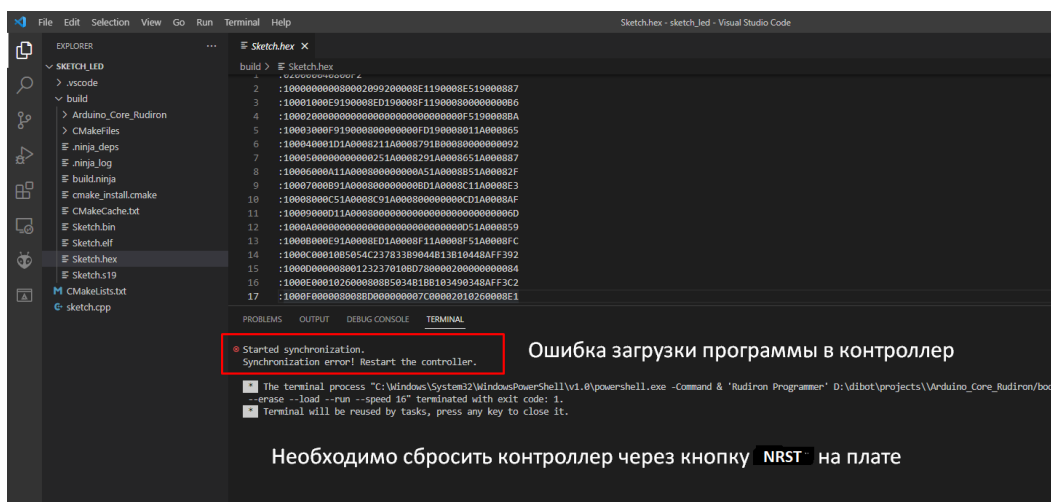


Особенности при работе с контроллером.

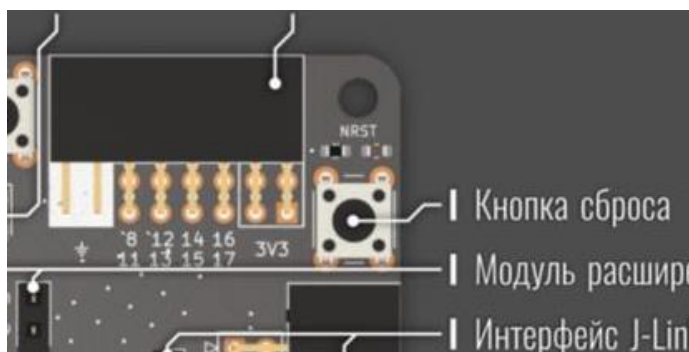
В мире нет одинаковых вещей и явлений. Как говорится мир един в многообразии. Поэтому если даже Вы работали с подобными контроллерами необходимо изучить особенности данной конструкции. Ну а если Вы полный новичок тем более будет полезно узнать подводные камни заранее.

Это будет отдельный раздел нашего повествования. Очень часто новички хотят побыстрее все запустить первую программу. Не обращают внимание на положение переключек на контроллере, сообщения об ошибках на экранах и т.д. В этом разделе мы собрали распространенные ошибки новичков.

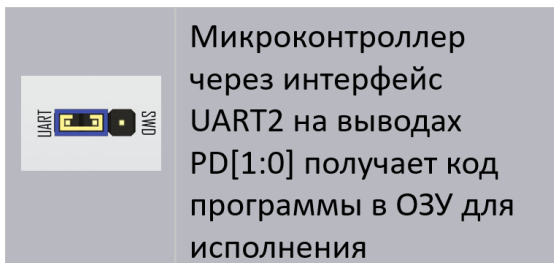
Примечание 1: Частая проблема с загрузкой программы. Если мы сейчас попытаемся опять загрузить во флеш-память программу, то получим ошибку:



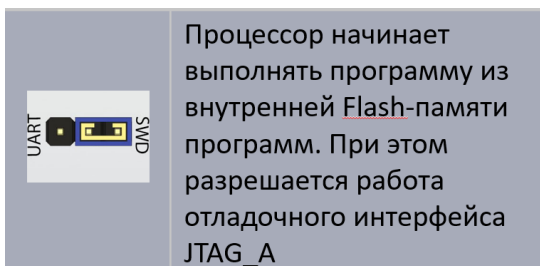
Помните мы говорили, что наша программа по сути бесконечный цикл выполнения. Так вот когда наша программа выполняется контроллер не может быть загружен новой программой. Необходимо сбросить контроллер в ожидание загрузки новой программы. Делается это кнопкой NRST на плате контроллера.



Примечание 2: После отключения USB шнура от компьютера и повторного его подключения программа не исполняется, то значит у вас установлена перемычка в такое положение:



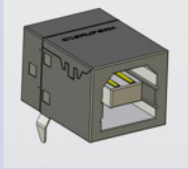
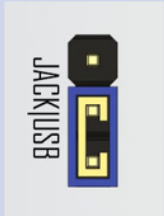


В данном положении контроллер ожидает загрузки новой программы. Если вы хотите, чтобы при подключении USB кабеля сразу выполнялась загруженная ранее программа, то установите перемычку в другое положение.

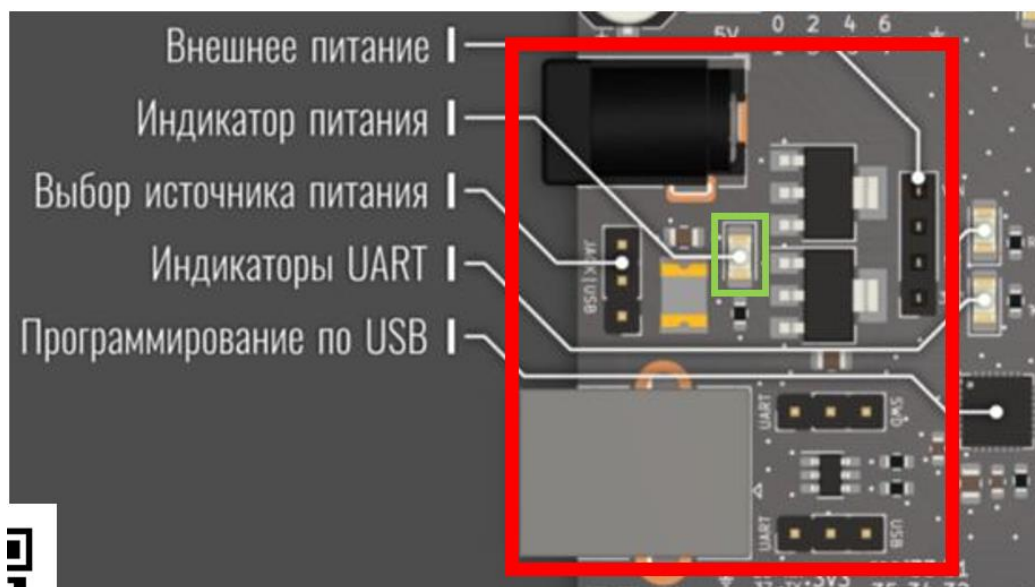


Программа начнет сразу выполняться, но вы не сможете загрузить новую не переставив перемычку обратно в изначальное положение.

Так сделано, чтобы вы не могли случайно записать в контроллер другую программу не сменив перемычки.

Примечание 3: Питание контроллера может осуществляться через USB разъем либо разъем JACK. Перемычка позволяет выбрать один из вариантов.

5 V (USB)		
6-12 V (JACK)		



Рекомендуется в начале использовать питание от USB порта так как все равно через этот порт мы записываем программу. Когда программа отлажена и вы свое устройство должны протестировать в свободном движении, то переставляйте перемычку и подключайте батарейный отсек через разъем JACK.

Примечание 4: Работа кнопки B2 может иногда работать наоборот. Программа будет считать, что кнопка нажата, хотя вы ее не трогали. Это происходит из-за установки перемычки IRQ необходимой для работы радио модуля. Есть 2 варианта как запрограммировать эту кнопку. Подробнее расписано будет в главе, посвященной работе с кнопками.

