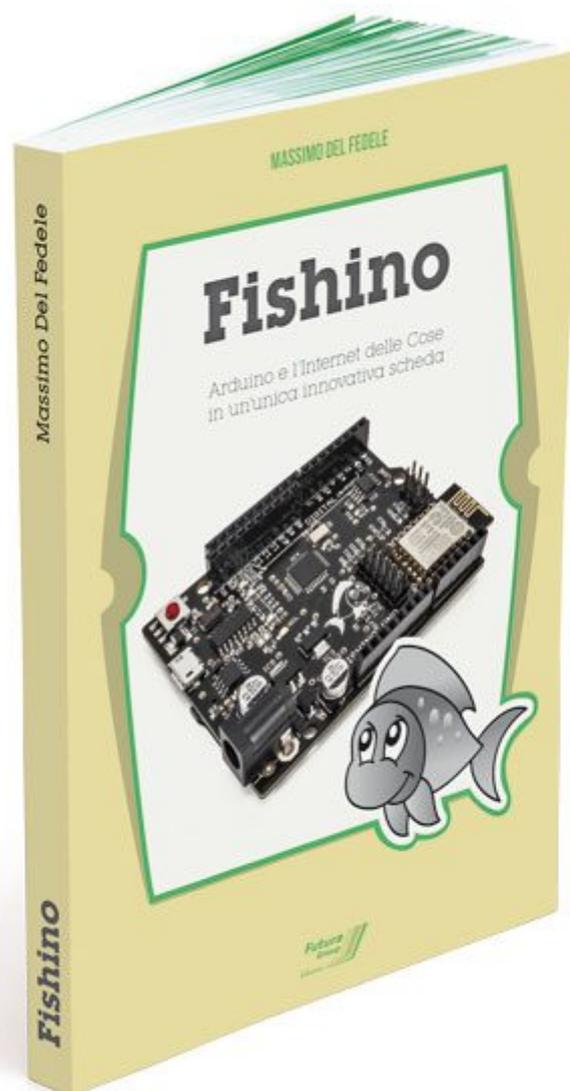


# FISHINO - Arduino e l'Internet delle Cose in un'unica innovativa scheda

Prezzo: 15.00 €

Tasse: 0.00 €

Prezzo totale (con tasse): 15.00 €



Questo libro è rivolto sia a chi vuole muovere i primi passi nel mondo dei microcontrollori sia a chi li ha già utilizzati e desidera approfondire l'argomento. Pur essendo focalizzato sulla famiglia di schede Fishino, dotate di connettività wireless, il libro spazia dalle conoscenze basilari di elettronica ed informatica fino ai concetti avanzati di programmazione orientata ai sistemi embedded, risultando quindi un ottimo strumento didattico anche applicato ad altre tipologie di schede. Il testo vi condurrà gradualmente in questo affascinante mondo, fino a rendervi in grado di sviluppare progetti anche complessi.

## *Sommario*

- **Capitolo 1**
  - **Introduzione**
  - 1.1 Che cos'è Fishino? E soprattutto, perché il pesciolino?
  - 1.2 Quali sono le caratteristiche di Fishino UNO?
  - 1.3 Per chi è questo libro?
  - 1.4 Cosa può offrirvi questo libro?
  - 1.5 Cosa NON può offrirvi questo libro?
- **Capitolo 2**
  - **I microcontrollori**
  - 2.1 Logica cablata e logica programmabile
  - 2.2 Il microcontrollore
  - 2.3 Le schede di prototipazione
- **Capitolo 3**
  - **Arduino e Fishino**
  - 3.1 La piattaforma Arduino
  - 3.2 Fishino
  - 3.3 Schema a blocchi di Fishino
  - 3.4 Versioni di Fishino
  - 3.5 Pinout della Fishino UNO
- **Capitolo 4**
  - **Si comincia!**
  - 4.1 Cosa ci occorre
  - 4.2 Descrizione della scheda Fishino UNO
  - 4.3 Programmare con Fishino
- **Capitolo 5**
  - **Un po' di elettronica!**
  - 5.1 Componenti elettronici di contorno a Fishino
  - 5.2 Tensione, corrente e resistenza: la legge di Ohm
  - 5.3 Una prova pratica: accendiamo un LED
  - 5.4 Regoliamo la tensione: il potenziometro
  - 5.5 I LED
  - 5.6 E il Fishino?
  - 5.7 Riassunto del capitolo
- **Capitolo 6**
  - **La nostra prima applicazione**
  - 6.1 Introduzione
  - 6.2 8 LED sono meglio di 1!
  - 6.3 Iniziamo a scrivere lo sketch
  - 6.4 Miglioriamo lo sketch
  - 6.5 L'effetto finale: supercsr!
- **Capitolo 7**
  - **Introduzione alla programmazione**
  - 7.1 Introduzione
  - 7.2 Elettronica analogica e digitale
  - 7.3 Bit, byte, word...
  - 7.4 I numeri nell'elettronica digitale
  - 7.5 Variabili e costanti
  - 7.6 Cos'è un programma?
  - 7.7 Cos'è un linguaggio di programmazione
  - 7.8 Introduzione al linguaggio C
- **Capitolo 8**
  - **Qualche esempio pratico**
  - 8.1 Misuriamo la posizione di un potenziometro con una scala di LED
  - 8.2 Accendiamo i LED in sequenza con i pulsanti

## *Altre informazioni*

- **Autore:** Massimo Del Fedele
- **Pagine:** 240