

Set board ARDUINO UNO rev.3 + libri "Primi passi con Arduino" e "Arduino UNO programmazione avanzata e librerie di sistema"

Prezzo: 40.90 €

Tasse: 9.00 €

Prezzo totale (con tasse): 49.90 €



Acquista ad un prezzo vantaggioso i nostri due libri su Arduino + la scheda Arduino Uno Rev3 e impara a realizzare i tuoi progetti interattivi con la piattaforma Made in Italy più famosa al mondo.

Libro "Primi passi con Arduino"

Impara a realizzare i tuoi progetti interattivi con la piattaforma Made in Italy più famosa al mondo. Dedicare dieci ore del proprio tempo all'apprendimento teorico e alla realizzazione di alcuni semplici progetti con Arduino UNO è un investimento che ti permetterà di scoprire cosa puoi creare con il tuo ingegno e la tua inventiva. Scoprirai come un mondo apparentemente complesso e riservato agli esperti è stato invece semplificato e trasformato in un prodotto facile da usare, anche senza aver mai messo mano a un saldatore, e in grado di dare grandi soddisfazioni.

Come tutte le tecnologie nate da un ambiente di ricerca e divulgazione, Arduino UNO può contare sulle energie, sulla passione, sulla creatività e sull'intelligenza di una community internazionale già oggi molto nutrita ed in costante crescita.

Entra a far parte di questo rinascimento tecnologico e scegli quando passare da spettatore ad attore, prima imparando con noi i rudimenti, poi attingendo alle vaste librerie di idee e progetti sviluppate dagli altri utenti ed infine contribuendo in prima persona con le tue realizzazioni hardware ed il tuo codice.

Troverai gli esempi, i comandi e i collegamenti per la versione più recente della board Arduino UNO (Rev.3) e l'ambiente di sviluppo software Arduino 1.0 rilasciati il 30 novembre 2011.

Tutti i componenti utilizzati per realizzare gli esperimenti descritti nel libro sono disponibili nel kit 7300-ARDUKITBOOK (compresa anche la scheda Arduino UNO Rev.3) al prezzo di 52,00 Euro IVA compresa.

11 capitoli - 96 pagine - Autore: Simone Majocchi

[Clicca qui per leggere in anteprima il sommario del primo capitolo del libro.](#)

Sommario libro "Primi passi con Arduino"

- **Capitolo 1**
 - Perché Arduino UNO fa per te
- **Capitolo 2**
 - Il poker tecnologico vincente
- **Capitolo 3**
 - Dalle idee al programma
- **Capitolo 4**
 - Pensato per essere collegato a qualcosa
- **Capitolo 5**
 - È ora di preparare la nostra cucina tecnologica
- **Capitolo 6**
 - La nostra prima realizzazione pratica: contiamo fino a tre
- **Capitolo 7**
 - Basta poco per migliorare le cose
- **Capitolo 8**
 - Dopo le luci, i suoni
- **Capitolo 9**
 - Il mondo è a colori
- **Capitolo 10**
 - Tutti i colori dell'arcobaleno
- **Capitolo 11**
 - Verso la robotica

Struttura del libro "ARDUINO UNO Programmazione avanzata e Librerie di sistema"

Chi si è avvicinato al mondo di Arduino con il nostro libro “Primi passi con Arduino” ha ora la possibilità di proseguire nell'apprendimento della programmazione e degli aspetti di interfacciamento di questa piattaforma attraverso la presentazione delle dieci librerie standard incluse nel sistema di sviluppo. Con queste dieci librerie abbiamo immaginato altrettante applicazioni di complessità relativa, ma comunque interessanti e anche di qualche utilità. Nello spirito che contraddistingue Arduino, i nostri progetti sono punti di partenza dai quali trarre ispirazione, mentre le spiegazioni di come mettere in funzione ciascun progetto sono il percorso che vi invitiamo a seguire per arrivare a un buon livello di conoscenza della piattaforma, delle sue possibilità e delle tecniche di programmazione.

Il libro inizia con una prima parte teorica e illustrativa dedicata a shield e librerie, per consentirvi di arrivare ai progetti con le conoscenze necessarie ad affrontare i temi avendo già idea di come Arduino, librerie e hardware aggiuntivi realizzano di volta in volta soluzioni specializzate o in grado di rispondere a specifiche esigenze. La seconda parte è invece composta da tanti capitoli quante sono le librerie, con progetti che appositamente ricorrono alla sola libreria oggetto del capitolo. A voi combinarle fra loro per ottenere risultati ancora più ricchi di funzionalità. Ricordiamo che per poter apprezzare e seguire gli argomenti trattati nel libro è necessario aver già acquisito le conoscenze base su Arduino UNO, il suo ambiente di sviluppo e l'interazione fra essi. La lettura del libro “Primi Passi con Arduino” è consigliata.

Clicca [qui](#) per leggere l'introduzione, il sommario, il primo capitolo introduttivo ed uno dei capitoli applicativi, quello che descrive la libreria servo.

Struttura del libro "ARDUINO UNO Programmazione avanzata e Librerie di sistema"

- **12 capitoli - 224 pagine - Autore: *Simone Majocchi***

- **Capitolo 1**

Un po' di teoria

Il bello di Arduino sta nella sua estrema semplicità da un lato e scalabilità dall'altro. I primi passi si fanno con pochissimo sforzo, mentre con un po' di pazienza e una certa dose di costanza si può entrare in un mondo ricco di sfaccettature hardware e software, capaci di aprire la strada a realizzazioni importanti e complesse.

- **Capitolo 2**

Preparazione all'ambiente di lavoro

Molta della versatilità di Arduino nasce da Internet e dalla facilità con cui è possibile condividere il materiale e, conseguentemente, le librerie dedicate a device hardware o funzioni software. In questo capitolo impariamo a predisporre l'ambiente di lavoro e a comprendere i meccanismi di funzionamento delle librerie.

- **Capitolo 3**

EEPROM – Lettura e scrittura nella memoria permanente del microcontrollore

La memoria interna al microcontrollore è di tipo EEPROM e ha una libreria dedicata per la sua gestione. Una risorsa importante per leggere e scrivere fino a 1024 byte di dati, sempre disponibili e permanentemente memorizzati anche in assenza di alimentazione. L'ideale per fare un sequencer di luci a sei canali.

- **Capitolo 4**

La libreria Ethernet

Arduino può sembrare solo un sistema per far accendere qualche luce e gestire qualche sensore, ma con l'aggiunta di uno shield Ethernet è in grado di entrare a pieno titolo nel mondo di Internet. La libreria dedicata permette infatti di far diventare Arduino un client, un server o un dispositivo che dialoga in UDP.

- **Capitolo 5**

