

Электронная удочка для зимней рыбалки

1.0 -- 10/12/2019

ИНСТРУКЦИЯ



JArduino.ru

Редакция документа	14/01/2020
Версия устройства	1.0 -- 10/12/2019

Содержание

1. Ключевые возможности	2
2. Особенности устройства.....	2
3. Начало работы	2
4. Добавление собственных программ	2
4.1. Понятие программы.....	2
4.2. Подготовка к программированию удочки	3
4.3. Вход в режим в настройки	4
4.4. Ввод новой программы удочки	4
4.5. Запись изменений в память.....	5
5. Сброс настроек.....	5
6. Информация о поддержке.....	6
7. Получение отладочной информации с устройства	6
8. Схема сборки.....	7

1. Ключевые возможности

- 6 переключаемых режимов игры (программ)
- Настройка собственных режимов
- Постоянная игра
- Игра по нажатию на кнопку

2. Особенности устройства

- Источник питания
 - Стабилизированное питание 5V 1A. – внешний аккумулятор для телефона (павер банк)

3. Начало работы

При включении нового устройства, в устройстве имеется несколько преднастроенных режимов игры (программ).

Вы можете использовать преднастроенные программы, а также можете добавить собственные.

4. Добавление собственных программ

4.1. Понятие программы

Игра приманкой определяется настроенной программой, которая проигрывается удочкой в цикле.

Программа имеет следующие параметры:

- Номер программы по порядку
- Продолжительность игры (без паузы)
- Пауза между игрой
- Игра – это последовательность пар чисел, задающих время (в миллисекундах) и положение антеннки (градусы).

Чтобы заставить антеннку двигаться, игра должна состоять по меньшей мере из 2х пар длительность-угол.

Продолжительность игры, задает сколько времени игра будет выполняться по кругу без паузы.

Если нужно, чтобы игра длилась бесконечно, Продолжительность игры должна быть выставлена равной 0.

Пауза задает паузу между воспроизведением игра заданной длительности. Если Положительность игры – бесконечна, то пауза игнорируется.

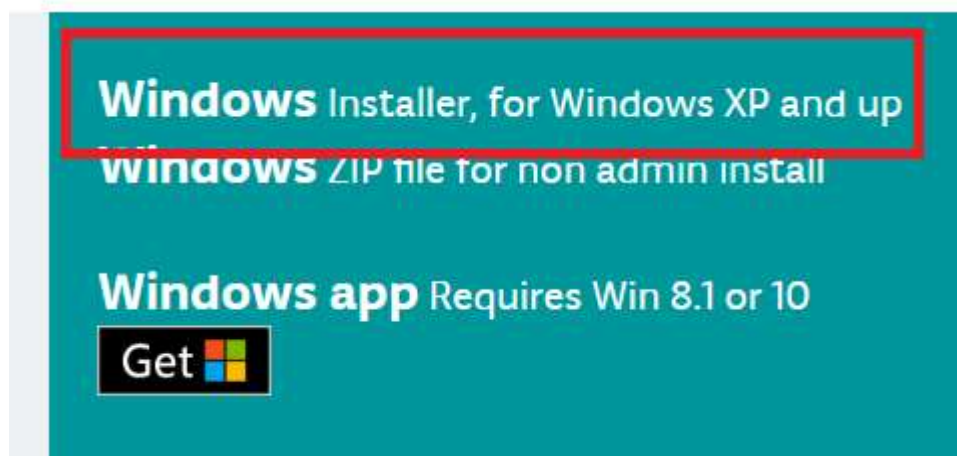
4.2. Подготовка к программированию удочки

Добавление режимов осуществляется через программу Arduino IDE.

- Скачать ее можно по ссылке:

<https://www.arduino.cc/en/main/software>

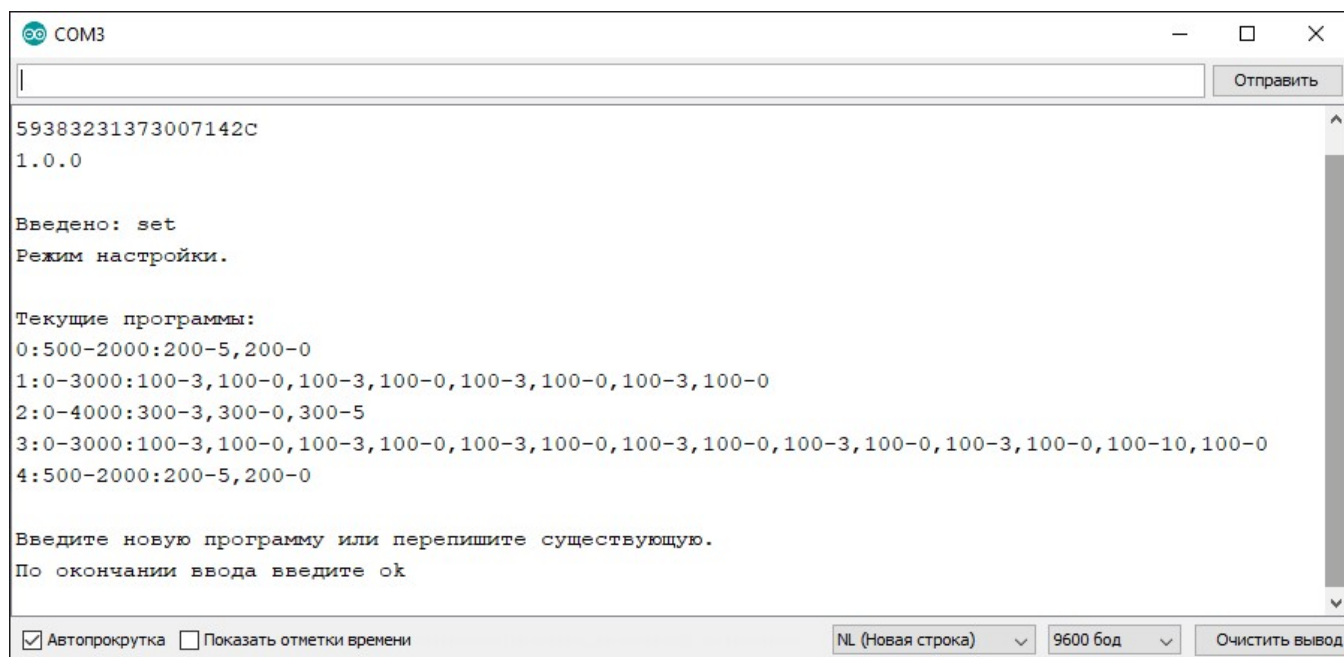
- Далее, выберите ссылку ниже, если вы устанавливаете версию для Windows:



- Подключите устройство к компьютеру
- Запустите Arduino IDE
- Выберите COM порт, к которому подкачено устройство.
 - Меню **Инструменты** > **Порт** > **Порт** (Подсказка: порт не может быть COM1)
- Откройте монитор последовательного порта
 - Меню **Инструменты** > **Монитор порта**
 - Или комбинация на клавиатуре **Shift+Ctrl+M**

4.3. Вход в режим в настройки

- Наберите в появившемся окне “set”. Отобразятся все программы, которые есть на удочке. Также эта команда активирует режим ввода новой программы.



Вы готовы к вводу новой программы.

4.4. Ввод новой программы удочки

- Введите новую команду в следующем формате:

$$\text{Пр-И-П:Д1-У1,Д2-У2,...Дn-Уn}$$

, где

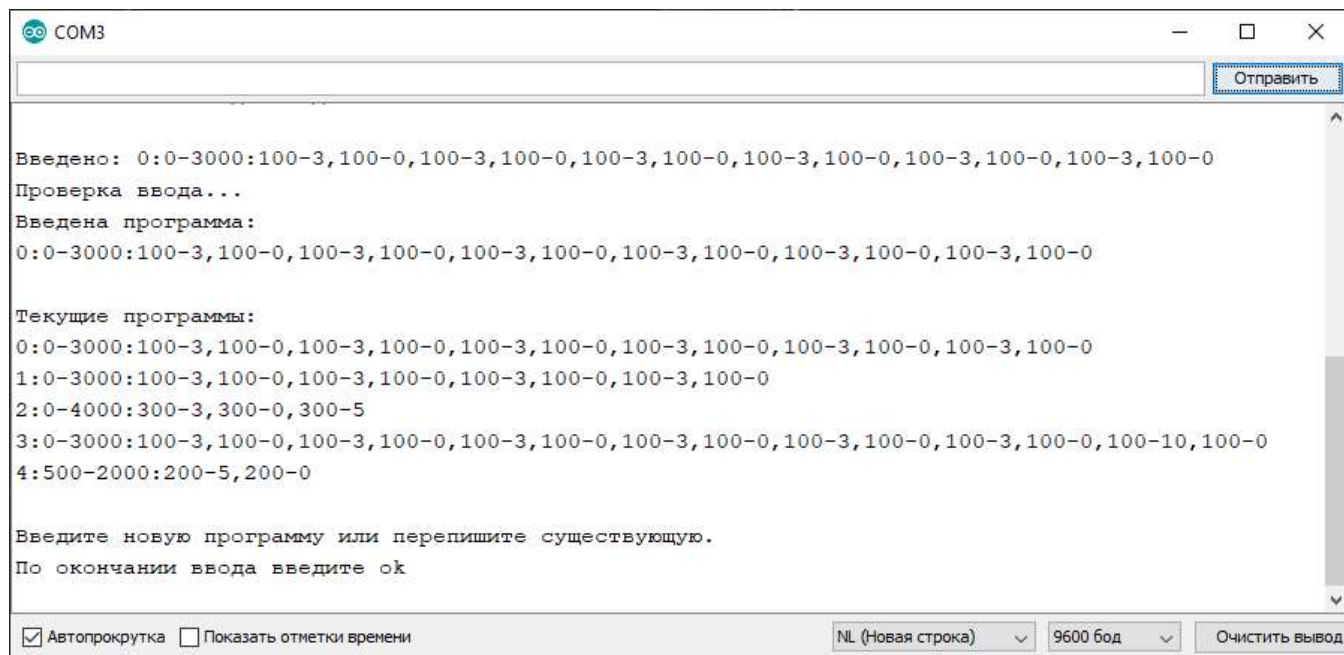
- Пр – номер программы (0..4)
- ДИ – Продолжительность игры данной программы
- ДП – продолжительность паузы
- Д – длительность в миллисекундах (мс)
- У – угол поворота в градусах (1..255)
- 1..n – номер по порядку элемента игры

Принимаются только цифры и знаки синтаксиса «-», «:», и «,»

Вводите программу аккуратно, без пробелов и посторонних символов.

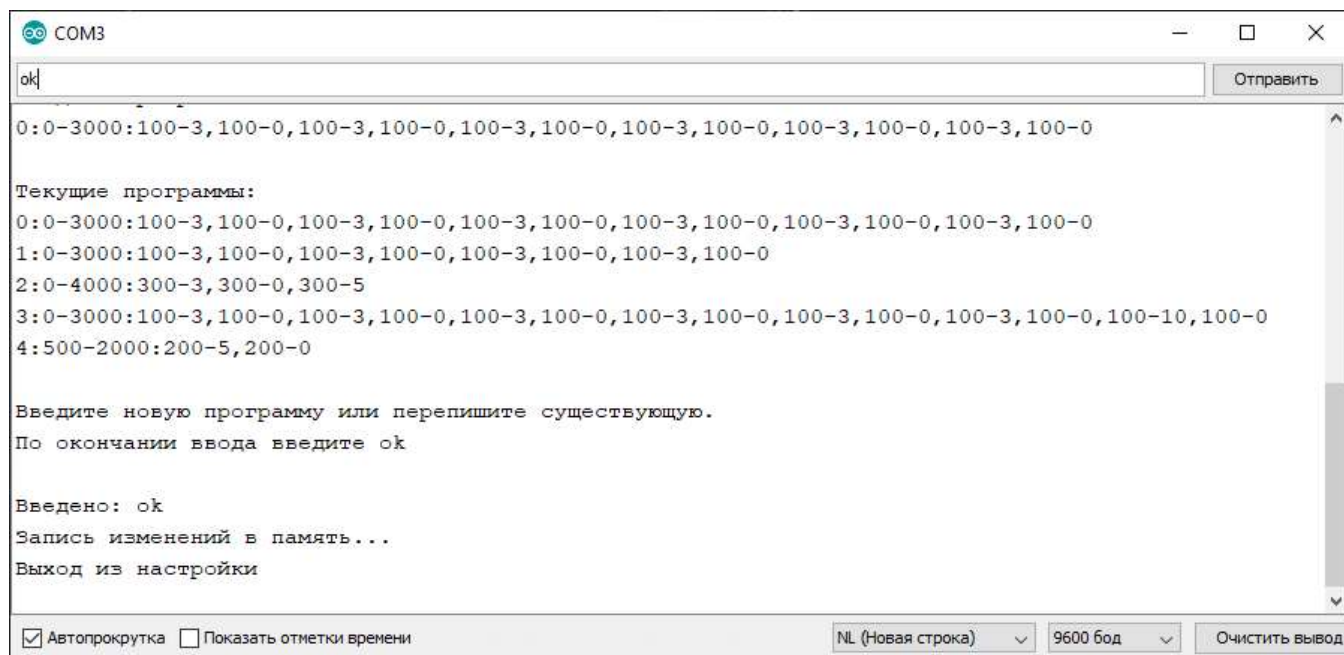
В текущей версии длина программы ограничена 120 символами.

Давайте для примера введем «0:0-3000:100-3,100-0,100-3,100-0,100-3,100-0,100-3,100-0,100-3,100-0,100-3,100-0»:



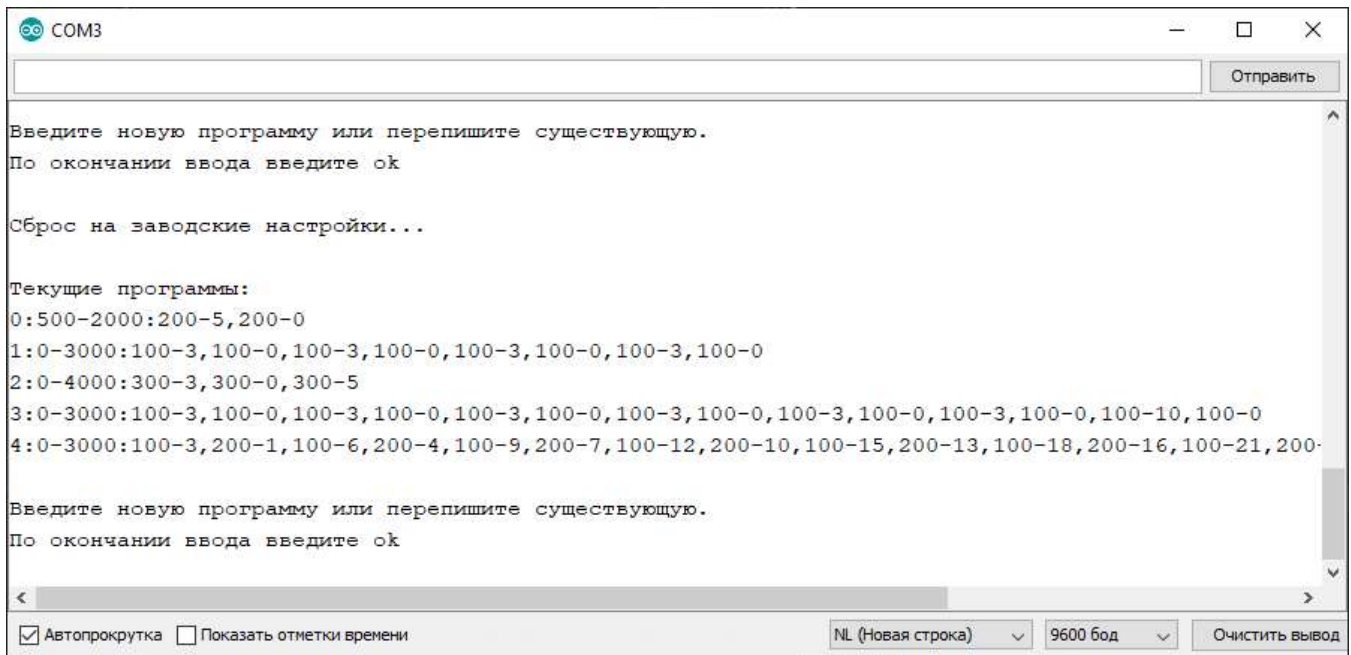
4.5. Запись изменений в память

Для записи изменений в память удочки и выхода из режима настройки, введите команду ok.



5. Сброс настроек

Вы всегда можете вернуться к заводским настройкам, перейдя в режим настройки и сделав продолжительное нажатие на кнопку переключения режимов. Программы вернуться к заводским:



После сброса, не забудьте выйти из режима настройки и записать изменения в память.

6. Информация о поддержке

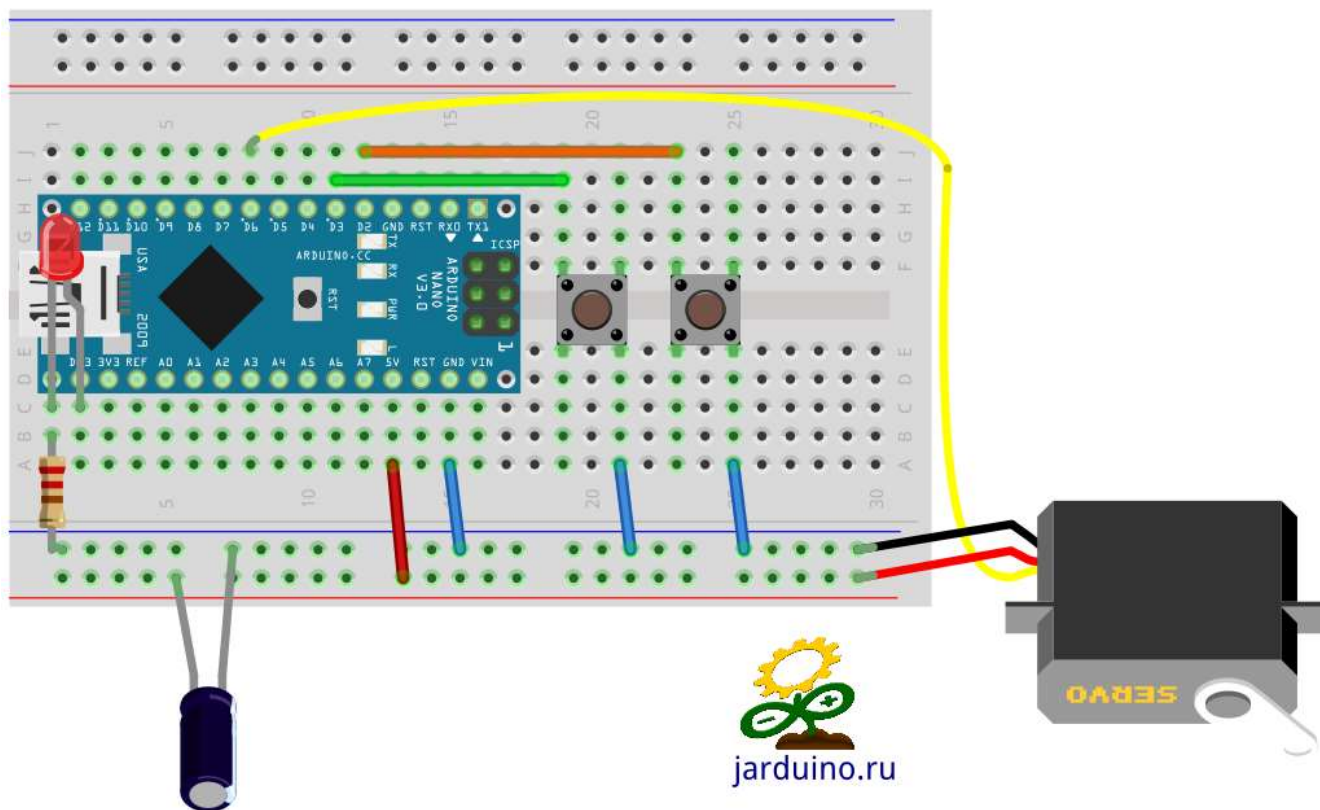
- Для получения помощи обращаться на страницу <https://jarduino.ru/support>
- Заказчику обновленная прошивка с исправленными ошибками и небольшими улучшениями предоставляется бесплатно
- Для получения помощи может понадобится отладочная информация от устройства (см. параграф 7).

7. Получение отладочной информации с устройства

Для получения отладочной информации может потребоваться загрузка отладочной прошивки. Уточните это у изготовителя.

- Подключите устройство к компьютеру
- Запустите Arduino IDE
- Выберите порт, к которому подключено устройство
- Откройте монитор последовательного порта (Ctrl+Shift+M).
- Если порт не пустой – очистить (кнопка Clear output).
- Нажмите кнопку reset на плате Arduino.
- Выполните действия, которые вызывают сомнения или ошибку.
- Пришлите на почту весь полный вывод в последовательный порт на электронный адрес, указанный на странице <https://jarduino.ru/contacts/>

8. Схема сборки



- Резистор – 220Ом
- Конденсатор – 470мкФ