

N. 200 - Novembre 2015

Prezzo: 5.77 €

Tasse: 0.00 €

Prezzo totale (con tasse): 5.77 €



Dal Futuro al Passato sulle ali della tecnologia Dopo il progetto del Flusso Canalizzatore ispirato al film Ritorno al Futuro, presentato il mese scorso (e basato su Arduino), ecco un salto all'indietro nel tempo, addirittura nel passato, con il progetto RetroPie (basato su Raspberry Pi) che consente di riscoprire il fascino dei giochi Arcade anni '80. Un nostalgico ritorno al passato per i lettori di una certa età ed un'occasione per i più giovani di scoprire come si divertivano i loro padri

tanti anni fa. Un modo forse emblematico per festeggiare i 20 anni di vita di Elettronica In e, questo mese, il numero 200 della rivista. Due progetti che, ancora una volta, rappresentano quello che da sempre è lo spirito della nostra rivista: imparare l'elettronica e la programmazione divertendosi. Naturalmente con un occhio di riguardo verso le tecnologie più significative del momento. Nel realizzare il progetto del RetroPie non abbiamo certo utilizzato la tecnologia di 30 anni fa, bensì una board Raspberry Pi, un vero e proprio computer con sistema operativo Linux. Allo stesso modo per realizzare il progetto del Flusso Canalizzatore abbiamo utilizzato una scheda Arduino, la board che ha fatto conoscere il mondo della programmazione a milioni di persone. Ma su questo numero potrete trovare numerosissimi altri progetti in grado di soddisfare qualsiasi gusto: e poi tantissime informazioni dal mondo dell'elettronica e la seconda puntata del Corso che insegna a sviluppare App Android con Processing, una iniziativa che ha riscosso tantissimi consensi. Buona lettura, dunque, e buon divertimento con i videogiochi del passato.

Arsenio Spadoni

Sommario

- **Smartem, il termostato intelligente** Realizziamo un termostato con l'EM1001 Tibbo e scopriamo, attraverso la programmazione, originali tecniche per acquisire i valori di temperatura su 1-wire. Seconda puntata.
- **Vertical plotter** Disegniamo liberamente con un plotter facilmente realizzabile, utilizzando la stessa scheda elettronica della nostra stampante 3Drag, che qui comanda il movimento di un pennarello.
- **RetroPie - Videogame Arcade** Ricostruiamo in casa un videogioco da bar per riscoprire il fascino dei giochi Arcade anni '80: basta una Raspberry Pi, uno shield qui descritto, uno schermo LCD e alcuni pulsanti.
- **Wireless power** Conosciamo e utilizziamo un dispositivo che permette di ricaricare le batterie o comunque trasferire elettricità senza fili attraverso l'induzione elettromagnetica.
- **LoRa shield** Dotiamo Arduino di un modulo per comunicazioni long-range basato su tecnologia LoRa. Seconda puntata.
- **Diamo alla 3Drag un display grafico** Sostituiamo il pannello di comando della nostra stampante 3D con uno a matrice di punti che ci permette di mostrare grafica, come ad esempio icone delle funzioni e animazioni.
- **Wi-Fi shield con ESP8266** Fornisce ad Arduino la connettività WiFi e il supporto di memoria su SD-Card; basato su un nuovo modulo interamente programmabile, offre il miglior rapporto qualità/prezzo con consumi di elettricità ridottissimi che lo rendono ideale per applicazioni a batteria.
- **Domotica Open Source con i moduli UDOiT** Presentiamo il dimmer della serie di attuatori e vediamo come installare l'applicazione necessaria a dare vita a tutto il sistema.
- **Corso: sviluppare App Android con Processing** Impariamo a personalizzare l'interfaccia grafica delle nostre applicazioni, aggiungendo e definendo gli elementi che la popolano. Seconda puntata.