

Manual PICAXE

www.picaxe.co.uk



revolution

Tradução livre e parcial (adaptada ao PICAXE 28X) por Ludgero Leite

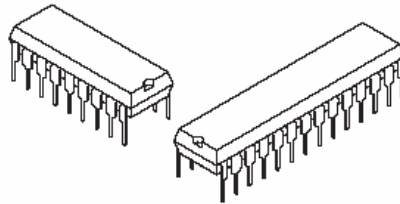
Índice

O que é um microcontrolador? _____	4
Microcontroladores, input e outputs _____	4
O que é um sistema PICAXE? _____	6
Construindo o próprio circuito / PCI _____	6
O que é um microcontrolador PICAXE? _____	6
Utilizando o sistema PICAXE _____	7
Instalação do Software _____	8
Características do computador _____	8
Instalação _____	8
Instalação do conversor USB/série _____	8
Fonte de alimentação para o PICAXE _____	8
Packs de bateria AA _____	9
Fontes de alimentação reguladas _____	9
PICAXE-28X Pinout e Circuito _____	10
Circuito série para transferência de dados (<i>download</i>) _____	10
Circuito série melhorado para transferência de dados _____	11
Cabos para transferência de dados (<i>download</i>) _____	11
Circuito de <i>Reset</i> _____	11
Ressoador _____	11
Testando o sistema _____	12
Procedimento <i>Hard-reset</i> _____	12
Lista de controlo (<i>Download CheckList</i>) _____	13
Microcontrolador PICAXE _____	13
Software _____	13
Cabo de transferência (<i>Download</i>) _____	13
Adaptador USB _____	13
Compreendendo a memória do PICAXE _____	13
Memória de Programa _____	13
Memória de Dados _____	14
RAM (Variáveis) _____	14
Variáveis de Usos Gerais (GPR – General Purpose Registers) _____	14
Variáveis para armazenamento _____	14
Variáveis para Funções Especiais (SFR) _____	15
PICAXE-28A / 28X / 40X SFR _____	15
Resumo dos Circuitos para Interface _____	15
Saídas Digitais (Digital Outputs) _____	15
Entradas Digitais (Digital Inputs) _____	16
Entradas Analógicas (Analogue Inputs) _____	16
Fluxogramas ou BASIC? _____	16
Tutorial 1 – Compreendendo e usando o sistema PICAXE _____	17
O software 'Programming Editor' _____	17
O cabo série _____	17
O chip PICAXE numa placa _____	17

Resumo – procedimentos de programação	17
Transferindo o programa BASIC	17
Instruções detalhadas para a transferência	18
Tutorial 2 - Usando Símbolos, Comentários e Espaços	18
Tutorial 3 – Ciclos For...Next	19
Tutorial 4 – Produzindo sons	19
Tutorial 5 – Usando Entradas Digitais	20
Tutorial 6 – Usando Sensores Analógicos	21
Light Dependent Resistor (LDR)	21
Tutorial 7 - Utilização da instrução Debug	21
Tutorial 8 – Uso do Terminal Série com a instrução Sertxd	22
Tutorial 9 - Sistemas de numeração	22
Tutorial 10 - Subrotinas	23
Tutorial 11 - Usando Interrupts	24
O Próximo passo- o nosso próprio projecto PICAXE!	26
Apêndice A – Resumo dos Comandos BASIC	27
Comandos PICAXE-28A / 28X	27
PICAXE-28X Comandos Adicionais	27
Apêndice D – Configuração dos Pinos de Input-Output do PICAXE-28X	28
Funções para o PORTA	28
Funções para o PORTB	28
Funções para o PORTC	28
Usando as entradas do portA como entradas digitais	29
Usando o portC como output	29
Apêndice F – Usando Fluxogramas (<i>Flowcharts</i>)	30
Editor de Fluxograma (<i>Flowchart Screen</i>)	30
Ferramentas do Editor (<i>Flowchart Tools</i>)	30
Select Tool	30
Select Area	30
Zoom In/Out	30
Pan	30
Line Tool	30
Connection Points	30
Label Tool	30
Out / If / Delay / Sub / Other	30
Desenhando Fluxogramas	30
Interligando os comandos	31
Simulação “On Screen”	31
Transferência dos dados dos Fluxogramas (<i>download</i>)	31
Zoom	31
Symbols	31
Gravar e imprimir Fluxogramas	31

O que é um microcontrolador?

O microcontrolador é por vezes descrito como “computador num *chip*”.



Trata-se de um circuito integrado de baixo custo que contém memória, unidade de processamento e circuitos de entradas/saídas num mesmo circuito integrado.

Os microcontroladores são adquiridos “limpos” e programados pelo utilizador com software específico para uma dada tarefa.

Uma vez programado, o microcontrolador é inserido num produto para o tornar mais inteligente e fácil de usar.

Tome-se, como exemplo, o forno de micro-ondas, onde um microcontrolador trata a informação proveniente do teclado, mostra as informações no *display* e controla os dispositivos de saída (motor do prato-rotativo, luz, avisador sonoro, magnetrão). Um microcontrolador pode frequentemente substituir uma quantidade de componentes separados, ou mesmo um circuito electrónico completo.

Algumas das vantagens de utilizar microcontroladores no *design* de um produto são:

- Elevada fiabilidade
- Níveis de armazenamento reduzidos, pois um microcontrolador substitui vários componentes
- Montagem simplificada do produto e redução do tempo de fabrico
- Maior flexibilidade de produtos e adaptabilidade pois as características do produto são programadas no microcontrolador e não embutidas no *hardware* electrónico.
- Modificações rápidas no produto e seu desenvolvimento por alteração do programa e não do *hardware* electrónico.

Algumas aplicações dos microcontroladores são na aparelhagem doméstica, nos sistemas de alarme, nos equipamentos médicos, nos subsistemas dos veículos automóveis, instrumentação electrónica, telecomunicações, etc.

Alguns dos modernos automóveis utilizam mais de trinta microcontroladores – em subsistemas como sistema de injeção, ar condicionado, alarme, sinalização, air-bags, ABS, etc.

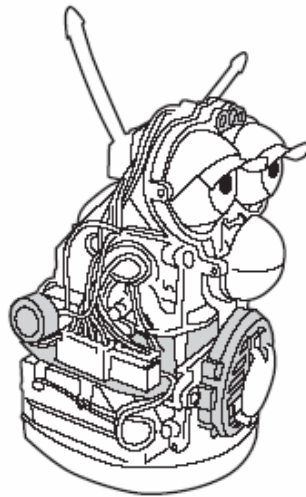
Na indústria os microcontroladores são usualmente programados em linguagens assembly ou C.

Contudo, face à complexidade destas linguagens, não é realista o seu uso com jovens estudantes no ensino, ou por curiosos sem treino formal.

O sistema PICAXE ultrapassa este problema pelo uso de uma linguagem com uma curva de aprendizagem mais rápida, a linguagem BASIC. Os programas podem ainda ser especificados graficamente utilizando um editor de fluxogramas.

Microcontroladores, input e outputs

Na imagem seguinte é mostrado um popular brinquedo de há alguns anos, o Furby. Trata-se de um excelente exemplo de um sistema mecatrónico, pois utiliza um circuito de controlo electrónico para controlar um elevado número de mecanismos. Contém ainda um elevado número de sensores pelo que pode reagir a mudanças quando é movido (por exemplo, quando é colocado num local escuro ou virado de cabeça-para-baixo).



Os transdutores de Input (entrada) são dispositivos electrónicos que detectam alterações no “mundo real” e enviam sinais para o bloco de processamento do sistema electrónico.

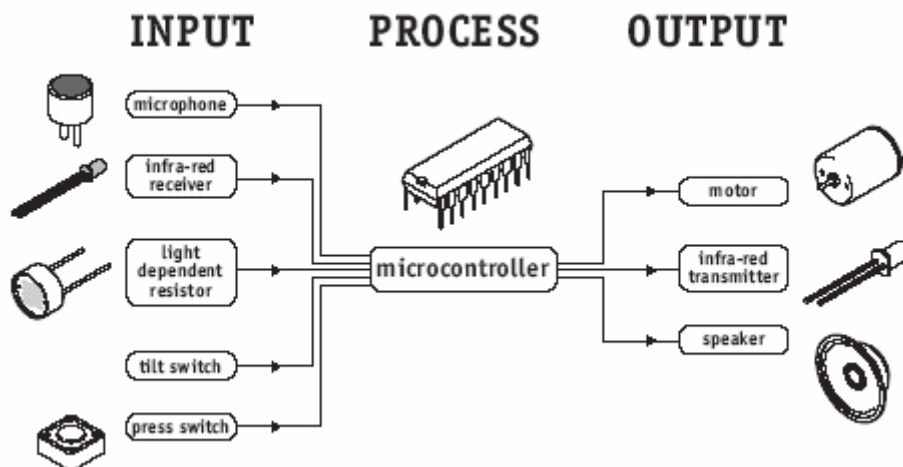
Alguns dos transdutores de entrada deste brinquedo são:

- Interruptores de pressão à frente e a trás para detectar se o brinquedo é “acariciado” e um interruptor na boca para detectar quando é “alimentado”.
- Uma resistência dependente da luz (LDR) entre os olhos para detectar se é dia ou noite,
- Um microfone para detectar sons.
- Um interruptor de inclinação para detectar quando o brinquedo é deitado ou virado.
- Um detector de infra-vermelhos para detectar sinais enviados por outros brinquedos.

Os transdutores de Output (saída) são dispositivos electrónicos que podem ser accionados (ligados) pelo bloco de processamento do sistema electrónico. Alguns dos transdutores de saída neste brinquedo são:

- Um motor para fazer mover os olhos e a boca.
- Um altifalante para produzir sons.
- Um LED de infra-vermelhos para enviar sinais para outros brinquedos.

O microcontrolador utiliza a informação dos transdutores de entrada para tomar decisões sobre como controlar os dispositivos de saída. Estas decisões são tomadas pelo programa de controlo, que é transferido (downloaded) para o microcontrolador. Para modificar o “comportamento” do brinquedo basta proceder a alterações no programa e voltar a enviá-lo para o microcontrolador.



O que é um sistema PICAXE?

O sistema PICAXE explora as características singulares da nova geração de microcontroladores de baixo custo com memória FLASH. Estes microcontroladores podem ser programados uma vez e outra (tipicamente 100.000 vezes) sem a necessidade de programadores caros.



O PICAXE utiliza uma linguagem BASIC simples (ou fluxogramas gráficos) que podem ser usados por jovens estudantes para se iniciarem na criação de programas uma hora depois de começarem. É muito mais fácil aprender e detectar erros do que com linguagens de programação como o C ou o assembly.

Ao contrário de outros sistemas baseados em "módulos" BASIC, toda a programação do PICAXE é realizada ao nível do "chip". Assim, ao contrário de comprar um módulo caro pré-ensamblado (de difícil reparação), com um sistema PICAXE pode simplesmente adquirir um chip standard e usá-lo directamente na placa do seu projecto.

A potência do sistema PICAXE reside na sua simplicidade. Não é necessário programador, apagador ou sistemas electrónicos complicados – o microcontrolador é programado através de um cabo série com três condutores ligado a um PC. Um sistema funcional PICAXE é constituído por 3 componentes e pode ser construído num *breadboard*, *stripboard* ou placa de circuito impresso.

O software PICAXE 'Programming Editor' é gratuito pelo que o único custo reside no cabo de *download*. Num ambiente educativo isto facilita a possibilidade de os estudantes comprarem o seu próprio material e às escolas equiparem cada computador com um cabo. Outros sistemas que exigem programadores ou "módulos" caros são normalmente excessivamente caros de implementar.

Finalmente, como o *chip* PICAXE nunca é retirado da placa de projecto, não existem danos nos pinos (que ocorrem facilmente cada vez que se retira um microcontrolador da placa para o programador).

Construindo o próprio circuito / PCI

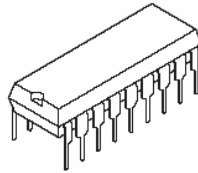
O sistema PICAXE foi desenhado para permitir que estudantes/curiosos construam os seus próprios circuitos. Contudo, se não quiser construir o seu próprio circuito, existe uma enorme variedade de placas em PCI disponíveis - ver catálogo on-line para mais detalhes.



Se quiser fazer o seu próprio circuito, siga as indicações disponíveis no sítio na Internet www.picaxe.co.uk.

O que é um microcontrolador PICAXE?

Um microcontrolador PICAXE é um microcontrolador *standard* da Microchip PICmicro™ que foi previamente pré-programado com código *bootstrap*.



O código *bootstrap* possibilita que o microcontrolador possa ser programado através de uma ligação série ao PC. Isto elimina a necessidade de um programador convencional (e caro), tornando todo o sistema muito barato.

O código *bootstrap* pré-programado contém ainda rotinas comuns (como a que gera atrasos ou saídas para som), pelo que cada transferência de programa não necessita de perder tempo a carregar esse código. Isso torna a transferência de programas para o microcontrolador muito rápida.

Como os microcontroladores não-programados comprados para fazer microcontroladores PICAXE são adquiridos em grandes quantidades, é possível aos fabricantes vender os PICAXE a preços próximos do microcontrolador não-programado. O código *bootstrap* PICAXE não é disponibilizado para programação de microcontroladores virgens.

Utilizando o sistema PICAXE



Para usar o sistema PICAXE é necessário possuir:

- Um microcontrolador PICAXE;
- Uma placa de circuito impresso PICAXE ou uma *breadboard/stripboard*;
- Uma fonte de alimentação (i.e.. 4 baterias recarregáveis AA (4.8V) ou 3 pilhas alcalinas AA (4.5V);
- Um cabo série para *download*;
- O software gratuito 'Programming Editor'.

Todos estes itens estão contidos nos *packs* para iniciação da PICAXE.

Para correr o software é necessário possuir um computador com sistema operativo Windows 95 ou posterior. Qualquer sistema que possua o S.O. Windows funcionará no modo BASIC, embora para programação no modo gráfico (fluxogramas) seja aconselhado um Pentium 4 ou superior.

O computador deve possuir um porto de comunicação série de 9 pinos para ligar o cabo de transferência de dados.

No caso dos novos portáteis que não possuem porto série, é necessário adquirir um cabo de conversão USB/série. Veja também a secção referente à definição do porto série para mais informações.

Para comparação entre as características dos diferentes chips PICAXE e para informação sobre as várias placas C.I. disponíveis para iniciação, veja o original da Revolution em [picaxe_manual1.pdf](#).

Instalação do Software

Características do computador

Para instalar o software é necessário um computador com sistema operativo Windows 95 ou superior com aproximadamente 20MB de espaço livre em disco. Qualquer computador que corra o sistema operativo Windows funcionará no modo 'BASIC'. Contudo para programação no modo fluxograma, é necessário no mínimo um Pentium 4.

Instalação

- 1) Ligue o computador e autentique-se (alguns sistemas operativos exigem autorização do administrador para instalação do software – contacte o administrador do sistema).
- 2) Insira o CD, ou faça *download* do sítio Internet da PICAXE em www.picaxe.co.uk e execute o ficheiro de instalação do software.
- 3) Siga as instruções do ecrã para instalar o software. Nos computadores mais antigos pode ser necessário reiniciar o computador para completar a instalação.
- 4) Insira o cabo série no conector série de 9 pinos do computador. Se o computador for portátil e recente poderá não possuir esse conector. Nesse caso terá que instalar previamente o cabo de conversão USB/série com o software que o acompanha (veja a secção Instalação do conversor USB/série). Anote qual o número do porto série utilizado 'COM' (geralmente COM1 ou COM2).
- 5) Clique em **Start>Programs>Revolution Education>Programming Editor** para executar o software. Se o ecrã Options não aparecer automaticamente, clique no menu **View>Options**. No separador 'Mode' seleccione o tipo e versão de microcontrolador (neste caso PICAXE 28X a 4MHz). No separador 'Port' seleccione o porto série COM apropriado e prima OK.

Está pronto para usar o PICAXE.

Instalação do conversor USB/série



A maior parte dos computadores *desktop* possuem um conector série de 9 pinos para ligação do cabo de transferência de ficheiros (*download*) do PICAXE. Contudo, a maior parte dos actuais computadores portáteis não possuem esse conector, mas sim conectores USB. O sistema de interface USB é um sistema inteligente em que o dispositivo que é ligado se configura quando ligado ao porto USB. Embora seja teoricamente possível fabricar uma versão USB do PICAXE, a memória extra necessária iria encarecer o custo do integrado em cerca de £3 (\$5).

Assim, utiliza-se um sistema alternativo. O utilizador deverá adquirir um cabo conversor USB/série. Este cabo custa aproximadamente £15 (\$20) e pode ser usado para quaisquer outros dispositivos.

Fonte de alimentação para o PICAXE

Todos os chips PICAXE podem funcionar com tensões de alimentação entre 3 e 5.5V CC. Contudo, alguns computadores podem exigir uma alimentação do PICAXE entre 4.5V e 5.5V para que as comunicações se façam correctamente na transferência de ficheiros (*download*). Recomenda-se assim que a fonte de alimentação seja uma das seguintes:

- 3xAA pilhas alcalinas AA (4.5V)
- 4xbaterias recarregáveis AA (NiCad ou NiMh) (4.8V)
- fonte de alimentação regulada de 5V a partir de 9V CC.

Não deve utilizar baterias ou pilhas de 9V PP3, pois estão muito acima do máximo admitido e podem provocar danos permanentes no PICAXE. As baterias PP3 9V são projectadas para

aplicações de baixo consumo de corrente e longa duração (por ex. alarmes ou multímetros). Embora uma bateria PP3 9V regulada para 5V possa funcionar por curtos períodos na alimentação do microcontrolador, assim que forem ligados dispositivos às saídas (por ex. leds, motores, besouros, etc.) irá rapidamente descarregar. Deverá portanto utilizar *packs* de baterias e não pilhas 9V PP3 em projectos de microcontroladores. Tenha cuidado na inserção dos integrados PICAXE nos circuitos assegurando-se de que estão na posição correcta, pois a inversão dos pinos pode provocar danos permanentes.

Packs de bateria AA

As pilhas Alcalinas AA possuem uma tensão nominal de 1.5V, pelo que bastam 3 unidades para obter os 4.5V mínimos da alimentação. Se utilizar 4 unidades ($4 \times 1,5V=6V$) já terá que inserir um díodo 1N4001 em série para reduzir a tensão. O díodo além de proteger de inversão de polaridade provoca uma queda de tensão de 0,7V, logo obterá uns aceitáveis 5.3V ($6V-0.7V$).

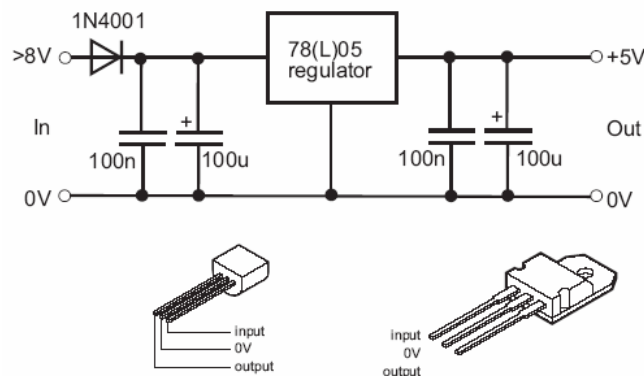
As baterias recarregáveis AA (NiCad e NiMh) possuem uma tensão nominal de 1.2V, pelo que 4 unidades produzem 4.8V.

Tenha cuidado em não curto-circuitar os terminais dos *packs* de baterias, pois a enorme corrente de curto-circuito pode danificá-los produzindo aquecimento ou mesmo o início de um incêndio.

Fontes de alimentação reguladas

Alguns utilizadores podem desejar utilizar fontes de alimentação fixas. É essencial que se utilize uma fonte de qualidade de 9V CC com um regulador de tensão de 5V. As fontes não-reguladas (com cargas reduzidas) produzem tensões excessivas e podem danificar o microcontrolador.

A fonte de alimentação 9V CC deve ser regulada para 5V utilizando um regulador de tensão como o 7805 (1A corrente) ou 78L05 (100mA corrente). O circuito completo do regulador é o apresentado na figura junta.



O díodo 1N4001 garante protecção contra a inversão de polaridade e os condensadores ajudam a estabilizar a tensão de 5V. Note que estes reguladores de tensão não funcionam adequadamente senão quando a tensão de entrada é 8V ou superior.

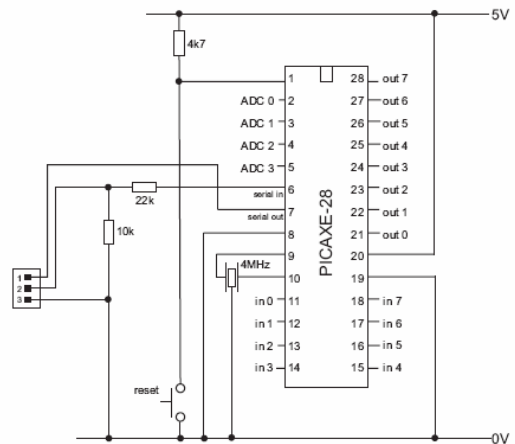
Nota do tradutor: Caso queira pode usar o LM2940 CT-05 que apenas precisa de 6V para fornecer uma tensão regulada de 5V. Isto é, possibilita o uso de packs $6 \times 1,2V=7,2V$ sem problemas.

PICAXE-28X Pinout e Circuito

Diagrama de pinos do PICAXE28X

PICAXE-28X			
Reset	1	28	Output 7
ADC 0 / In a0	2	27	Output 6
ADC 1 / In a1	3	26	Output 5
ADC 2 / In a2	4	25	Output 4
ADC 3 / In a3	5	24	Output 3
Serial In	6	23	Output 2
Serial Out	7	22	Output 1
0V	8	21	Output 0
Resonator	9	20	+V
Resonator	10	19	0V
In0 / Out c0 / Infrain	11	18	In7 / Out c7 / keyboard data
In 1 / Out c1 / pwm 1	12	17	In6 / Out c6 / keyboard clock
In 2 / Out c2 / pwm 2	13	16	In 5 / Out c5
In 3 / Out c3 / i2c scl	14	15	In 4 / Out c4 / i2c sda

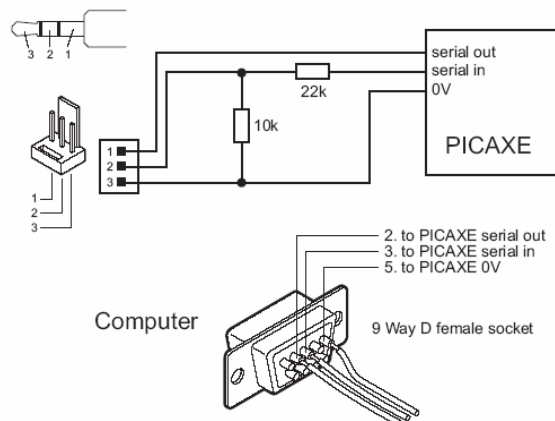
Circuito electrónico mínimo para utilizar o PICAXE28X :



Notas:

- 1) As resistências 10k/22k são essenciais.
- 2) O pino de *reset* pode ser ligado directamente através de uma resistência de 4k7 ohms aos 5V.
- 3) É necessário um ressoador cerâmico de 4MHz.

Circuito série para transferência de dados (*download*)



O circuito série para transferência de dados (*download*) é idêntico para todos os chips PICAXE. É constituído por 3 condutores que vão do PICAXE para o porto série do computador. Um dos condutores transmite dados do computador para o microcontrolador, outro transmite dados da saída de dados do microcontrolador para o computador e o terceiro é a massa comum (referência).

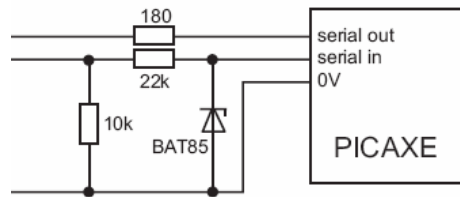
O circuito mínimo é apresentado na figura junta. Este circuito é adequado para a maior parte das aplicações educativas.

Note que as duas resistências constituem um divisor de tensão. A resistência de 22k, juntamente com os díodos internos do microcontrolador, adaptam a tensão de saída série à alimentação do PICAXE, limitando a corrente a valores aceitáveis. A resistência de 10k bloqueia a flutuação da entrada série enquanto o cabo série não é ligado.

As duas resistências devem ser incluídas em qualquer projecto com circuitos PICAXE (não estão incluídas no cabo série).

A entrada série não deve ficar desligada. Caso fique desligada a entrada série irá *flutuar* entre alto e baixo, provocando mau funcionamento - o PICAXE vai interpretar essa flutuação como transferência de dados.

Circuito série melhorado para transferência de dados



O diodo Shottky BAT85 funciona com tensão mais reduzida do que os diodos internos do microcontrolador, estabelecendo uma tensão de referência mais precisa. A resistência adicional de 180R garante uma proteção adicional contra curto-circuitos no pino de saída série.



Cabos para transferência de dados (*download*)

O cabo série de transferência de dados é constituído por um cabo de 4 condutores (TVHV ou equivalente), possui uma ficha standard 3 pinos Molex 0.1" (2.54 mm) num dos terminais e uma ficha série D 9 pinos macho na outra extremidade. São apenas ligados os pinos 2, 3 e 5 da ficha D.

Esquema de ligações

Ficha Molex Pino do PICAXE	Ficha D série
Saída série (7)	pino 2
Entrada série (6)	pino 3
Massa (8)	pino 5

No caso de o computador não possuir porto série deve usar um adaptador USB/série.

Para computadores mais antigos com ficha série de 25 pinos, vai precisar de um adaptador 25-9 pinos.

Circuito de *Reset*

Todos os PICAXE de 18, 28 e 40 pinos possuem um pino de 'reset'. Este pino deve estar no estado alto para que o microcontrolador funcione. Se o pino ficar desligado o microcontrolador não funciona. Para ligá-lo basta inserir uma resistência de 4k7 entre o pino e a alimentação de +5V. Opcionalmente pode incluir um microswitch entre o pino e a massa (0V) – isso permite-lhe reinicializar o microcontrolador.

Ressorador

Todos os PICAXE de 28 e 40 pinos necessitam de um ressoador (ou cristal de quartzo) externo.

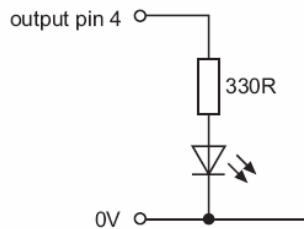
Recomenda-se o uso de um ressoador cerâmico 4MHz 3 pinos (referência RES035).

Este dispositivo é constituído por um ressoador e dois condensadores num único invólucro de 3 pinos (N.T - caso opte por um cristal de quartzo, mais caro mas mais preciso, terá que incluir os dois condensadores de 22pF entre os pinos terminais e a massa). O pino central é ligado à massa (0V) e os outros dois pinos, indiferentemente, aos pinos respectivos do PICAXE (9 e 10 no PICAXE28X).

Caso necessário pode fazer *overclock* no PICAXE usando ressoadores de 8MHz ou 16MHz. Veja a secção 'Over-clocking' para mais detalhes.

Testando o sistema

Este primeiro e simples programa pode ser utilizado para testar o sistema. Requer a ligação de um LED (e uma resistência de 330R em série) ao pino 4 (assegure-se da polaridade correcta do LED).



1. Ligue o cabo do PICAXE ao porto série do computador. Registe qual o número do porto a que está ligado (normalmente designado por COM1 ou COM2).
2. Execute o software Programming.
3. Seleccione **View>Options** para visualizar a janela Options (em princípio aparece automaticamente).
4. Prima no separador 'Mode' e seleccione o tipo de PICAXE correcto.
5. Prima no separador 'Serial Port' e seleccione o porto série onde o cabo do PICAXE está ligado.
6. Prima 'OK'
7. Escreva o programa seguinte:

```
main: high 4
      pause 1000
      low 4
      pause 1000
      goto main
```

(NOTA: repare no sinal (:)) a seguir à *label* 'main' e nos espaços entre as instruções e os números operandos).

8. Verifique se o circuito do PICAXE está ligado ao cabo série, e de que as baterias estão ligadas. Verifique se o LED e a resistência 330R estão ligadas à saída 4.
9. Seleccione **PICAXE>Run**

Deverá aparecer no ecrã uma barra de *download* enquanto o programa é transferido. Quando a transferência terminar o programa deverá começar a executar-se no PICAXE imediatamente – o LED da saída 4 deverá piscar *on* e *off* segundo a segundo.

Se a transferência de dados não tiver lugar verifique a lista de causas possíveis e efectue um *hard-reset* como indicado na secção seguinte

Procedimento Hard-reset

O processo de transferência de dados (*download*) chama o PICAXE permanentemente testando a linha de entrada série em busca de um novo sinal vindo do computador. Isto processa-se automaticamente e não é notado pelo utilizador. Contudo, em raras ocasiões pode o PICAXE não ler com rapidez suficiente a linha série enquanto executa um programa.

Estas situações verificam-se quando:

- Existe um programa corrompido no PICAXE (remoção da alimentação ou do cabo durante a transferência);
- Instruções *pause* ou *wait* mais longas que 5 segundos usadas no programa;
- Utilização das instruções *serin*, *infrain* ou *keyin* no programa.

Mesmo assim, é muito simples resolver este problema, pois a primeira coisa que qualquer PICAXE executa quando há um *reset* é verificar se se trata de uma nova transferência de dados (*download*). Portanto, se fizer *reset* ao PICAXE enquanto uma transferência se inicia, a nova transferência é sempre reconhecida. Este processo designa-se por *hard-reset*.

Para realizar um *hard-reset* utilizando o interruptor de *reset*.

- 1) Prima o interruptor e mantenha-o premido.
- 2) Seleccione o menu **PICAXE>Run** para se iniciar o *download*.

- 3) Aguarde até que a barra de progressão apareça no ecrã.
- 4) Largue o interruptor de *reset*.

Para realizar um *hard reset* utilizando a fonte de alimentação:

- 1) Desligue a fonte de alimentação.
- 2) Aguarde até que os condensadores da fonte de alimentação descarreguem (pode demorar até 30 segundos, conforme o circuito).
- 3) Seleccione o menu **PICAXE>Run** para iniciar a transferência.
- 4) Aguarde até que a barra de progressão apareça no ecrã.
- 5) Ligue a fonte de alimentação.

Lista de controlo (*Download Checklist*)

Se não conseguir fazer download, verifique cada um dos itens da lista abaixo.

Se o programa falhar a seguir a um download isso deve-se geralmente a falha de alimentação (ou falha de ligação do cabo). Experimente com uma bateria nova.

Microcontrolador PICAXE

- O integrado PICAXE está correctamente inserido no suporte.
- Está a usar um integrado PICAXE (e não um PIC não programado).
- Está a usar um PICAXE avariado (por ex. o *chip* sofreu uma sobretensão ou inversão de polaridade).
- A alimentação provem de uma fonte CC 4.5V a 5.5V DC regulada.
- O pino *reset* está ligado a V+ através de uma resistência 4.7k.
- O ressoador de 3 pinos está correctamente ligado.
- As resistências 10k/22k para o circuito série de *download* estão correctamente ligadas.

Software

- Instalou a última versão do software Programming Editor (v4.1.0 ou posterior, veja a página sobre software em "www.picaxe.co.uk" para informação actualizada);
- O porto série está correctamente seleccionado (menu **View>Options>Port**);
- A velocidade do ressoador está correctamente seleccionada (menu **View>Options>Mode**);
- Não existe software em execução no computador em conflito com o porto série utilizado.

Cabo de transferência (*Download*)

- O cabo está correctamente ligado.
- O suporte está correctamente ligado às resistências 10k/22k.
- Os pinos do suporte estão correctamente soldadas à placa de circuito impresso.
- O cabo está correctamente inserido na ficha série do computador.
- O cabo está devidamente inserido no suporte da placa.

Adaptador USB

- O adaptador USB/série está correctamente configurado para um porto série.
- O adaptador USB/série utiliza o *driver* correcto (procure no sítio www.picaxe.co.uk o *driver* para o efeito).

Compreendendo a memória do PICAXE

A memória do PICAXE é constituída por três áreas diferentes. A quantidade de memória varia conforme o tipo de PICAXE.

Memória de Programa (FLASH)

A memória de programa é onde o programa é guardado após uma transferência (*download*). Trata-se de uma memória rápida tipo FLASH, que se pode reprogramar até cerca de 100.000 vezes. O programa não se perde quando se desliga a alimentação, pelo que é executado assim que esta é ligada de novo. Não é normalmente necessário apagar um programa, pois cada novo *download* reprograma toda a memória. No entanto se quiser parar um programa pode utilizar o menu **PICAXE>Clear Hardware Memory** para efectuar o download de um programa "vazio" para o PICAXE.

Num PICAXE28X pode carregar cerca de 600 linhas de programa. Este valor é aproximado, pois cada instrução ocupa espaços diferentes em memória.

Para verificar a memória livre basta seleccionar o menu **PICAXE>Check Syntax**.

Memória de Dados (EEPROM)

A memória de dados é um espaço adicional de memória do microcontrolador. Os dados também não são perdidos quando se desliga a alimentação. Em cada transferência de dados (download) esta memória é posta a "0", a não ser no caso de ser usada a instrução EEPROM para carregar dados na memória.

Veja mais detalhes nas descrições das instruções *EEPROM*, *read* e *write*.

Memória para as variáveis (RAM)

A memória RAM é usada para guardar dados temporários em variáveis durante a execução do programa. Esta memória perde toda a informação quando se desliga a alimentação. Existem três tipos de variáveis – **usos gerais, armazenamento e funções especiais**.

Para informações sobre as variáveis matemáticas veja a informação contida na descrição da instrução *let* do Manual de Instruções BASIC.

Variáveis de Usos Gerais (GPR – General Purpose Registers)

Existem 14 variáveis tipo *byte* de usos gerais. Estas variáveis *byte* são designadas b0 a b13. As variáveis tipo *byte* (8 bits) podem guardar números inteiros entre 0 e 255. As variáveis tipo *byte* não podem representar números negativos nem fraccionários e, no caso de ser excedido o referido intervalo 0-255 darão 'overflow' sem aviso (por ex.. $254 + 3 = 1$) ($2 - 3 = 255$).

Para números maiores podem combinar-se duas variáveis *byte* de modo a criar uma variável *word* (16 bits), que é capaz de guardar números inteiros entre 0 e 65535.

Estas variáveis *word* são designadas w0 a w6, e são construídas do seguinte modo:

```
w0 = b1 : b0
w1 = b3 : b2
w2 = b5 : b4
w3 = b7 : b6
w4 = b9 : b8
w5 = b11 : b10
w6 = b13 : b12
```

Portanto, o *byte* mais significativo de w0 é b1, e o *byte* menos significativo de w0 é b0.

Para além disso os *bytes* b0 e b1 (w0) podem ser divididos em variáveis *bit*.

As variáveis *bit* podem ser utilizadas onde for necessário guardar um único *bit* (0 ou 1) numa variável

```
b0 = bit7: bit6: bit5: bit4: bit3: bit2: bit1: bit0
b1 = bit15: bit14: bit13: bit12: bit11: bit10: bit9: bit8
```

Pode-se utilizar qualquer variável *word*, *byte* ou *bit* numa expressão matemática ou instrução que utilize variáveis. Deve contudo precaver-se para a possibilidade de acidentalmente usar a mesma variável 'byte' ou 'bit' que está a ser usada como parte de uma variável 'word' noutra variável.

Todas as variáveis de uso geral são inicializadas a 0 quando é feito *reset*.

Variáveis para armazenamento

As variáveis de armazenamento são localizações de memória adicional atribuídas para armazenamento temporário de dados tipo byte. Não podem ser usadas em cálculos matemáticos, mas podem ser usadas para armazenar temporariamente valores byte através das instruções *peek* e *poke*.

O número de localizações de memória disponíveis varia conforme o tipo de PICAXE.

Para o PICAXE28X são:

112 do endereço 80 ao 127 (\$50 to \$7F) e ainda do endereço 192 ao 255 (\$C0 to \$FF)

Estes endereços variam de acordo com as especificações técnicas do microcontrolador.

Para informações sobre as instruções *poke* e *peek* veja a informação contida na descrição da instrução *let* do Manual de Instruções BASIC.

Variáveis para Funções Especiais (SFR)

As variáveis disponíveis para funções especiais dependem do tipo de PICAXE.

PICAXE-28A / 28X / 40X SFR

pins = representa o dado lido no porto de entrada

pins = representa o porto de saída na escrita

infra = variável usada com a instrução *infrain*

keyvalue = outra designação para a variável *infra*, usada pela instrução *keyin*

Note que *pins* é uma 'pseudo' variável que se pode aplicar tanto a portos de entrada como de saída.

Quando usado à esquerda de uma expressão de atribuição de pinos aplica-se ao porto de saída. Por exemplo,

let pins = %1100011

vai colocar as saídas 7,6,1,0 altas e as restantes baixas.

O sinal % é só para indicar ao compilador que se está a trabalhar em binário, em vez de decimal.

Quando usado à direita de uma expressão de atribuição de pinos aplica-se ao porto de entrada (porto C no PICAXE28X). Por exemplo,

let b1 = pins

vai guardar em b1 o estado actual do porto de entrada.

Note ainda que

let pins = pins

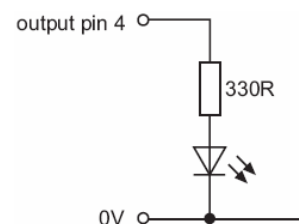
significa 'faça o porto de saída igual ao porto de entrada'.

A variável pins está separada em variáveis bit individuais para leitura de entradas bit individuais através da instrução *if...then*.

pins = pin7 : pin6 : pin5 : pin4 : pin3 : pin2 : pin1 : pin0

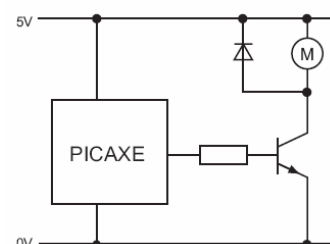
RESUMO DOS CIRCUITOS PARA INTERFACE

Esta secção apresenta um breve resumo das interfaces de entrada/saída com o microcontrolador PICAXE. Para explicações mais detalhadas, veja a secção 3 do Manual de Circuitos de Interface. Nessa secção são fornecidos esquemas de ligação detalhados e programas para a maioria dos dispositivos correntes.



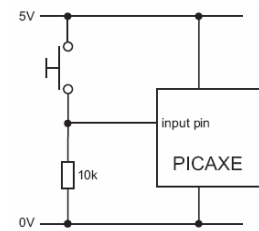
Saídas Digitais (Digital Outputs)

O microcontrolador pode deixar passar (sink) ou fornecer (source) correntes de 20 mA nos pinos de saída. Assim dispositivos de baixa corrente, como os LEDs, podem ser directamente ligados aos pinos de saída. Dispositivos que exijam mais corrente podem ser interfaceados através de um transistor (p.ex. BC548B9, um FET ou um Darlington).



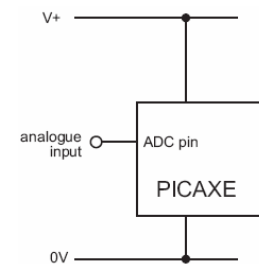
Entradas Digitais (Digital Inputs)

Os interruptores podem ser ligados como entradas digitais através de uma simples resistência de 10k. A resistência é essencial pois impede que a entrada fique a "flutuar" quando o interruptor estiver aberto. Isso levaria a um funcionamento imprevisível.



Entradas Analógicas (Analogue Inputs)

As entradas analógicas podem ser ligadas a um divisor potenciométrico entre V+ e 0V. A tensão de referência é a tensão de alimentação, e o sinal analógico não deve exceder a tensão de alimentação.



Fluxogramas ou BASIC?

O software possui dois tipos de programação, a programação por instruções escritas BASIC e a programação gráfica por fluxogramas. Ambos os métodos utilizam as mesmas instruções e sintaxe. O fluxograma constitui um método gráfico simples de juntar as instruções BASIC, prescindindo-se da escrita. Os fluxogramas usam um subconjunto das instruções BASIC e é particularmente destinado ao uso por alunos mais jovens em ambientes escolares.

Uma vantagem da programação por fluxogramas é o ambiente gráfico de simulação. Isso permite que os alunos "vejam" o seu programa ser executado antes de o transferirem para o microcontrolador. Contudo, apenas algumas instruções são suportadas pelo editor.

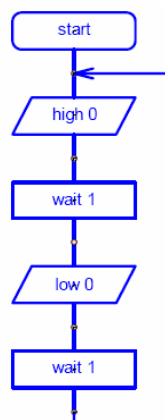
A maioria dos iniciados e utilizadores educativos preferem as instruções BASIC como método de programação. Trata-se de um sistema mais potente do que o método dos fluxogramas, que se tornam complexos para programas de certa dimensão.

Os fluxogramas são automaticamente convertidos para instruções BASIC antes do programa ser transferido para o microcontrolador. Assim, a principal preocupação deste manual vai ser na programação por instruções BASIC.

Para mais informações sobre o método de programação por fluxogramas, veja o apêndice F, sobre fluxogramas.

main:

```
high 0
wait 1
low 0
wait 1
goto main
```



TUTORIAIS

Tutorial 1 – Compreendendo e usando o sistema PICAXE

O *chip* PICAXE, o 'cérebro' do sistema PICAXE, quando comprado sem programa de controlo, não faz absolutamente nada!

O utilizador tem que escrever o programa de controlo no computador e transferi-lo para o microcontrolador PICAXE.

Assim, um sistema PICAXE é constituído por três componentes principais:

O software 'Programming Editor'

Este software é executado num computador e permite-lhe utilizar o teclado deste para escrever programas numa linguagem BASIC simplificada.

Os programas podem ainda ser gerados através do desenho de fluxogramas.

O cabo série

Este é o cabo que liga o computador ao sistema PICAXE. O cabo apenas precisa de ser ligado durante a transferência do programa. Não precisa de estar ligado durante a execução do programa pois o programa fica permanentemente guardado no microcontrolador – mesmo quando se desliga a alimentação!

O chip PICAXE numa placa

O microcontrolador PICAXE executa um programa que tenha sido para ele transferido. Contudo, o integrado precisa de estar montado numa placa que lhe forneça alimentação e possua os outros componentes, a saber, as resistências para comunicação série, a resistência de *reset* e o ressoador.

Esta placa pode ser adquirida ou construída pelo utilizador em *stripboard* ou placa de circuito impresso.

Resumo – procedimentos de programação

1. Escreva o programa no computador utilizando o software Programming Editor.
2. Ligue o cabo de transferência entre o computador e a placa PICAXE.
3. Ligue a fonte de alimentação à placa do PICAXE.
4. Use o *software* Programming Editor para fazer *download* do programa. O cabo pode ser retirado após a transferência.

O programa começa imediatamente a ser executado no PICAXE. No entanto, o programa pode ser inicializado em qualquer altura premindo o botão de *reset* (caso exista, ou desligando e ligando a alimentação).

Transferindo o programa BASIC

O programa seguinte liga e desliga a saída 4 em cada segundo. Ao fazer o *download* deste programa o LED deverá acender e apagar de segundo a segundo.

início:

```
high 4
pause 1000
low 4
pause 1000
goto inicio
```

Este programa utiliza as instruções **high** e **low** para controlar o pino de saída 4, e usa ainda a instrução **pause** para produzir um atraso (tempo de espera de 1000 ms = 1 segundo).

A última instrução **goto inicio** faz com que o programa 'salte' para a etiqueta (label) **inicio** no início do programa. Isto significa que o programa está num ciclo infinito. As etiquetas são usadas nos programas para referenciar uma dada posição ou localização. Repare que na primeira vez que uma etiqueta (label) é utilizada deve ser seguida do sinal (:). Isso indica ao compilador que a palavra é uma nova etiqueta.

Instruções detalhadas para a transferência

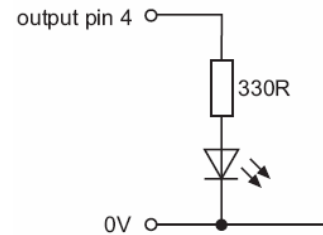
1. Ligue o cabo PICAXE ao porto série do computador. Anote em que porto está ligado (normalmente designado COM1 ou COM2).
2. Execute o software Programming Editor.
3. Seleccione o menu View>Options para poder escolher as Opções (deverá aparecer automaticamente).
4. Prima no separador 'Mode' e seleccione o *chip* PICAXE apropriado.
5. Prima no separador 'Serial Port' e seleccione o porto série onde está ligado o cabo. Prima 'OK'.
6. Escreva o seguinte programa:

início:

```
high 4
pause 1000
low 4
pause 1000
goto inicio
```

(NB repare no sinal (:)) a seguir à label 'início' e os espaços entre as instruções e os números.)

7. Ligue um LED (com uma resistência 330R em série) entre o pino 4 e a massa (0V). (Assegure-se de que o LED é ligado com a polaridade correcta!).
 8. Verifique se o circuito com o PICAXE está ligado ao cabo série, e que a alimentação está ligada.
 9. Seleccione PICAXE>Run. Uma barra de *download* deve aparecer à medida que o programa é transferido.
- Assim que tiver terminado a transferência, o programa entra em execução imediatamente – o LED começa a piscar segundo a segundo.



Tutorial 2 - Usando Símbolos, Comentários e Espaços

Por vezes pode ser difícil lembrar quais os pinos que estão ligados aos dispositivos. A instrução 'symbol' pode ser usada no início do programa para renomear as entradas e saídas. Veja-se o exemplo:

symbol LED = 4	` renomeia output4 'LED'
symbol buzzer = 2	` renomeia output2 'buzzer'
principal:	` cria uma label 'principal'
high LED	` liga o LED (on)
low buzzer	` desliga o buzzer (off)
pause 1000	` espera 1 segundo (1000 ms)
low LED	` desliga o LED (off)
high buzzer	` liga o buzzer (on)
wait 1	` espera 1 segundo
goto principal	` salta para o início

Lembre-se que os **comentários** (uma explicação inserida após o sinal (')) podem tornar cada linha do programa mais fácil de entender. Os comentários são ignorados pelo computador quando é feita a transferência do programa para o PICAXE.

Uma label (por ex. **principal:** no programa acima) pode ser qualquer palavra (fora as palavras reservadas como 'switch' ou 'pause', por exemplo), mas devem começar sempre por uma letra. Quando a label é apresentada pela primeira vez deve ser seguida pelo sinal (:). Este sinal indica ao computador que se trata de uma nova label.

Este programa usa a instrução **wait**. As instruções **wait** e **pause** criam ambos atrasos.

Contudo a instrução **wait** só pode ser usada para segundos, enquanto a instrução **pause** pode ser usada para atrasos mais pequenos (medida em milissegundos (1/1000 do segundo)).

Wait pode ser seguida por um número entre 1 e 65.

Pause pode ser seguida por um número entre 1 e 65535.

É também uma boa técnica de programação o uso de tabulações no início das linhas sem labels, de modo a que as instruções fiquem alinhadas. O termo '**whitespace**' (espaço em branco) é usado

pelos programadores para se referirem a tabulações, espaços e linhas em branco nos programas, que podem tornar a leitura mais fácil.

Nota:

Algumas linguagens BASIC mais antigas utilizavam **'números de linha** em vez de **labels** nas instruções **'goto'**.

Este sistema é inconveniente pois alterações posteriores no programa, obrigam a alterar a numeração. O sistema de labels (etiquetas) é usado na maioria das linguagens modernas.

Tutorial 3 – Ciclos For...Next

É por vezes muito útil, a repetição de parte do programa um certo número de vezes, como, por exemplo, no piscar de LEDs. Nestes casos, pode usar-se um ciclo **for...next**.

O programa seguinte pisca um LED ligado ao pino de saída 1, 15 vezes. O número de vezes que será repetido o código é guardado numa variável de uso geral na memória RAM do PICAXE, utilizando a variável b1 (o PICAXE possui 14 variáveis para usos gerais designadas b0 a b13). Estas variáveis podem ser renomeadas usando a instrução **symbol** para nos lembrarmos mais facilmente.

```

symbol contador = b1           ` define a variável b1 como "contador"
symbol LED = 4                ` define o pin 4 com o nome "LED"

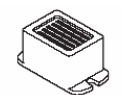
principal:
for contador = 1 to 15        ` inicia um ciclo for...next
    high LED                   ` liga o pino 7 alto
    pause 500                  ` espera 0.5 segundos
    low LED                    ` liga o pino 7 baixo
    pause 500                  ` espera 0.5 segundos
next contador                ` fim do ciclo for...next, repete 15 vezes

end                           ` fim do programa
  
```

Note ainda como os espaços em branco foram usados para tornar mais clara a sequência de instruções contidas entre as instruções **for** e **next**.

Tutorial 4 – Produzindo sons

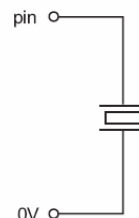
Os *buzzers* (besouros) produzem uma frequência fixa quando ligados. Contudo, o sistema PICAXE pode criar som de frequências diferentes através da instrução **sound** com um altifalante piezoeléctrico. Todos os chips PICAXE suportam a instrução **sound**, que é destinada a produzir "bips" de aviso. Recomenda-se o seu uso em vez de besouros, que consomem mais corrente.



Exemplo de programa para som:

```

inicio:
    sound 2,(50,100)          ` freq 50, duração 100 ms
    sound 2,(100,100)        ` freq 100, duração 100 ms
    sound 2,(120,100)       ` freq 120, duração 100 ms
    pause 1000                ` espera 1 segundo
    goto inicio              ` salta para o início
  
```



Para testar este programa deve colocar um altifalante piezoeléctrico entre o pino de saída (neste caso a saída 2) e 0V.

O primeiro número indica o número do pino (neste caso a saída 2). O número seguinte (entre parêntesis) é o tom, seguido da duração. Quanto mais alto for o tom, mais alto será o som (os valores válidos vão de 0 a 127).

O programa seguinte usa um ciclo **for...next** para produzir 120 sons diferentes.

```

main:
  for b0 = 1 to 120    ` início de um ciclo for...next
  sound 2,(b0,50)    ` produz um som de freq b0
  next b0             ` ciclo seguinte
end

```

O número armazenado na variável b0 aumenta de 1 em cada ciclo (1-2-3 etc.)

Portanto, ao usar a variável b0 como tom, a nota vai ser modificada em cada ciclo.

O programa seguinte produz a mesma tarefa mas, agora de trás para a frente, usando o como valor de step -1 (em vez do valor +1 por omissão do exemplo acima).

```

main:
  for b0 = 120 to 1 step -1 ` contagem decrescente
  sound 2,(b0,50)         ` produz um som de freq b0
  next b0                 ` ciclo seguinte
end

```

Tutorial 5 – Usando Entradas Digitais

O sensor digital mais simples é um interruptor (microswitch) que possua duas posições, ligado (on) e desligado (off):

Exemplos comuns de sensores digitais são:

- microinterruptores
- interruptores de pressão
- interruptores *reed*

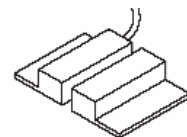
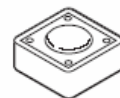
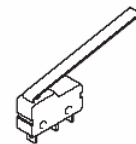
O programa abaixo mostra como usar botões de pressão. Neste programa a saída 4 pisca cada vez que a entrada 3 é premida.

```

início:
  if pin3 = 1 then flash ` cria a label 'início'
  goto início           ` salta se a entrada estiver ligada
                          ` caso contrário volta para 'início'

flash:
  high 4                ` cria a label 'flash'
  pause 2000           ` liga a saída 4 (on)
  low 4                 ` wait 2 seconds
  goto início          ` desliga a saída 4 (off)
                          ` salto para o início

```



No programa as três primeiras linhas ficam em ciclo permanente. Se a entrada estiver desligada (=0) o programa permanece aqui. Se a entrada ficar alta (=1) o programa salta para a label de nome **'flash'**. Nesse caso, a saída 4 liga durante dois segundos e depois desliga voltando ao início.

Repare-se na sintaxe da linha **if...then**: pin3 é uma palavra (sem espaços). Isso resulta de pin3 ser o nome de uma variável que contém o dado do pino de entrada respectivo. Note-se ainda que após **then** apenas se coloca a label (localização do ponto para onde o programa salta), não são permitidas outras variantes.

Podemos combinar os dados de dois ou mais interruptores através dos operadores lógicos AND ou OR.

Uma porta AND de duas entradas é programada como:

```
if pin2 = 1 and pin3 = 1 then flash
```

Uma porta OR de três entradas é programada como:

```
if pin1 = 1 or pin2 = 1 or pin3 = 1 then flash
```

Para ler todo o porto de entrada pode escrever-se:

```
let b1 = pins
```

ou

```
b1 = pins
```

Para isolar pinos individualmente (por ex. 6 e 7) no porto, temos que mascarar a variável com o operador lógico AND

```
let b1 = pins & %11000000
```

Tutorial 6 – Usando Sensores Analógicos

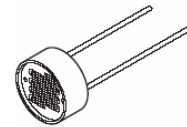
Um sensor analógico mede um sinal contínuo como a luz, a temperatura ou a posição. O sensor analógico fornece uma tensão variável contínua. Esta tensão do sinal pode ser representada por um número no intervalo de 0 a 255 (por ex. escuro=0, luz=255).

Exemplos comuns de sensores analógicos são:

- LDR (Light Dependent Resistor)
- Termistores (resistências variáveis com a temperatura)
- Resistências variáveis (potenciômetros)

Light Dependent Resistor (LDR)

A LDR é bem exemplo de um sensor analógico. Pode ligar-se a uma entrada ADC do PICAXE28X (pinos ADC0 a ADC3). Note que apenas estas entradas possuem a capacidade de conversão analógico-digital (ADC).



O valor de entrada analógica pode ser guardado numa variável através da instrução **readadc**. O valor da variável (0 a 1024) pode ser então testado.

O programa seguinte liga um LED1 se o valor lido for superior a 512 e um LED2 se o valor for inferior a 128. Para valores entre 128 e 512 ambos os LEDs ficam apagados

```
main:                                ` define uma label chamada main
    readadc 1,b0                      ` lê ADC1 para a variável b0
    if b0 > 512 then top               ` se b0 > 512 vai para top
    if b0 < 128 then bot              ` if b0 < 128 vai para bot
    low 0                              ` caso contrário desliga a saída 0
    low 4                              ` e a saída 4
    goto main                          ` salta para o início

top:                                  ` define label top
    high 0                             ` liga a saída 0 (LED1)
    low 4                              ` desliga a saída 4
    goto main                          ` salta para o início

bot:                                  ` define label bot
    high 4                             ` liga a saída 4 (LED2)
    low 0                              ` desliga a saída 0
    goto main                          ` salta para o início
```

Tutorial 7 - Utilização da instrução Debug

Quando se usam sensores analógicos é por vezes necessário calcular um valor de referência ('threshold'). Isto é, valores como os 128 e 512 do programa tutorial 6.

A instrução *debug* fornece um modo simples de visualizar "em tempo real", o valor do sensor, pelo que o valor de referência pode ser assim calculado experimentalmente.

```
main:                                ` define uma label designada main
    readadc 1,b0                      ` lê o ADC1 para a variável b0
    debug b0                          ` transmite o valor para o ecrã do PC
    pause 500                          ` pequeno atraso
    goto main                          ` salta para o início
```

Assim que este programa é executado, surge no ecrã do PC uma janela 'debug' apresentando os valores de todas as variáveis.

À medida que varia a luz incidente sobre o sensor LDR, o valor da variável mostra o valor lido.

A janela *debug* abre automaticamente após a transferência de um programa que contenha a instrução *debug*. A janela pode ainda ser aberta no menu PICAXE>Debug menu.



Tutorial 8 – Uso do Terminal Série com a instrução Sertxd

Todas as versões PICAXE suportam a instrução *debug*. Contudo, as versões M e X também suportam mensagens série de *debug* mais complexas através da instrução **sertxd**, que envia uma *string* definida pelo utilizador em série para o computador (a uma *baud rate* 4800).

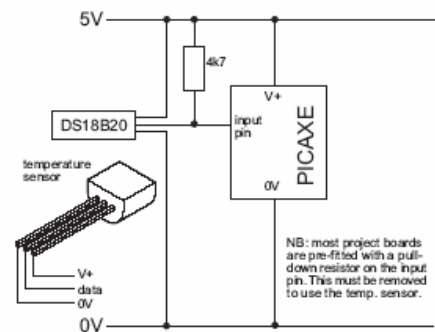
As mensagens podem ser visualizadas através da função Serial Terminal (PICAXE>Terminal menu). O Serial Terminal pode ainda ser aberto sempre que se realiza um *download* através do menu View>Options>Options menu.

```

main:                'define a label main
                readtemp 1,b0 'lê o canal 1 para a variável b0
                sertxd ("O valor e' ",#b0,cr,lf)
                pause 500      'pequeno atraso
                goto main     'volta para o inicio
    
```

A instrução *sertxd* transmite a *string* "O valor e'" seguida da *string* ASCII contendo o valor actual da variável b1 (o prefixo # da variável indica uma *string* ASCII que representa o valor correcto transmitido). As constantes CR e LF são valores pré-definidos. (13 e 10) que fazem com que o terminal série mostre uma linha nova para cada valor, de modo a actualizar correctamente o ecrã.

Este programa usa a instrução *readtemp* para ir mostrando no ecrã a temperatura lida por um sensor de temperatura digital DS18B20, ligado ao canal 1.



Tutorial 9 - Sistemas de numeração

Um microcontrolador funciona executando uma enorme quantidade de instruções, no mais curto intervalo de tempo, processando sinais digitais. Estes sinais são codificados no sistema binário – o sinal pode ser **high** (1) ou **low** (0).

Por comparação, lembre-se que o sistema de numeração corrente é o *sistema decimal*. Este sistema de numeração usa dez dígitos, de 0 a 9 para representar valores maiores ou menores.

Contudo, quando se trabalha com microcontroladores é mais fácil pensar em código binário. Isto é particularmente verdade quando se tenta controlar múltiplas saídas ao mesmo tempo.

Um dígito binário é designado por **bit** (binary digit). O sistema PICAXE utiliza 8 bits (1 **byte**), com o bit menos significativo ao lado direito e o mais significativo ao lado esquerdo.

Assim, o número binário %11001000 significa que os bits 7,6,3 estão altos (*high*=1) e os outros baixos (*low*=0). O sinal % indica ao compilador que se está a trabalhar em binário, em vez de decimal.

Isso significa que todas as 8 saídas podem ser controladas ao mesmo tempo, em vez de utilizar múltiplas instruções *high* ou *low*. O programa seguinte mostra como apresentar num *display* de 7 segmentos uma contagem de 0 to 9.

```

main:
    
```

```

let pins = %00111111      ` dígito 0
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
let pins = %00000110      ` dígito 1
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
let pins = %01011011      ` dígito 2
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
let pins = %01001111      ` dígito 3
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
let pins = %01100110      ` dígito 4
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
let pins = %01101101      ` dígito 5
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
let pins = %01111101      ` dígito 6
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
let pins = %00000111      ` dígito 7
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
let pins = %01111111      ` dígito 8
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
let pins = %01101111      ` dígito 9
pause 250                 ` espera 0.25 segundos
goto main

```

Cada instrução 'let pins=' modifica o número de segmentos que é ligado no *display*. Isto é mais rápido, e mais eficiente em termos de memória, do que utilizar muitas instruções *high* e *low*.

Tutorial 10 - Subrotinas

Uma subrotina é um pequeno programa separado que pode ser chamado a partir do programa principal. Uma vez executada a subrotina, o programa principal continua a partir da instrução seguinte àquela que chamou a subrotina. As subrotinas são utilizadas para tornar os programas modulares, isto é, dividi-los em pequenas tarefas, fáceis de implementar e compreender. Por outro lado, as subrotinas de uso geral, depois de afinadas, podem ser reutilizadas noutros programas.

O PICAXE28X aceita até 255 subrotinas.

O programa seguinte utiliza duas subrotinas para implementar as duas secções do programa ('flash' e 'noise').

```

symbol LED = 4             ` renomeia output4 como 'LED'
symbol buzzer = 2         ` renomeia output2 como 'buzzer'
symbol counter = b1       ` define um contador na variável b1

main:                      ` cria uma label designada 'main'
  gosub flash              ` chama subrotina flash
  gosub noise              ` chama subrotina noise
  goto main                ` volta para o início
end                          ` fim do programa principal

flash:                     ` subrotina flash
  for counter = 1 to 25   ` começa o ciclo for...next
    high LED               ` LED on
    pause 50               ` espera 0.05 s
    low LED                 ` LED off
    pause 50               ` espera 0.05 s
  next counter             ` continua o ciclo
  return                   ` retorno da subrotina

noise:
  high buzzer              ` liga o besouro
  pause 2000               ` espera 2 segundos
  low buzzer                ` desliga o besouro
  return                   ` retorno da subrotina

```

Este segundo programa mostra como uma variável pode ser usada para transferir informação para dentro da subrotina. Neste caso, a variável b2 é usada para dizer ao microcontrolador para piscar 5 vezes o LED e depois 15 vezes.

```

symbol LED = 4           ` renomeia output4 como 'LED'
symbol counter = b1     ` define um contador na variável b1

main:                   ` cria label designada 'main'
  let b2 = 5              ` carrega b2 com 5
  gosub flash            ` chama subrotina flash
  pause 500              ` espera
  let b2 = 15            ` carrega b2 com 15
  gosub flash            ` chama subrotina flash
  pause 500              ` espera
  goto main              ` volta ao início
end                     ` fim do programa principal

flash:                 ` cria subrotina flash
  for counter = 1 to b2 ` início do ciclo for...next
    high LED             ` LED on
    pause 250           ` espera 0.25 segundos
    low LED              ` LED off
    pause 250           ` espera 0.25 segundos
  next counter          ` ciclo seguinte
  return                 ` retorno da subrotina

```

Tutorial 11 - Usando Interrupts

Um *interrupt* é um caso especial de subrotina. A subrotina ocorre imediatamente após verificar-se uma combinação particular dos sinais nas entradas.

Uma *polled interrupt* é um modo rápido de reagir a uma combinação particular de entradas.

Trata-se do único tipo de *interrupt* disponível no PICAXE. O porto de entrada é lido entre a execução de duas instruções, e durante a execução de uma instrução como *pause*.

Se a combinação de entradas prevista se verificar (verdade), dá-se um *'gosub'* para a subrotina *interrupt*, que é executada imediatamente. Quando terminar a execução da subrotina dá-se o regresso ao programa principal, na exacta localização onde se deu a interrupção.

A condição das entradas que produzem a interrupção é um padrão de '0's e '1's no porto de entrada, mascarados pelo *byte mask*. Portanto, quaisquer bits mascarados com '0' no *byte mask* serão ignorados.

Por exemplo:

para se produzir um *interrupt* quando o input1 está alto (*high*)

```
setint %00000010,%00000010
```

para se produzir um *interrupt* quando o input1 está baixo (*low*)

```
setint %00000000,%00000010
```

para se produzir um *interrupt* quando o input0 está alto (*high*), o input1 alto (*high*) e o input 2 baixo (*low*)

```
setint %00000011,%00000111
```

etc.

Em cada instante apenas pode haver um padrão de entradas activo (condição a verificar).

Para desactivar o *interrupt* execute a instrução SETINT com o valor 0 como *mask byte*.

Notas:

1) Qualquer programa que possua uma instrução SETINT deve ter a correspondente subrotina *interrupt*: (devidamente terminada pela instrução *return*).

2) Quando se verifica o interrupt, as interrupções ficam desactivadas. Portanto, para voltar a activar as interrupções deve usar-se a instrução SETINT no fim da subrotina *interrupt*:. A interrupção não fica activa senão depois da execução da instrução *return*.

3) Se a interrupção for reactivada e a condição de interrupção não for reinicializada na subrotina, verificar-se-á nova interrupção logo após a execução da instrução *return*.

4) Após a execução do código constante da subrotina *interrupt*, o programa continua a executar-se na instrução seguinte do programa principal. No caso de a interrupção se ter verificado quando da execução de instruções como *wait* ou *pause*, o tempo restante é ignorado e o programa continua na instrução seguinte.

Explicações mais detalhadas sobre a instrução SETINT.

A instrução SETINT deve ser seguida por dois números – um número 'a comparar com' (input) e uma 'máscara de entradas' (mask).

É habitual apresentar esses números na forma binária, pois torna mais claro quais os pinos em questão. No formato binário a entrada7 (input7) fica à esquerda da entrada0 (input0).

O segundo número, a 'máscara de entradas', define quais os pinos que serão testados para verificar se a interrupção se deve dar ...

- %00000001 testa a entrada no pino 0
- %00000010 testa a entrada no pino 1
- %01000000 testa a entrada no pino 6
- %10000000 testa a entrada no pino 7
- etc.

Podem combinar-se várias condições a verificar em diferentes pinos ao mesmo tempo...

- %00000011 testa as entradas nos pinos 1 e 0
- %10000100 testa as entradas nos pinos 7 e 2

Tendo decidido quais os pinos que vão ser usados para produzir o *interrupt*, o primeiro número (valor das entradas) define se queremos que a interrupção ocorra quando esses pinos fiquem altos (1) ou baixos (0).

Uma vez a instrução SETINT activa, o PICAXE monitoriza os pinos especificados na máscara de entrada 'input mask', onde estão presentes '1', ignorando os outros pinos.

Uma máscara de entrada %10000100 verificará os pinos 7 e 2 criando um valor %a0000b00 onde o *bit* 'a' será 1 se o pino 7 estiver alto (*high*) e 0 se estiver baixo (*low*), e o *bit* 'b' será 1 se o pino 2 estiver alto (*high*) e 0 se estiver baixo (*low*).

O número 'a comparar com' (inputs), o primeiro operando da instrução SETINT, é o número com o qual o valor criado vai ser comparado e, se os dois se igualarem, então ocorrerá o interrupt, caso contrário não haverá interrupt.

Se 'máscara de entradas' for %10000100, serão os pinos 7 e 2 testados, pelo que podemos criar valores 'a comparar com' do tipo...

- %00000000 Pino 7 = 0 e pino 2 = 0
- %00000100 Pino 7 = 0 e pino 2 = 1
- %10000000 Pino 7 = 1 e pino 2 = 0
- %10000100 Pino 7 = 1 e pino 2 = 1

Assim, se se pretender gerar um interrupt quando o pino 7 ficar alto e o pino 2 ficar baixo, a máscara a usar será %10000100 e o valor 'a comparar com' deverá ser %10000000, donde a sintaxe da instrução SETINT...

- SETINT %10000000,%10000100

O *interrupt* ocorrerá quando, e apenas quando, o pino 7 ficar alto e o pino 2 ficar baixo.

Exemplo:

```
setint %10000000,%10000000
` activa o interrupt quando o pin7 fica alto (high)

loop:
  low 1                ` desliga a saída 1
  pause 2000          ` espera 2 segundos
  goto loop           ` volta ao início

interrupt:
  high 1              ` liga a saída 1
  if pin7 = 1 then interrupt ` fica em ciclo aqui até que a
                        ` condição desapareça
  pause 2000          ` espera 2 segundos
  setint %10000000,%10000000 ` reactiva o interrupt
  return              ` retorno da subrotina
```

Neste exemplo um LED na saída 1 acenderá imediatamente quando a entrada ficar alta. Com uma instrução *if pin7 =1 then....* o programa poderia ter que esperar até dois segundos para acender o LED pois a instrução *if* não é executada durante o tempo de espera produzido pela instrução *pause 2000* do programa principal (o programa standard é apresentado a seguir para termo de comparação).

```
loop:
  low 1                ` desliga a saída 1
  pause 2000          ` espera 2 segundos
  if pin7 = 1 then sw_on
  goto loop           ` volta ao início

sw_on:
  high 1              ` liga a saída 1
  if pin7 = 1 then sw_on
                        ` fica em ciclo aqui até que a
                        ` condição desapareça
  pause 2000          ` espera 2 segundos
  goto loop           ` volta ao programa principal
```

O Próximo passo - o nosso próprio projecto PICAXE!

Agora que começamos a ficar com uma boa ideia acerca de como o sistema PICAXE funciona deveremos tentar começar a fazer o nosso próprio projecto.

Tem à sua disposição os 2 documentos "*Instruções PBasic*" e "*Circuitos de Interface para Microcontroladores*".

Há uma grande gama de ideias para projectos e exemplos nos ficheiros de Help do software do Programming Editor. O estudo desses projectos-exemplos fornecerão ideias suplementares. Não deixe também de ir olhando para o fórum na secção "technical support" do site PICAXE (www.picaxe.co.uk)

Apêndice A – Resumo dos Comandos BASIC

No documento **Instruções PBASIC** existe toda a informação específica e os exemplos para cada um dos comandos BASIC.

No entanto, neste apêndice, pretendemos apenas dar uma visão geral dos comandos Basic disponíveis para o PICAXE 28X.

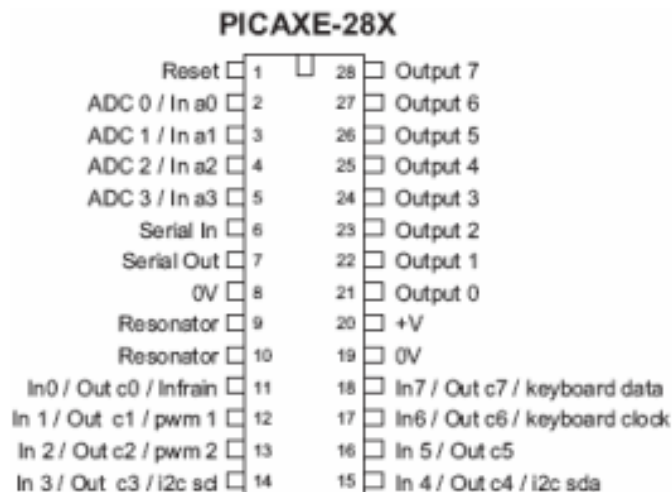
Comandos PICAXE-28A / 28X

Output	high, low, toggle, pulsout, let pins =
Input	if...then, pulsins, button
ADC	readadc
RAM	peek, poke
Sound	sound
Serial	serin, serout
Program Flow	goto, gosub, return, branch
Loops	for...next
Mathematics	let (+, -, *, **, /, //, max, min, &, , ^, &/, /, ^/)
Variables	if...then, random, lookdown, lookup
Data memory	eeprom, write, read
Delays	pause, wait, nap, sleep, end
Miscellaneous	symbol, debug
Interrupt	setint
Servo Control	servo
Infrared	infrain
Temperature	readtemp
1-wire Serial No	readown
Keyboard	keyin, keyed

PICAXE-28X Comandos Adicionais

Input	count, if portA....then
ADC	readadc10
Portc config.	let dirsc =
Portc output	high portc, low portc, let pinsc =
I2C	readi2c, writei2c, i2cslave
Temperature	readtemp12
PWM	pwmout

Apêndice D – Configuração dos Pinos de Input-Output do PICAXE-28X



De modo a fornecer uma maior flexibilidade, as configurações de entrada e saída do PICAXE-28X podem ser modificadas pelo utilizador.

Depois do reset (default) o PICAXE-28 fica com 4 entradas analógicas (portA), 8 saídas digitais (portB) e 8 entradas digitais (portC). Mas, para cada um deles:

portA (pinos 2 a 5) dá 4 entradas analógicas (default) ou até 4 entradas digitais.

portB (pinos 21 a 28) fornece 8 saídas fixas.

portC (pinos 11 a 18) podem ser 8 entradas digitais (default) ou até 8 saídas.

Assim permite-nos um máximo de 12 entradas digitais, 4 entradas analógicas e 16 saídas.

Funções para o portA

Pino	Default	Segunda Função
2	analógico 0	entrada porta 0
3	analógico 1	entrada porta 1
4	analógico 2	entrada porta 2
5	analógico 3	entrada porta 3

Funções para o portB

Os pinos do portB são fixos como saídas e não podem ser alterados.

Funções para o portC

Pino	Default	Segunda Função	Função Especial
11	input 0	output portC 0	infrared (input)
12	input 1	output portC 1	pwm 1 (output)
13	input 2	output portC 2	pwm 2 (output)
14	input 3	output portC 3	i2c scl clock (input)
15	input 4	output portC 4	i2c sda data (input)
16	input 5	output portC 5	
17	input 6	output portC 6	keyboard clock (input)
18	input 7	output portC 7	keyboard data (input)

Os pinos do portC podem ser usados como entradas (default), mudados para outputs, ou usados com as suas funções especiais, usando o comando apropriado: infrain, keyin, i2cslave, ou pwmou.

Usando as entradas do portA como entradas digitais

As entradas de a0 a a3 do portA (pinos 2 a 5) estão, por defeito, configuradas como entradas analógicas. Mas, podem ser usadas como entradas digitais, desde que sejam reservadas para detecção do estado ligado/desligado de interruptores.

A sintaxe para testar a condição de entrada é:

if porta pin0 = 1 then jump

isto é, é inserida a palavra chave adicional 'porta' (portA) depois do comando 'if'.

Mesmo que tenham que se testar várias entradas (do mesmo port, pois não se podem testar portos diferentes usando só uma instrução if), só é necessário ter uma vez "porta" a seguir ao if.

Exemplos:

Para testar se duas entradas estão ligadas:

if porta pin0 = 1 AND pin1 = 1 then jump

Para testar se alguma de duas entradas está ligada:

if porta pin0 = 1 OR pin1 = 1 then jump

Não é possível aceder às entradas do portA com qualquer outra instrução de 'input' (count, pulsint etc).

Usando o portC como output

As entradas do portC estão, por defeito, configuradas como entradas digitais, só que podem também ser configuradas como saídas digitais.

Para converter um pino como saída e pô-lo a 1

high portc 1

Para converter um pino como saída e pô-lo a 0

low portc 1

Para converter todos os pinos como saídas

let dirsc = %11111111

Para converter todos os pinos como entradas

let dirsc = %00000000

Note que 'dirsc' usa a notação comum no BASIC: 0 para entrada e 1 para saída.

(AVANÇADO – Se está familiarizado com a linguagem Assembly pode preferir usar o comando 'let trisc ='. Só que neste caso a notação é 1 para entrada e 0 para saída. Não tente fazer directamente poke ao registo trisc, pois o 'bootstrap' do picaxe refresca, com frequência, o valor desse registo).

Depois de ter convertido todos os pinos do portC como saída, se quisermos todos os seus pinos a 1:

**let pinsc = %11111111
(ou) let portc = %11111111**

E, se quisermos todos os seus pinos a 0:

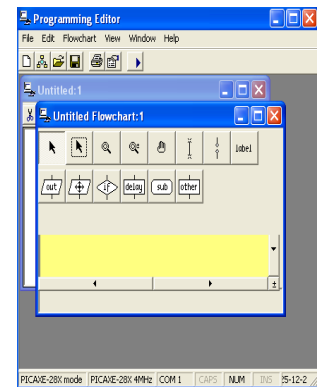
**let pinsc = %00000000
(ou) let portc = %00000000**

Apêndice F – Usando Fluxogramas (*Flowcharts*)



Editor de Fluxograma (*Flowchart Screen*)

Ao clicar neste símbolo (*new flowchart*) – ou seleccionando no menu File>New Flowchart – aparece o Editor de Fluxogramas. Com este editor, consegue-se não só o desenho do Fluxograma como também a **simulação do programa no ecrã**. Além disso o código é gerado automaticamente para que se possa fazer o download para o microcontrolador.



Ferramentas do Editor (*Flowchart Tools*)



Select Tool

Usado para seleccionar (e mover) elementos. A selecção permite editar os parâmetros nos brrs de edição no fundo da janela.



Select Area

Usado para seleccionar uma área particular.



Zoom

Amplia a área que seleccionar.



Zoom In/Out

Ampliar: clicar movendo o rato para cima. Movendo-o para baixo diminui a imagem.



Pan

Desloca o Fluxograma. Também termina uma simulação em curso.



Line Tool

Desenha as linhas do fluxograma. Para fazer os cantos tem que se clicar.



Connection Points

Gera dois balões com o mesmo número. Independentemente da posição de cada um, encontram-se ligados.



Label Tool

Ferramenta para escrever texto no Fluxograma.




Out / If / Delay / Sub / Other

Permite passar aos sub-menus e aí seleccionar comandos.

Desenhando Fluxogramas


Para desenhar um fluxograma, depois de se estar no Editor de Fluxograma (*Flowchart Screen*), só tem que se clicar em um dos botões do menu de comandos (out / if / delay /sub / other) na toolbar, que nos leva para o sub-menu de comandos apropriado.

Aí selecciona o comando, e depois faz clique no sítio desejado, ou em qualquer parte do ecrã. O cursor continuará com o comando seleccionado até que faça uma das duas:

- 1) Selecciona a *select tool* 
- 2) Clique no botão direito do rato.

Para editar, selecciona-se cada comando no fluxograma e o código BASIC da instrução correspondente aparece na barra de edição, no canto inferior esquerdo.

Qualquer dúvida deve ser tirada no documento "Instruções PBasic".

Qualquer comando inexistente nos menus pode ser adicionado através do comando  indicado por três pontos.

Interligando os comandos

A interligação é feita movendo-os até que o topo de um se “encaixe” na parte de baixo do outro. Em alternativa podem-se interligar por linhas usando a ‘line tool’, mas a parte de baixo de um tem que ir sempre ligar ao topo do outro. Também só é permitida uma linha a sair da parte de baixo de uma caixa.


Os cantos das linhas são feitos clicando com o rato.

Quando uma linha chega perto do ponto de junção, basta um clique na junção para fechar a ligação.

Não se podem deslocar linhas. Aliás, seleccionar uma linha é o suficiente para a apagar.

Simulação “On Screen”

Para simular o Fluxograma pode-se :

- 1) clicar no botão  na barra de menus,
- 2) escolher ‘Simulate’ a partir do menu Flowchart ou
- 3) carregar em F4

O programa é simulado (à velocidade que ajustar no menu Flowchart>Options), indo destacando a vermelho cada uma das células, à medida que executa. Simultaneamente aparecem as janelas de ‘Inputs/Outputs’ e das Variáveis. Podem ser impostos valores de entrada (clicando nos botões por debaixo dos LED) ou ajustados valores analógicos (deslizando os cursores).

Os comandos que não possuam equivalente de simulação no ecrã, são ignorados.

Transferência dos dados dos Fluxogramas (*download*)

Não se pode fazer a transferência dos dados dos Fluxogramas directamente para o microcontrolador. Primeiro converte-se o Fluxograma para BASIC, do qual depois é que é feito o download.

A conversão, que cria o programa BASIC, é feita a partir do menu Flowchart>Convert (ou carregando em F5). Carregando novamente em F5 é feito o download do programa. Isto quer dizer que a partir do Fluxograma completo, se carregarmos duas vezes em F5, o programa é convertido e carregado no Picaxe.

Tudo o que no Fluxograma não comece com ‘start’ ou ‘sub’ é ignorado aquando da conversão. A conversão pára se faltar alguma ligação. Assim, o Fluxograma tem que estar completo, ou então tem que se usar um ‘stop’.

Zoom

Para ampliar ou reduzir a imagem pode usar as ferramentas de zoom explicadas atrás ou clicar no canto inferior direito do ecrã. Aí, clicando no botão esquerdo do rato, diminui, enquanto que no botão direito aumenta.

Symbols

Não podem ser usados símbolos com nomes de comandos (como por ex. switch ou sound), pois dará origem a erros aquando da conversão para BASIC.

As entradas, as saídas e as variáveis podem ser todas renomeadas (menu Flowchart> Flowchart Symbol Table...) e o novo nome é o que aparecerá sempre, inclusivamente no menu da barra de edição.

Gravar e imprimir Fluxogramas

A partir do menu File podemos gravar (formato *.cad, para voltar a ser utilizado no programa), imprimir e exportar como ficheiro gráfico (incluindo os tipos bmp e gif).

A partir do menu Edit podemos copiar o Fluxograma para a área de transferência.