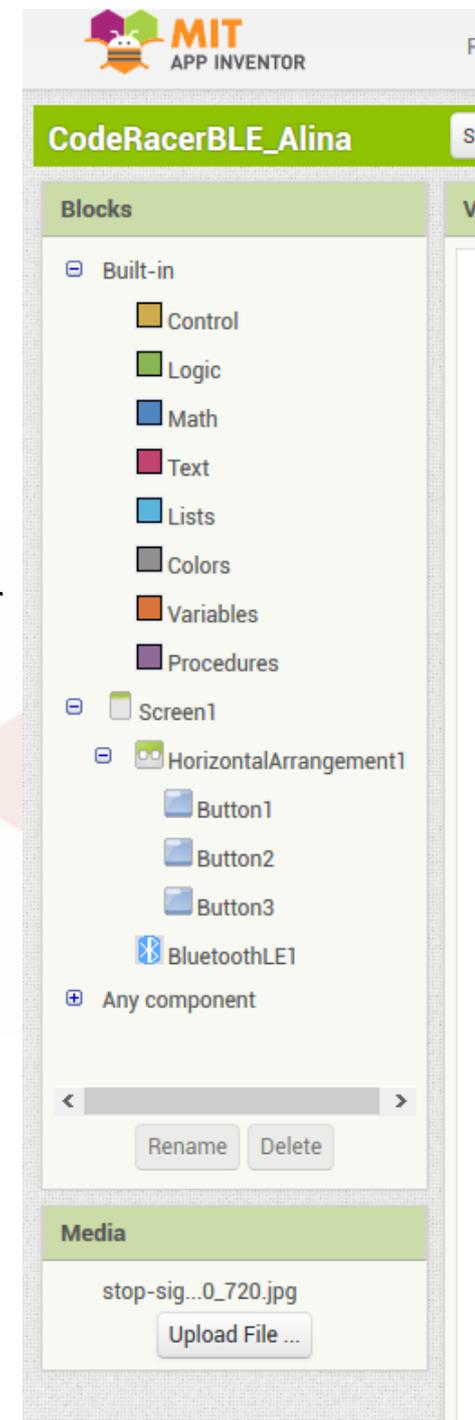


Auf der linken Seite gibt es wieder einen „Werkzeugkasten“

Ihr findet hier auch alle Elemente, die ihr in der Design-ansicht erzeugt habt.

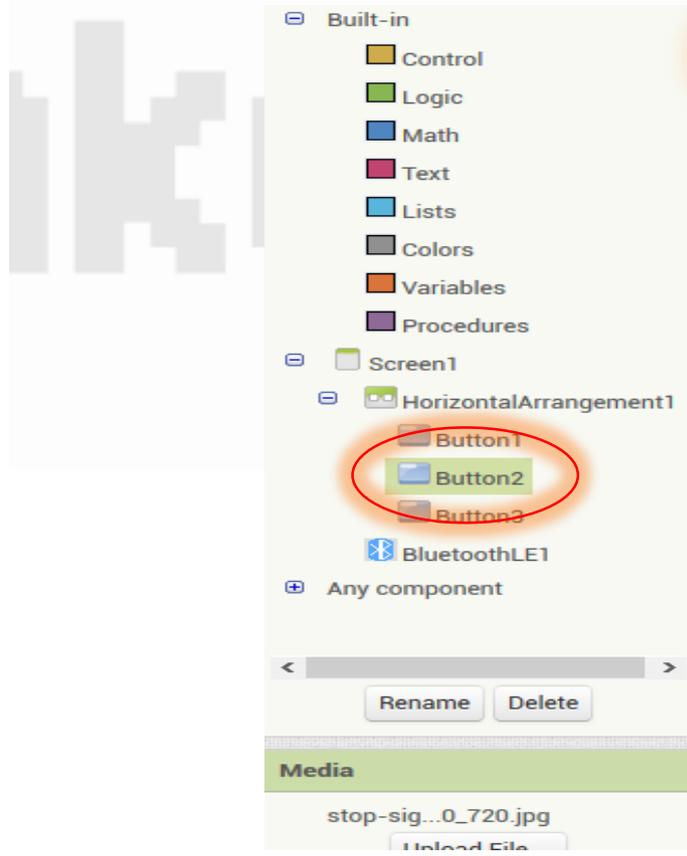
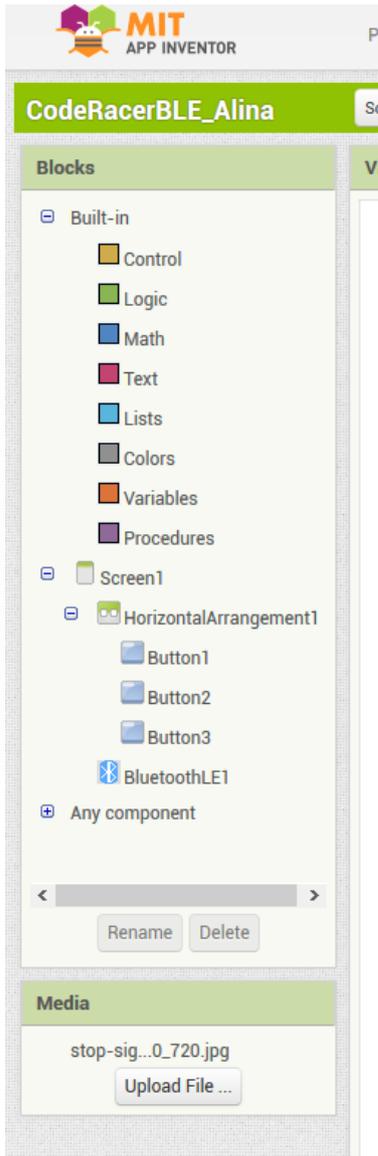
Wenn ihr auf eines dieser Element draufklickt, dann könnt ihr dafür nun den „code“ erzeugen.

Dieser „code“ wird dann ausgeführt, wenn ihr am Bildschirm auf den Button tippt.



MIT AppInventor

Wenn ihr zum Beispiel auf „Button2“ klickt, werden auch die möglichen Steuerelemente dazu angezeigt. Das wichtigste ist natürlich hier gleich das oberste. Damit legt ihr fest, was passiert, wenn auf diesen Button getippt wird (hier wird das Button2.click genannt)



MIT AppInventor

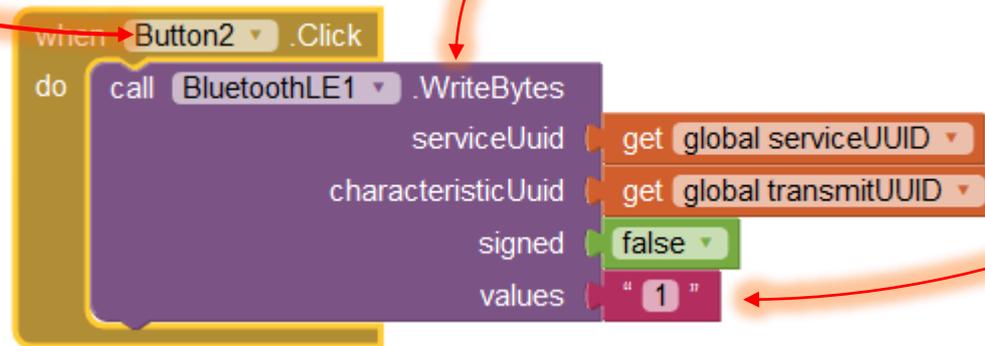
Wir wollen ja, dass eine Nachricht an den `{code}.racer` geschickt wird, wenn wir auf einen Button tippen.

Also müssen wir dem Telefon sagen, dass es unsere Nachricht über Funk, in unserem Fall über Bluetooth, an den `{code}.racer` schickt.

Hier kann man die vorher angelegten Buttons auswählen

Bei einem „click“ (=drauftippen) wird das violette Bluetooth-Modul im Handy aktiviert.

Die „1“ wollen wir an den racer senden



MIT AppInventor

Ein bisschen was zu Bluetooth

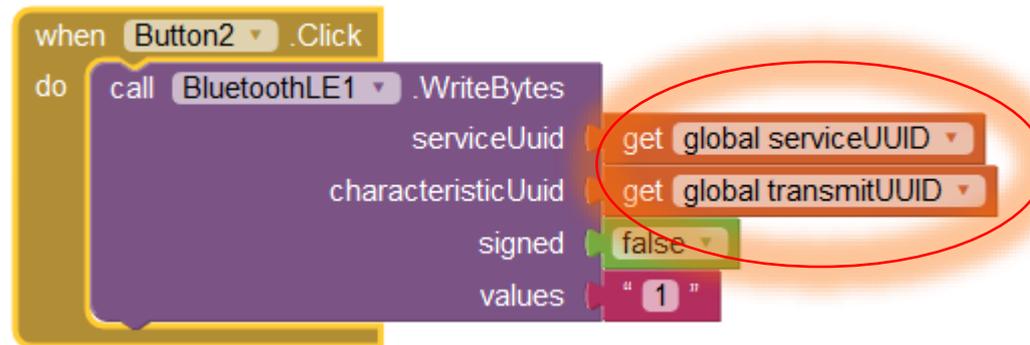
Wenn wir funken, müssen wir ja wissen, mit wem.

Deswegen müssen uns erst mal mit einem Gerät, oder hier mit einem CodeRacer, verbinden.

Das alleine reicht aber nicht. So modernes Funkzeug wie unser Bluetooth kann nämlich sehr viele verschiedene Dinge. Zum Beispiel ja auch Musik streamen auf einen Lautsprecher.

Und auch einfach nur Daten übertragen. Und auch mehrere Daten „gleichzeitig“ für verschiedene Anwendungen.

Das brauchen wir alles nicht, aber wir müssen dem Bluetooth sagen, wer gemeint ist. Das macht man mit eindeutigen Zahlen, die hier UUID heißen.



MIT AppInventor

Diese Zahlen oder diese UUIDs könnten wir uns natürlich selber ausdenken.

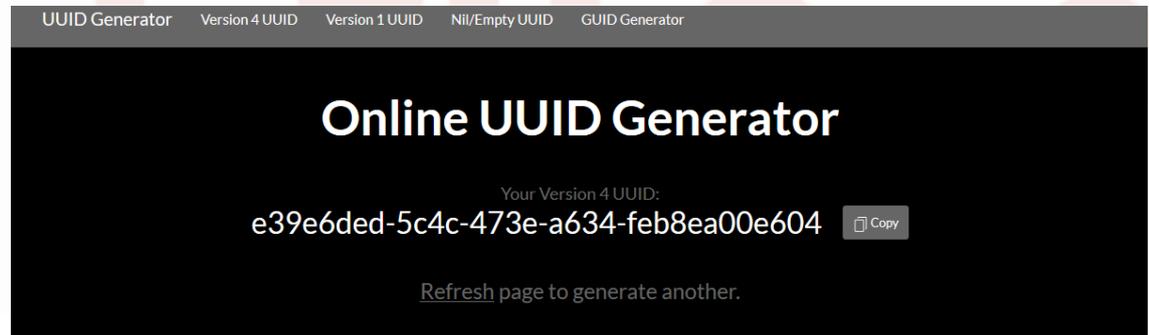
Zum Beispiel: unsere Musikübertragung erhält die Zahl 1, die erste Datenübertragung die Zahl 2, die zweite Datenübertragung die Zahl 3, und so weiter...

Aber wie Ihr Euch sicher schon gedacht habt, macht man es nicht so einfach. 😊

Man will Nummern, die garantiert nur einmal vorhanden sind.

Die kann man sich im Netz hier holen:

<https://www.uuidgenerator.net/>



Version 1 UUID Generator

[Generate a version 1 UUID.](#)

Bulk Version 1 UUID Generation

How Many? [Download to a file](#)

What is a Version 1 UUID?

A Version 1 UUID is a universally unique identifier that is generated using a timestamp and the MAC address of the computer on which it was generated.

Version 4 UUID Generator

[Generate a version 4 UUID.](#)

Bulk Version 4 UUID Generation

How Many? [Download to a file](#)

What is a version 4 UUID?

A Version 4 UUID is a universally unique identifier that is generated using random numbers. The Version 4 UUIDs produced by this site were generated using a secure random number generator.



Das nächste `{code}`.racer - Rennen

Wir haben viele Ideen und planen mit euch folgendes:

- Mit Ultraschall durch die Rennstrecke kommen (Wie bisher)
- Mit dem Smartphone den `{code}`.racer steuern
- Einen Gegenstand in der Rennstrecke finden mit Kamera (kommt noch)
- Mit Infrarot einer Linie durch die Rennstrecke folgen (kommt noch)
- Steuerung mit Alexa (kommt noch)

Beim nächsten `{code}`.racer – Rennen können wir dann davon zwei oder drei Disziplinen auswählen und damit mehrer Durchgänge beim Rennen machen.



Was hat und was kann ein `{code}.racer`

Teil

Antriebsmotoren

Servo

Ultraschallsensor

Funktionen

RACER_ANHALTEN

- Motor links und rechts aus

SERVO_MITTE

- Ultraschallsensor nach vorn

ABSTAND MESSEN

- Abstand vorn (Servo in der Mitte)

RACER_VORWAERTS

- Motor links und rechts vorwärts

SERVO_LINKS

- Ultraschallsensor nach links drehen

RACER_RUECKWAERTS

- Motor links und rechts rückwärts

SERVO_RECHTS

- Ultraschallsensor nach rechts drehen

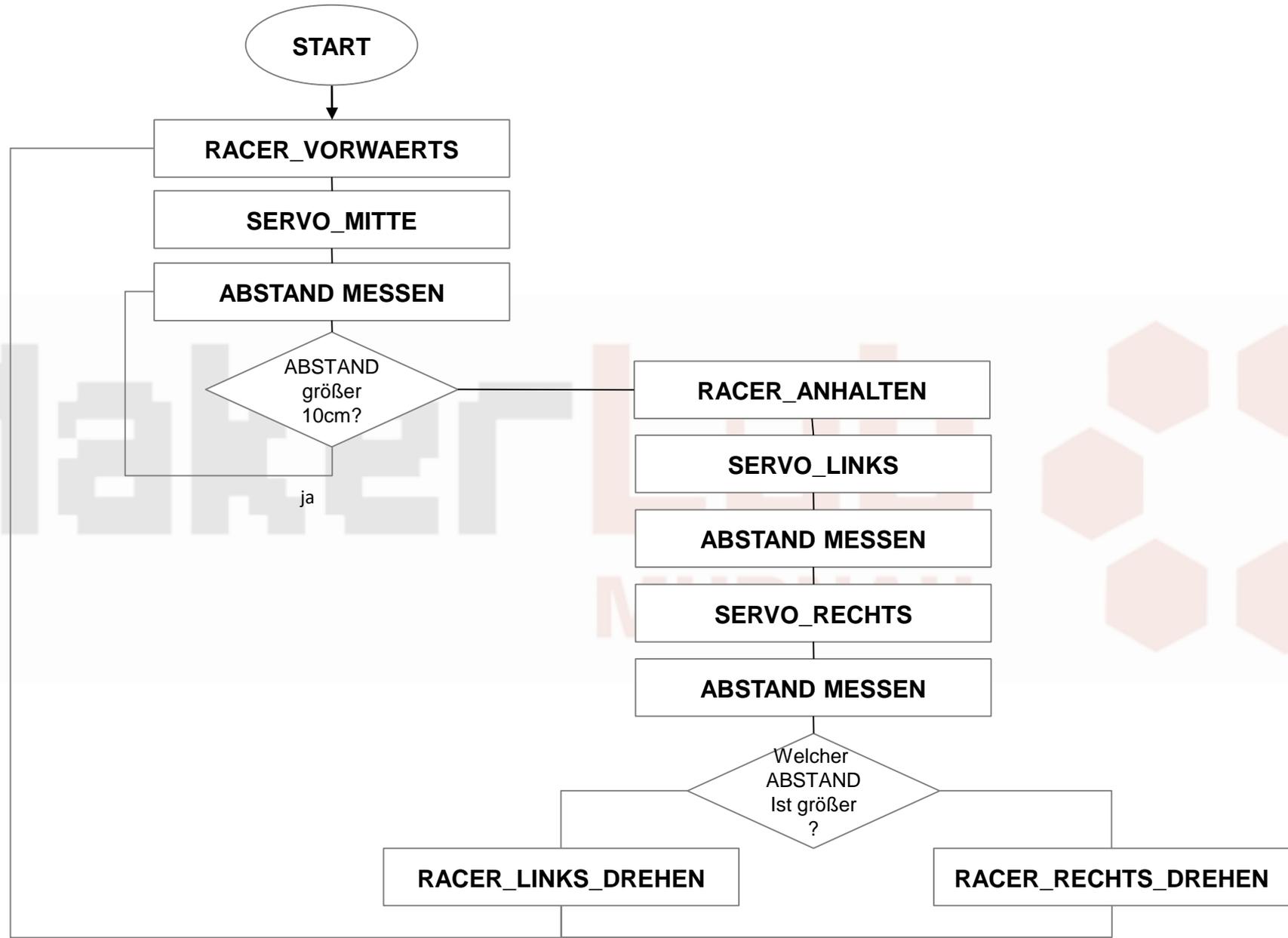
RACER_RECHTS_DREHEN

- beide Motoren gleichzeitig:
 . links kurz vorwärts
 . rechts kurz rückwärts

RACER_LINKS_DREHEN

- beide Motoren gleichzeitig:
 . links kurz rückwärts
 . rechts kurz vorwärts

Wie fährt ein `{code}`.racer ohne anzuecken?



{code}.racer

Was man immer machen muss:

Richtigen Controller in Arduino auswählen:

- ESP32 DevKit

Richtigen Port in Arduino auswählen:

- Zum Beispiel COM9

Pins richtig einstellen:

- `pinMode(Pinnummer, OUTPUT);`
Oder
- `pinMode(Pinnummer, INPUT);`

Die Pinnummer vom Modul ablesen.

Anstatt die Pinnummer zu verwenden, kann man dem Pin auch einen Namen geben:

```
#define US_TRIG 13
```

MakerLab

Lab
MURNAU



{code}.racer

Wie steuere ich den Servo an?

```
#include <ESP32Servo.h>
```

Ein Servo-objekt erzeugen

```
Servo myservo;
```

Pin für Steuerung festlegen:

```
myservo.attach(SERVOPIN);
```

servo_angle ist der Winkel, auf den gedreht werden soll
(0° - 180°)

```
myservo.write(servo_angle);
```



{code}.racer

Wie steuere ich den Ultraschall an?

Der Ultraschall wird mit 2 Pins angeschlossen:

```
#define US_TRIG 13  
#define US_ECHO 12
```

Diese Pins müssen Ausgänge werden:

```
pinMode(US_TRIG, OUTPUT);  
pinMode(US_ECHO, INPUT);
```

Die Messung wird gestartet, in dem man auf dem TRIG-Pin einen kurzen Puls erzeugt:

```
digitalWrite(US_TRIG, LOW);  
delayMicroseconds(2);  
digitalWrite(US_TRIG, HIGH);  
delayMicroseconds(10);  
digitalWrite(US_TRIG, LOW);
```

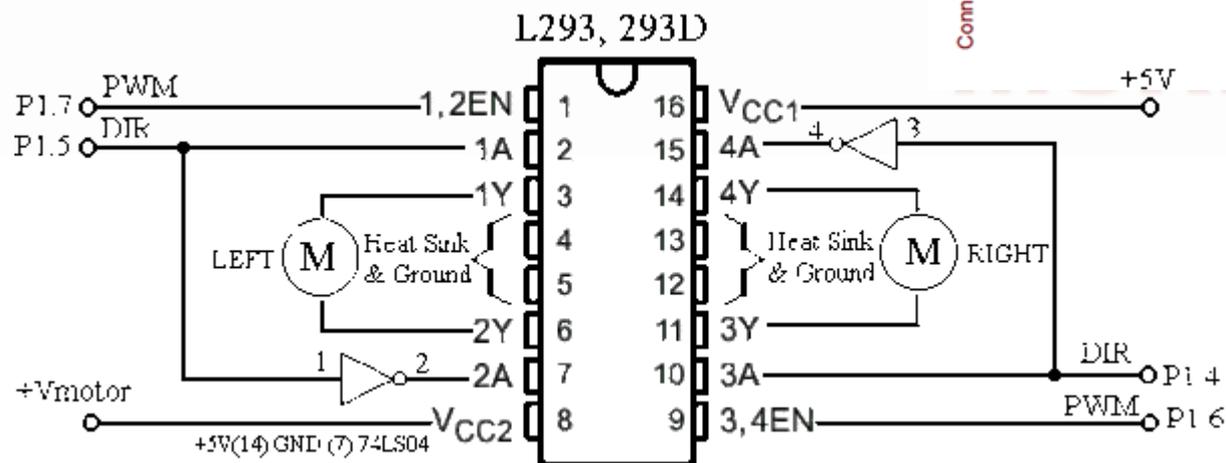
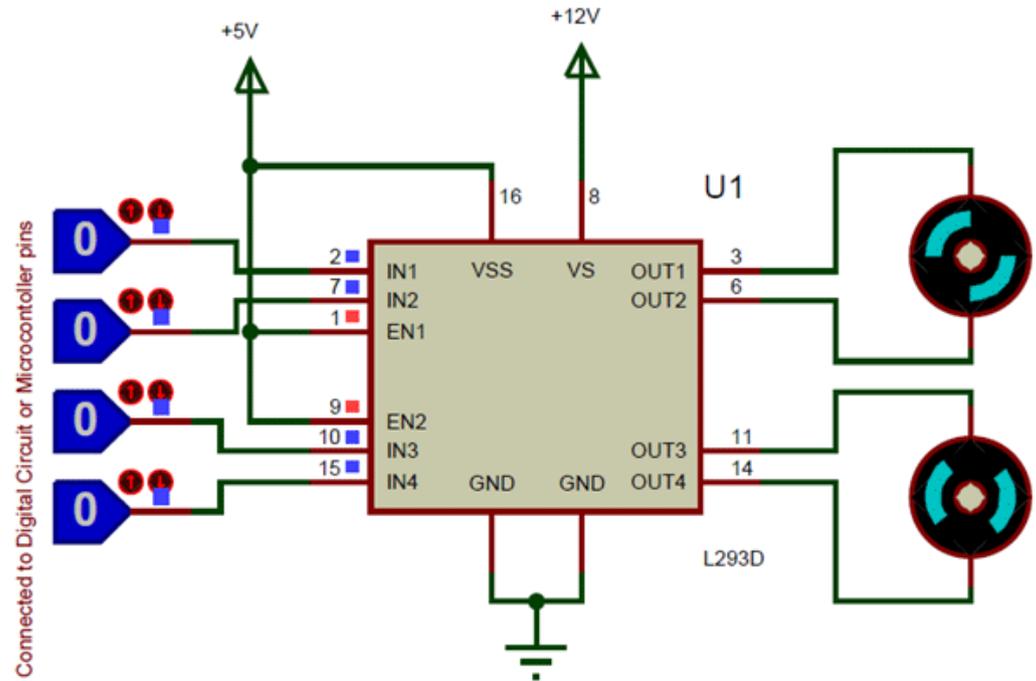
Dann wird gemessen, wie lange es dauert bis der ECHO-Pin auf „HIGH“ geht:

```
echo_duration = pulseIn(US_ECHO, HIGH);
```

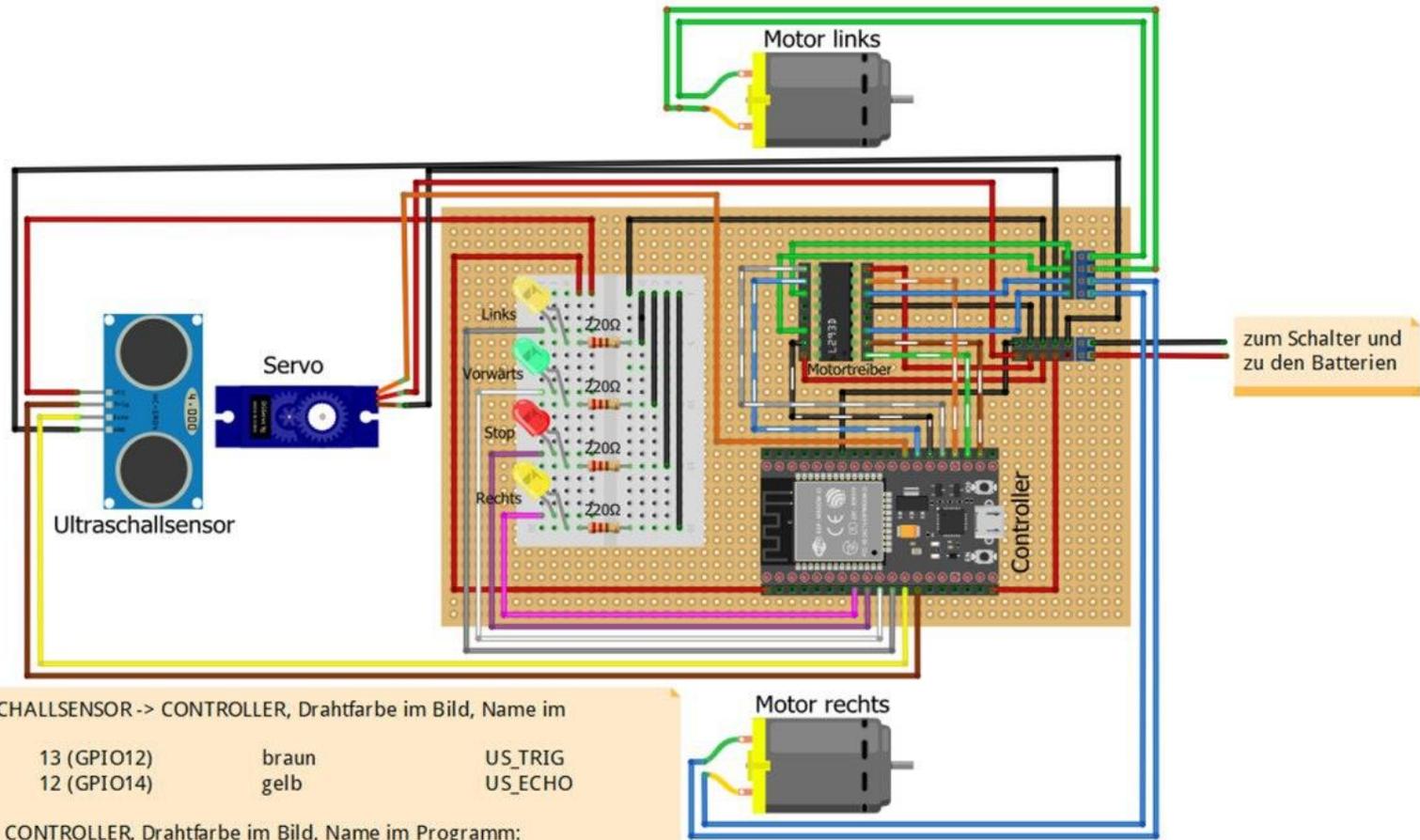
{code}.racer

Wie steuere ich die Motoren an?

Maker



{code}.racer



Anschlüsse ULTRASCHALLSENSOR -> CONTROLLER, Drahtfarbe im Bild, Name im Programm:

Trig	->	13 (GPIO12)	braun	US_TRIG
Echo	->	12 (GPIO14)	gelb	US_ECHO

Anschluss SERVO -> CONTROLLER, Drahtfarbe im Bild, Name im Programm:

Pulse (orange)->	27 (GPIO 16)	orange	SERVOPIN
------------------	--------------	--------	----------

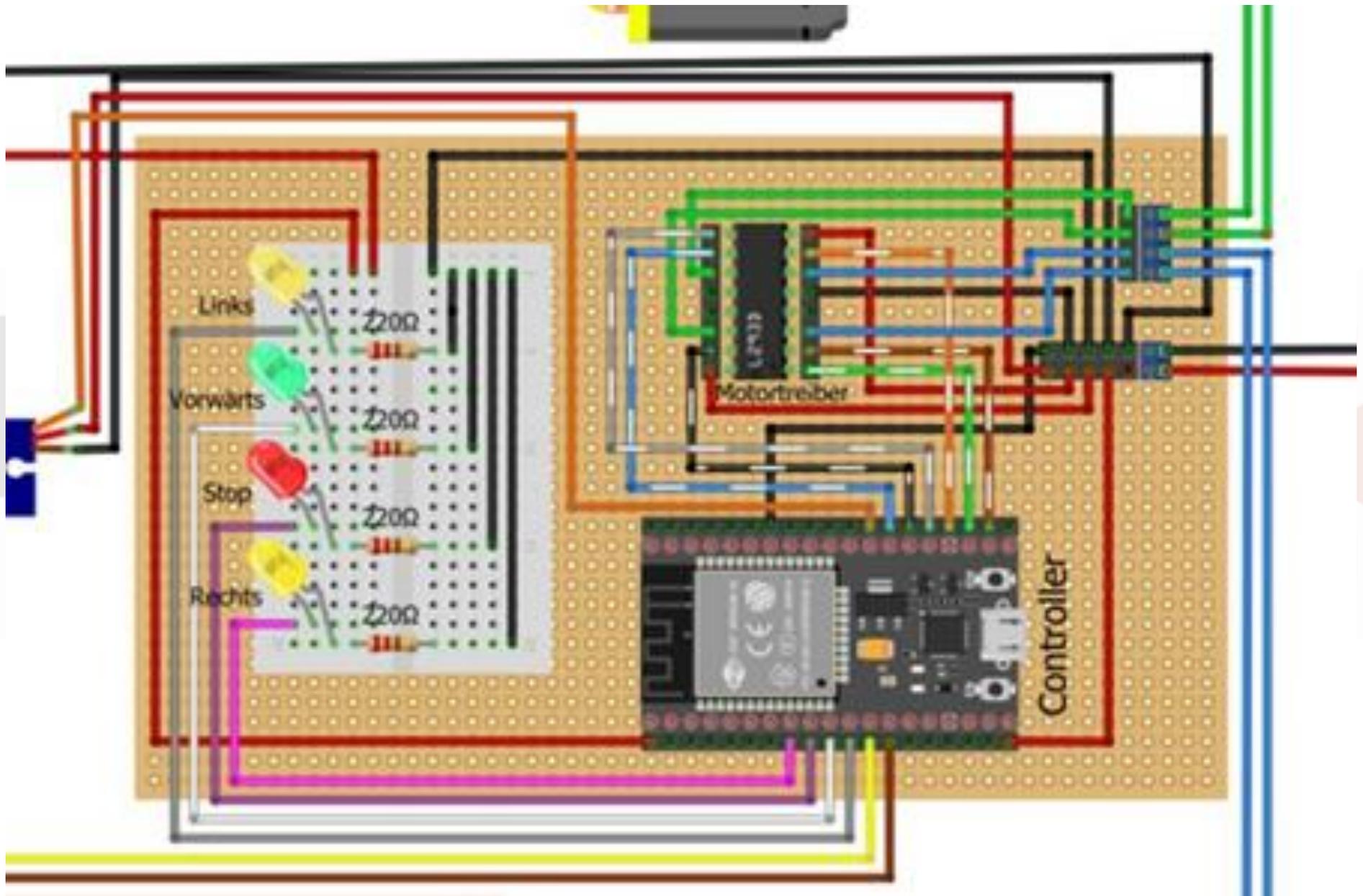
Anschlüsse MOTORTREIBER -> CONTROLLER, Drahtfarbe im Bild, Name im Programm:

Enable1	->	22 (GPIO8)	grün-weiß	MOTORRE_SPEED
In1	->	21 (GPIO7)	braun-weiß	MOTORRE_FWRD
In2	->	23 (GPIO15)	orange-weiß	MOTORRE_BACK
Enable2	->	24 (GPIO2)	grau-weiß	MOTORLI_SPEED
In3	->	26 (GPIO4)	blau-weiß	MOTORLI_BACK
In4	->	25 (GPIO0)	schwarz-weiß	MOTORLI_FWRD

Anschlüsse LEDs -> CONTROLLER, Drahtfarbe im Bild, Name im Programm:

Vorwärts	->	10 (GPIO26)	weiß	LED_VORWAERTS
Stop	->	9 (GPIO25)	rosa	LED_STOP
Links	->	11 (GPIO27)	grau	LED_LINKS
Rechts	->	8 (GPIO33)	pink	LED_RECHTS

{code}.racer



{CODE} RACE!

Maker Lab
Murnau

