

# ANALOGNI JOYSTICK I DETEKTOR ZVUKA

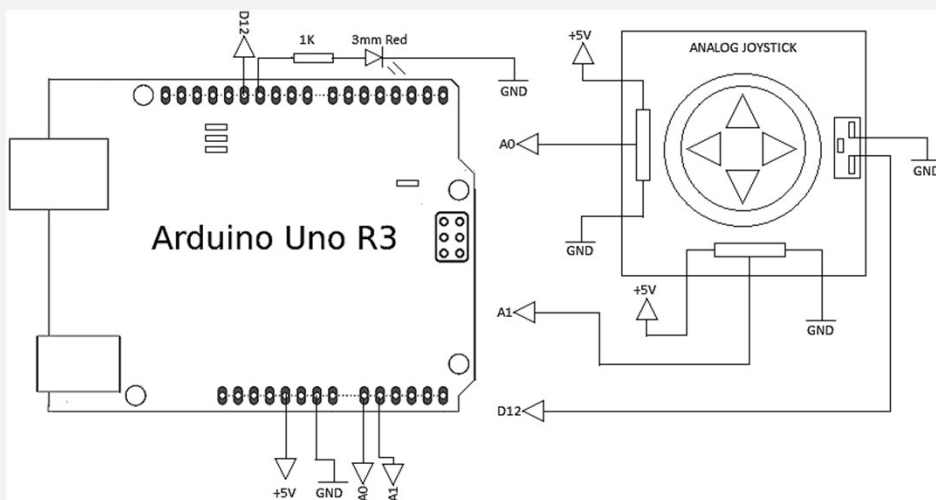


# CILJEVI

- Upoznati se sa osnovnim osobinama Arduino joystick-a
- Znati povezati joystick sa Arduino Uno razvojnom pločom i koristiti u razim aplikacijama.
  
- Upoznati se se osnovnim osobinama Arduino detektora zvuka
- Znati povezati detector zvuka sa Arduino Uno razvojnom pločom i koristiti u razim aplikacijama.

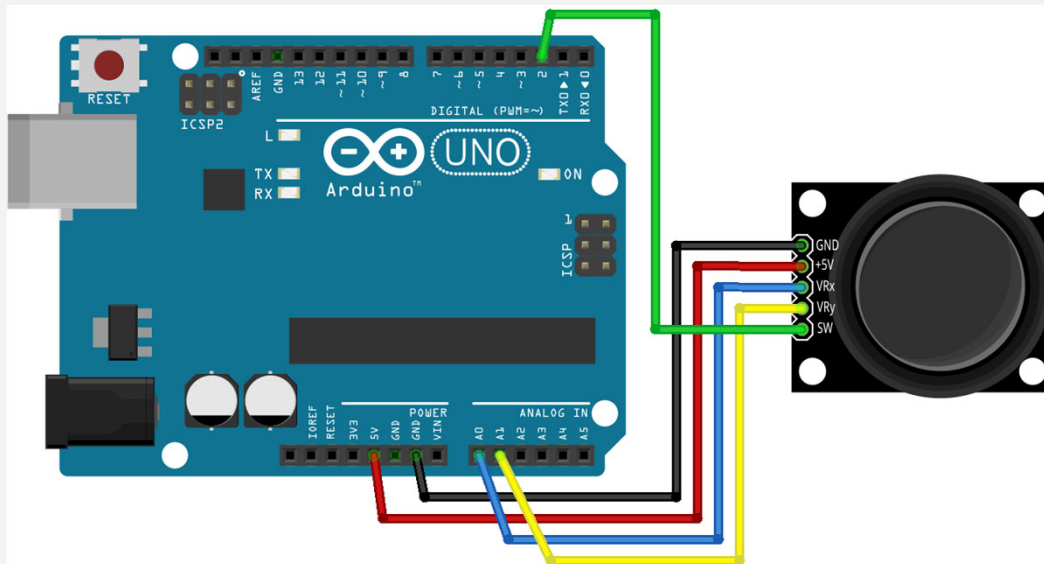
# ANALOGNI JOYSTICK

Analogni Joystick se sastoji od dva potenciometra.  
Jedan za vertikalni pomjeraj (Y-axis), drugi za horizontalni pomjeraj (X-axis).  
Joystick takođe sadrži tzv. selekcionu taster.

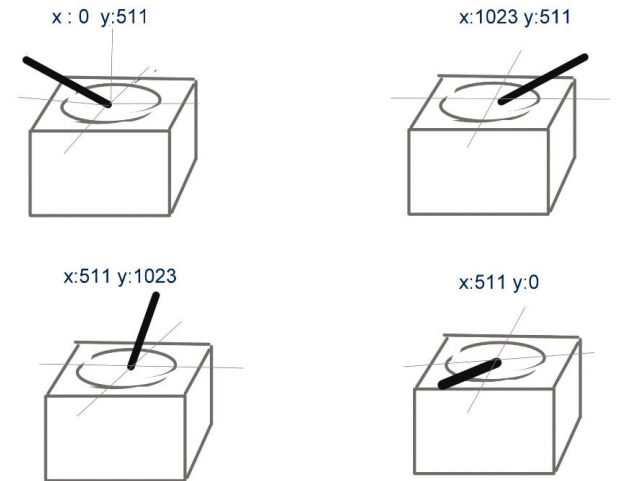


# POVEZIVANJE

Arduino Uno ima ADC rezolucije 10 bita.  
Vrijednost na svakom izlazu ADC može da varira između 0 to 1023.  
Ako povežemo VRx na A0 i VRy na A1 analogni ulaz, dobijaće se vrijednosti u granicama kao na slici pored.



fritzing



Početna pozicija je na otprilike (  $x,y:511,511$  ).  
Pomjeranjem ručice po X osi njena vrijednost će se mijenjati u granicama od 0 do 1023. Isto i za Y.



# DETEKTOR ZVUKA

Detektor zvuka kombinuje mikrofon i kolo za obradu signala.

U mogućnosti je detektovati zvuk različite jačine.

Ima ugrađen veoma osjetljivi kapacitivni miktofon.

Zvučni talasi izazivaju da tanki film mikrofona vibrira, mijenjajući kapacitivnost i tako proizvodi promjene u naponu.

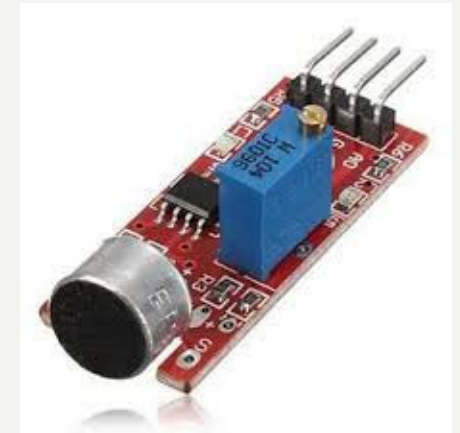
Promjene su slabe i moraju se pojačati. Unutar detektora se koristi LM393 pojačavač.

Osjetljivost se može podešavati pomoću potenciometra.

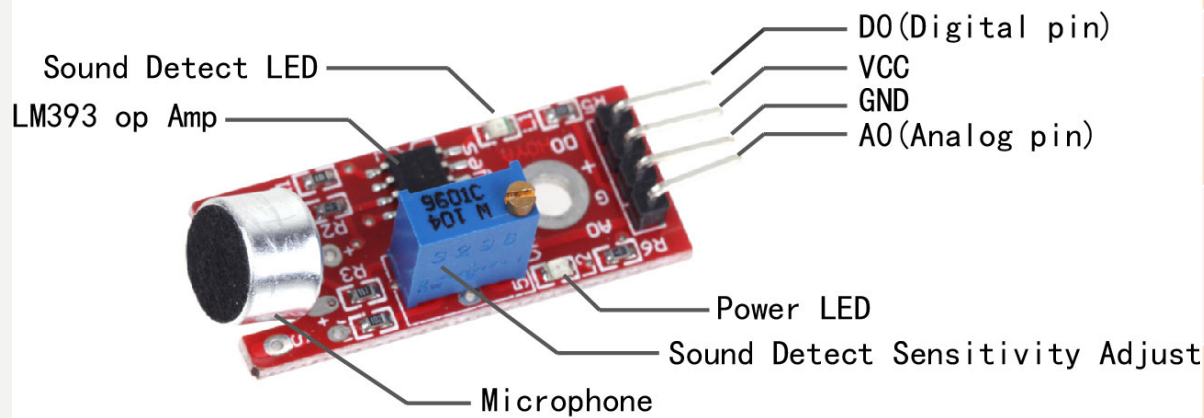
Kada nivo zvuka pređe granični nivo, LED na detektoru se uključuje i digitalni izlaz pada na nulu.

Senzor se uglavnom koristi da detektuje ima li zvukova okolo.

Ne može prepoznati frekvenciju, kao ni jačinu preciznije.



# DETEKTOR ZVUKA



Parametar	Opis
+	5V sa Arduino ploče
G	GND sa Arduino ploče
D0	Povezati na ulazni dig. pin
A0	Povezati na ulazni ana. pin
Power LED	Svijetli kada se detektor priključi na napajanje
Sound detect LED	Svijetli kada se detektuje zvuk
Potential meter	Veće-manja osjetljivost

# PRIMJENE

Senzor je u mogućnosti da mjeri da li je zvuk prešao određeni nivo. Na vama je da definišete u koje svrhe ćete to upotrijebiti. U principu, možete odrađivati nešto kada nema zvuka, a nešto drugo kada je zvuk prisutan.

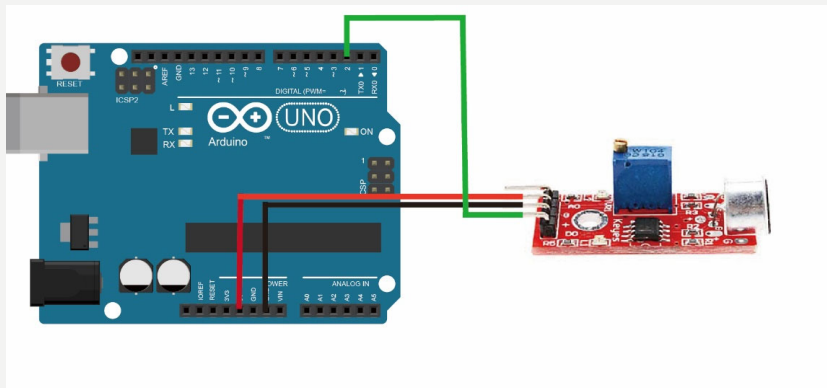
Na primjer:

- Možete detektovati da li je motor pokrenut.
- Ukoliko nema zvuka, možete pokrenuti muziku.
- U odsustvu zvuka, možete Vaš uređaj prevesti u mod manje potrošnje i isključiti svjetla.
- itd.



# PRIMJER – DIGITALNA DETEKCIJA ZVUKA

U ovom primjeru detektor zvuka je povezan na digitalni pin Arduino uno razvojne ploče u cilju kontrole LED na ploči. LED će se uključivati svaki put kada senzor detektuje zvuk.



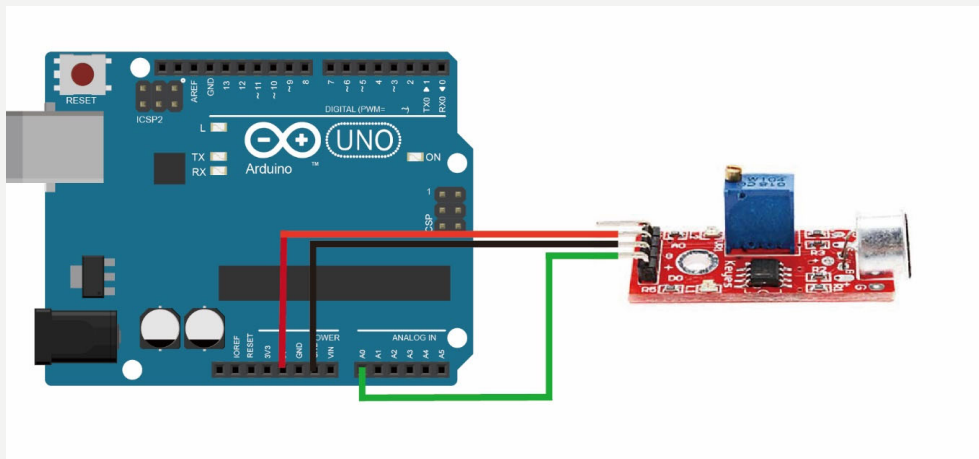
```
int digit_sensor = 2; // select the input pin for the potentiometer
int ledPin = 13; // select the pin for the LED
int digitValue ; // value from the digit input pin
```

```
void setup () {
  pinMode (ledPin, OUTPUT);
  pinMode (digit_sensor, INPUT);
  Serial.begin (9600);
}
```

```
void loop () {
  digitValue=digitalRead(digit_sensor);
  if (digitValue==LOW)
  {
    digitalWrite (ledPin, HIGH);
    delay(50);
  }
  else
  {
    digitalWrite (ledPin, LOW);
    delay(10);
  }
}
```

# PRIMJER – ANALOGNA DETEKCIJA ZVUKA

U ovom primjeru se pokazuje kako koristiti analogni pin za detekciju zvuka. Mikorkontroler će detektovati intezitet zvuka u okruženju i uključivati će LED ako intezitet zvuke pređe određenu granicu.



```
const int ledPin = 13; //pin 13 built-in led
const int soundPin = A0; //sound sensor attach to A0
int threshold = 535; //Set minimum threshold for LED lit
void setup()
{
  pinMode(ledPin,OUTPUT); //set pin 13 as OUTPUT
  Serial.begin(9600); //initialize serial
}
void loop()
{
  int value = analogRead(soundPin); //read the value of A0
  Serial.println(value); //print the value
  if(value > threshold) //if the value is greater than threshold
  {
    digitalWrite(ledPin,HIGH); //turn on the led
  }
  else
  {
    digitalWrite(ledPin,LOW); //turn off the led
  }
  delay(1);
}
```

## PRIMJERI ZA VJEŽBU

1. Pomoću analognog joystick-a kontrolisati brzinu i smjer obrtanja koračnog motora. Pomjeranjem ručice koračnog motora tako da se povećava vrijednost po Y osi, ubrzavati koračni motor i obrnuto. Pomjeranjem po X osi mijenjati smjer obrtanja koračnog motora u skladu sa zadatim pragovima, za krajnje lijevo i krajnje desno. Zatvaranjem kontakta tastera na joystick-u zaustavljati koračni motor. Otpustanjem tastera motor nastavlja da se okreće, smjerom i brzinom zadatim joystick-om.
2. Pomoću analognog joystick-a kontrolisati brzinu i smjer obrtanja koračnog motora. Pomjeranjem ručice koračnog motora tako da se povećava vrijednost po Y osi, ubrzavati koračni motor i obrnuto. Pomjeranjem po X osi mijenjati smjer obrtanja koračnog motora u skladu sa zadatim pragovima, za krajnje lijevo i krajnje desno. Zvučnim signalom zaustavljati i pokretati koračni motor, smjerom i brzinom zadatim joystick-om.