

theremino
•the•real•modular•in-out•

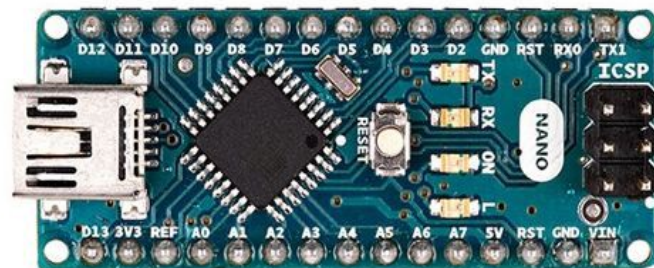
Sistema theremino

Theremino ArduHAL V1.1 Istruzioni

Principio di funzionamento

Si collega un Arduino Nano alla USB.

Si possono utilizzare anche altri Arduino ma leggete prima [questa pagina](#).

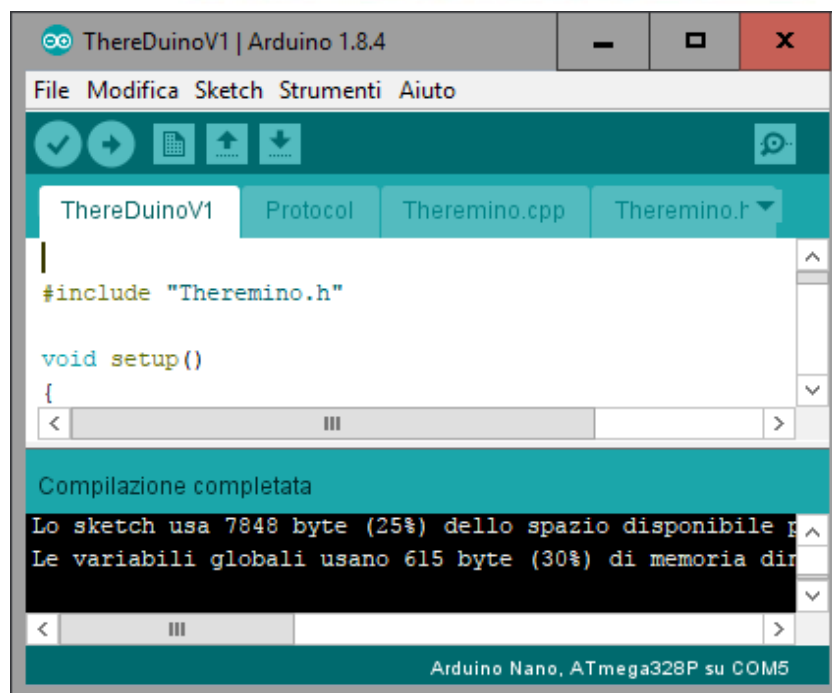


Si utilizza l'Arduino IDE per programmare l'Arduino con il nostro firmware (come spiegato in [questa pagina](#)).

OPPURE

È possibile acquistare un Arduino Nano pre-programmato sul sito [ThereminoStore](#) o su eBay.

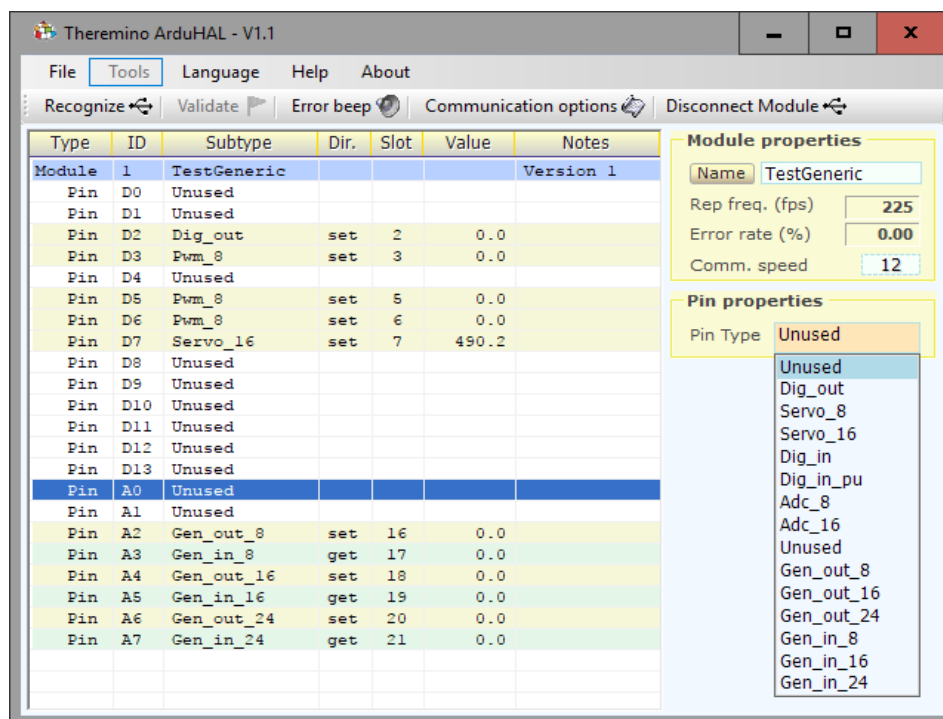
Con i moduli pre-programmati basta connettere il cavo USB e si evita di dover installare l'Arduino IDE e programmare l'Arduino.



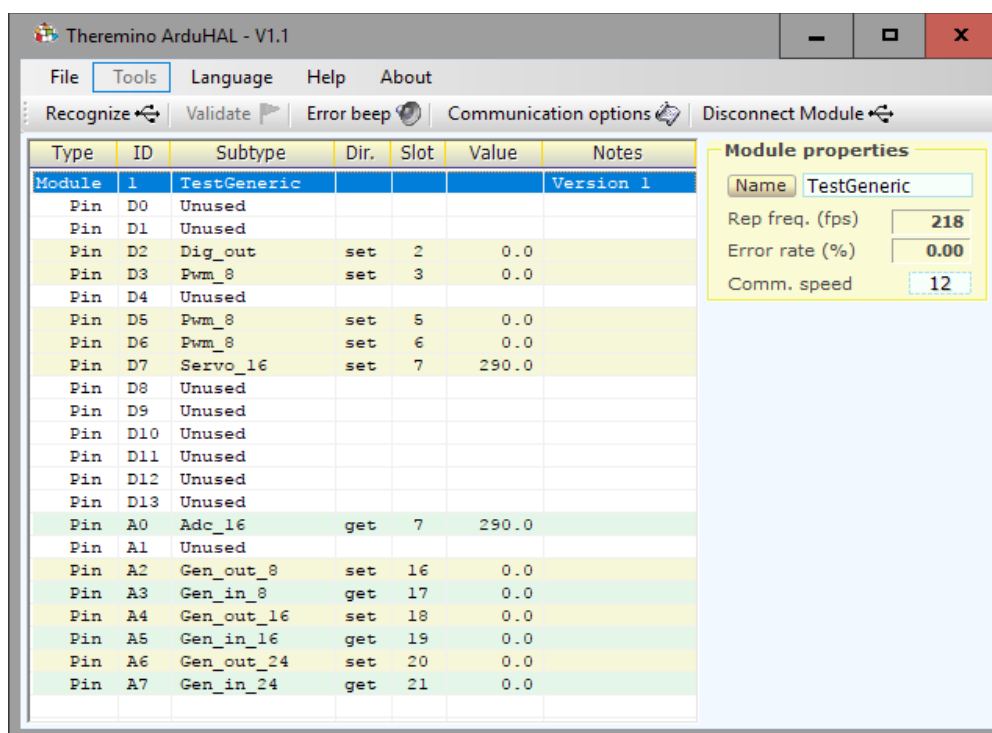
Si lancia la applicazione [ArduHAL](#) e si configurano i Pin di ingresso uscita per leggere sensori, muovere motori ecc..

Si utilizzano le oltre cento applicazioni del sistema theremino che coprono quasi tutti i campi, dagli esperimenti scientifici alla musica, alla radioattività, alla didattica... vedere [questa pagina](#).

Il tutto funziona immediatamente senza scrivere una sola riga di firmware o di software.



La applicazione ArduHAL



Theremino ArduHAL con un modulo Arduino Nano collegato

La applicazione **ArduHAL** (Hardware Abstraction Layer), che si scarica da [questa pagina](#), appare con una interfaccia abbastanza semplice, ma svolge operazioni complesse, con algoritmi che beneficiano di molti anni di ricerche e sviluppo con i moduli Master.

Theremino **ArduHAL** è il cuore della comunicazione con l'hardware, sa comunicare con molti moduli Arduino contemporaneamente, conosce il protocollo di comunicazione seriale, conosce tutti i più comuni tipi di Input-Output e permette di configurarli facilmente.

Senza HAL comunicare con l'hardware di Arduino sarebbe difficile e richiederebbe molto tempo e lavoro. Per ogni tipo di InOut, ad esempio muovere un motore o anche solo accendere un LED, si dovrebbe scrivere del firmware apposito.

Nel sistema Theremino esistono anche altri due HAL, il primo si chiama semplicemente HAL e comunica via USB con i moduli Master, il secondo si chiama NetHAL e comunica via WiFi, rete e Internet con i moduli NetModule. In questo documento a volte ci riferiremo con il nome generico HAL per indicare tutte e tre le applicazioni.

Se si usano i moduli hardware allora l'HAL è indispensabile e deve rimanere acceso, si può minimizzarlo, ma deve restare in funzione.

Se non si usa hardware allora l'HAL non è necessario, le applicazioni del sistema possono comunicare tra di loro, attraverso gli Slot, anche senza HAL.

Quando si aggiungono o tolgono moduli, alcune righe rosse avvertono che la configurazione è cambiata. Con il pulsante "Valida" si sceglie di perdere la vecchia configurazione e adeguarsi all'hardware attuale.

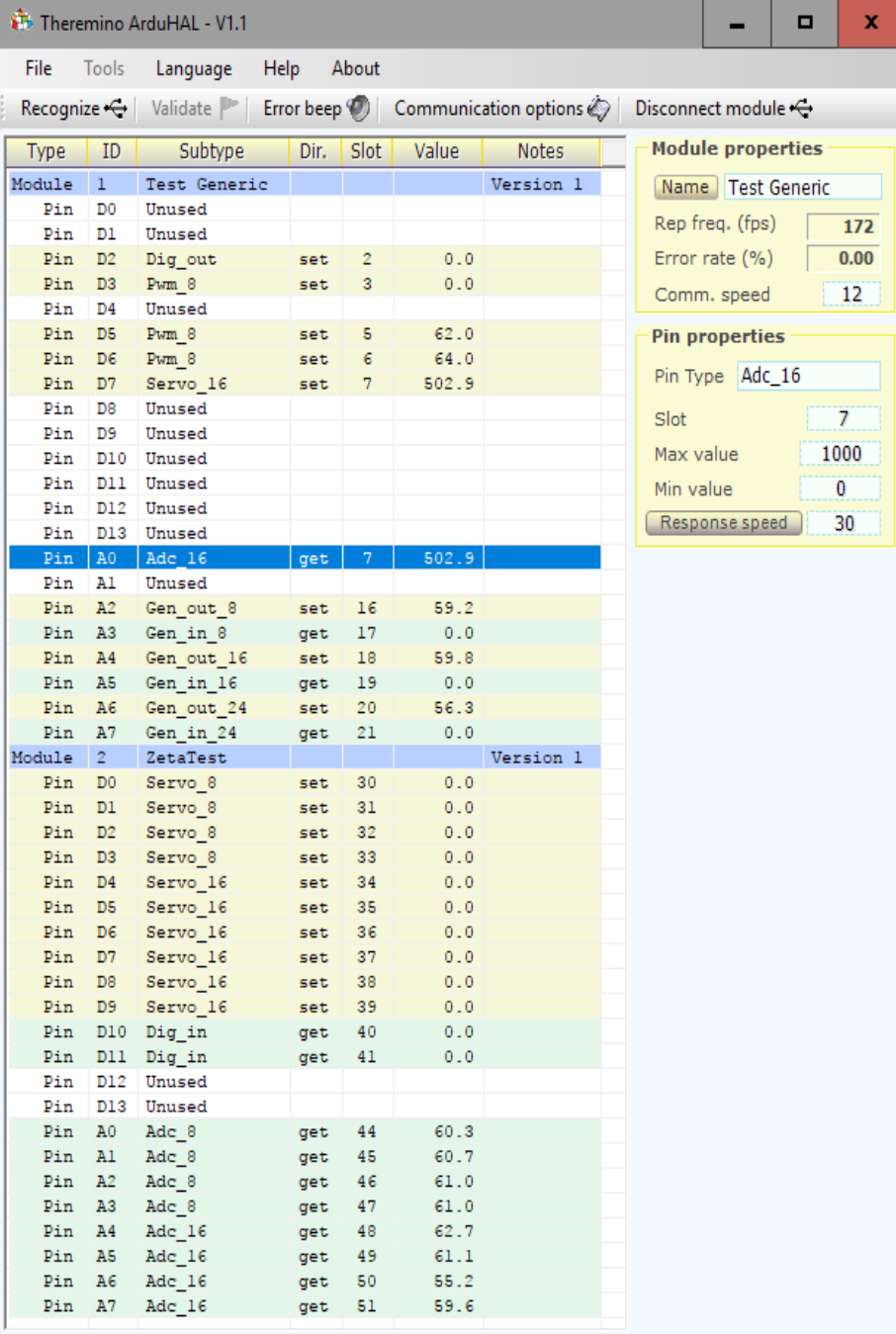
Collegare più moduli Arduino

La applicazione Theremino ArduHAL può comunicare con un qualunque numero di moduli Arduino.

I Pin di tutti i moduli vengono letti e scritti tutti contemporaneamente e alla massima velocità consentita da ogni modulo Arduino. In altre parole, un Arduino lento non provoca un rallentamento della comunicazione con gli altri.

Nella lista i moduli verranno presentati in ordine alfabetico per cui la lista apparirà uguale anche se si scambiano le porte USB.

Theremino ArduHAL collegato a due moduli Arduino Nano (44 Pin in totale)



Theremino ArduHAL - V1.1

File Tools Language Help About

Recognize Validate Error beep Communication options Disconnect module

Type	ID	Subtype	Dir.	Slot	Value	Notes
Module	1	Test Generic				Version 1
Pin	D0	Unused				
Pin	D1	Unused				
Pin	D2	Dig_out	set	2	0.0	
Pin	D3	Pwm_8	set	3	0.0	
Pin	D4	Unused				
Pin	D5	Pwm_8	set	5	62.0	
Pin	D6	Pwm_8	set	6	64.0	
Pin	D7	Servo_16	set	7	502.9	
Pin	D8	Unused				
Pin	D9	Unused				
Pin	D10	Unused				
Pin	D11	Unused				
Pin	D12	Unused				
Pin	D13	Unused				
Pin	A0	Adc_16	get	7	502.9	
Pin	A1	Unused				
Pin	A2	Gen_out_8	set	16	59.2	
Pin	A3	Gen_in_8	get	17	0.0	
Pin	A4	Gen_out_16	set	18	59.8	
Pin	A5	Gen_in_16	get	19	0.0	
Pin	A6	Gen_out_24	set	20	56.3	
Pin	A7	Gen_in_24	get	21	0.0	
Module	2	ZetaTest				Version 1
Pin	D0	Servo_8	set	30	0.0	
Pin	D1	Servo_8	set	31	0.0	
Pin	D2	Servo_8	set	32	0.0	
Pin	D3	Servo_8	set	33	0.0	
Pin	D4	Servo_16	set	34	0.0	
Pin	D5	Servo_16	set	35	0.0	
Pin	D6	Servo_16	set	36	0.0	
Pin	D7	Servo_16	set	37	0.0	
Pin	D8	Servo_16	set	38	0.0	
Pin	D9	Servo_16	set	39	0.0	
Pin	D10	Dig_in	get	40	0.0	
Pin	D11	Dig_in	get	41	0.0	
Pin	D12	Unused				
Pin	D13	Unused				
Pin	A0	Adc_8	get	44	60.3	
Pin	A1	Adc_8	get	45	60.7	
Pin	A2	Adc_8	get	46	61.0	
Pin	A3	Adc_8	get	47	61.0	
Pin	A4	Adc_16	get	48	62.7	
Pin	A5	Adc_16	get	49	61.1	
Pin	A6	Adc_16	get	50	55.2	
Pin	A7	Adc_16	get	51	59.6	

Module properties

Name: Test Generic

Rep freq. (fps): 172

Error rate (%): 0.00

Comm. speed: 12

Pin properties

Pin Type: Adc_16

Slot: 7

Max value: 1000

Min value: 0

Response speed: 30

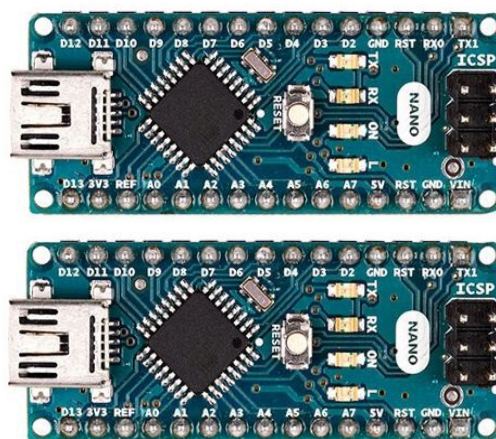
In questo esempio abbiamo collegato i due moduli Arduino tramite un unico cavo USB. Il cavo va a un HUB USB che fornisce quattro porte e i due Arduino sono stati collegati a due di queste porte.

Un qualunque numero di moduli potrebbe essere collegato con qualunque configurazione di HUB e di porte USB.

Si possono utilizzare cavi USB lunghi fino a una decina di metri, dato che si utilizza un modo di comunicazione abbastanza lento (rispetto alle capacità delle USB).

Ai due moduli sono stati dati i nomi "Test Generic" e "ZetaTest",

I nomi vengono memorizzati negli Arduino stessi, per riconoscerli anche se si scambiano le porte USB.



Confronto tra i moduli Arduino e i nostri Master

Vantaggi

- ◆ Con Arduino è possibile aggiungere sensori collegati in I2C, SPI o in seriale. Abbiamo preparato dei tipi “generici” di comunicazione con il PC per cui basta scrivere qualche riga e importare una libreria per leggere anche i sensori più strani.
- ◆ Anche chi ha scarse conoscenze di programmazione può aggiungere qualche semplice funzione. Invece modificare il firmware dei nostri Master è quasi impossibile. Nemmeno un esperto potrebbe farlo, impiegherebbe troppo tempo e non ne varrebbe la pena.
- ◆ Con Arduino si possono programmare piccole operazioni da eseguire velocemente, ad esempio alzare una uscita e abbassarla dopo un tempo di pochi microsecondi. Queste stesse operazioni non sono invece possibili con un modulo Master, perché tutto va programmato sul PC e il minimo tempo di scambio consentito dalla USB è di un millisecondo o due.
- ◆ Un Arduino Nano costa meno della metà di un Master. Lo si trova anche a meno di tre euro su eBay.

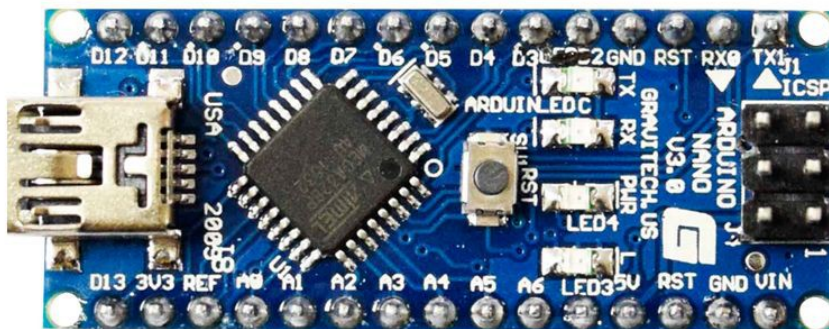
Svantaggi

- ◆ Il linguaggio semplificato di Arduino (gli Sketch) permette di programmare facilmente il suo firmware. Ma questa facilità comporta una grande perdita di prestazioni. Un esempio per tutti: gli Adc dei nostri Master vengono letti 16 volte e viene poi fatta la media, mentre su Arduino li possiamo leggere una volta sola, ed è già un carico non indifferente. Per cui gli Adc del Master danno quasi 14 bit (sovra-campionati) mentre quelli di Arduino solo 10 bit.
- ◆ La velocità di comunicazione con il PC è solo un quarto dei nostri Master anche nelle migliori condizioni (circa 200 scambi al secondo contro i normali 800...900 dei Master).
- ◆ I Pin sono configurabili con solo una decina i tipi contro i quasi trenta dei Master.
- ◆ Molti tipi di Pin, ad esempio i tasti capacitivi, i FastPwm e gli Stepper, non sono realizzabili, le prestazioni sarebbero troppo scarse, meglio usare un Master.
- ◆ Niente CapSensor e quindi niente Theremin (lo strumento musicale) con le caratteristiche cui siamo abituati.
- ◆ L'Adc24 non è collegabile, non ci abbiamo provato ma sappiamo per esperienza che la comunicazione SPI con il modulo Adc24 richiede tempi difficili da ottenere. Ci siamo riusciti sul nostro Master, perché avevamo a disposizione tutte le possibilità date da un processore molto potente. E per riuscirci abbiamo dovuto costruire un meccanismo molto complesso di Ping-Pong tra due interrupt. Cose del genere su Arduino sono praticamente impossibili (o per lo meno noi non abbiamo la minima idea di come si possano fare).

ATTENZIONE: Bisogna studiare bene quello che si scrive nel loop di Arduino, perché ogni ritardo si riflette sulla frequenza degli scambi con il PC. Basta una sola pausa di 100 mS per degradare la frequenza di scambio da 200 al secondo a meno di 10.

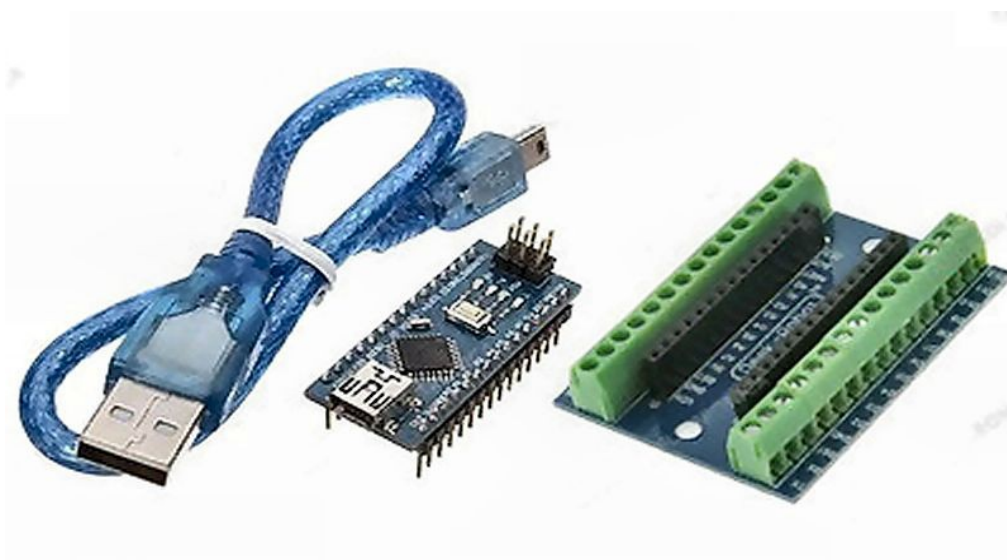
I moduli Arduino Nano

Noi consigliamo di utilizzare l'Arduino Nano che è il più simile ai Master del sistema theremino.



L'arduino Nano è piccolo ed economico, ma ha buone prestazioni e tutto il nostro firmware è stato sviluppato per lui. Abbiamo provato altri modelli, anche più costosi, ma andavano peggio. Con il Nano si arriva normalmente oltre i 200 scambi al secondo, mentre con alcuni modelli (ad esempio il Mega) non si raggiungono nemmeno i 20. E alcuni modelli (ad esempio Zero, Leonardo, Micro, Esplora, Yun e altri), non hanno la funzione "serial event" e non funzioneranno del tutto.

Lasciamo volentieri agli esperti di Arduino il piacere di fare esperimenti con gli Arduino più strani e di modificare il nostro firmware per farli funzionare. Ma attenzione, per fare un lavoro ben fatto in molti casi si dovrà modificare anche l'ArduHAL.



Consigliamo di comprare anche la base con i connettori a vite. I moduli Arduino non hanno i +5V e i GND disposti comodamente sui Pin come i nostri Master, per cui diventa difficile collegare i sensori e gli attuatori.

Con la base si possono collegare, ad esempio, i Servo spellando i loro fili ed avvitandoli. Non è proprio comodo come con i Master ma almeno si riesce a farlo senza saldature.

L'Arduino Nano ha gli ingressi e le uscite che lavorano tra 0 e 5V. Sui connettori è disponibile un Pin con il 5V e uno con il 3.3V per alimentare sensori che ne hanno bisogno.

Il firmware per Arduino

Il nostro sistema apre nuove possibilità per chi vuole utilizzare Arduino come Input Output per PC.

Con le oltre cento applicazioni del sistema Theremino si possono fare misure, automazione, strumenti musicali, giochi ed esperimenti di ogni genere, sia per la didattica che per i laboratori scientifici.

Molti hanno abbandonato Arduino in un cassetto dopo essersi accorti che programmarlo per comunicare con il PC non è facile. Ora questi moduli abbandonati potranno essere recuperati.

Per anni abbiamo atteso che qualche esperto di Arduino preparasse un protocollo di comunicazione con il nostro sistema. Ma alla fine abbiamo dovuto imparare il linguaggio di Arduino e scriverlo noi stessi.

Caratteristiche del firmware

Il nostro firmware occupa solo il 25% della memoria di programma e il 30% della memoria dinamica di un Arduino Nano. Quindi più di due terzi dell'Arduino restano liberi per aggiungere altre librerie e firmware dell'utente.

In questo 25% abbiamo fatto stare tutto il protocollo di comunicazione seriale, nonché la gestione dei tipi di InOut più comuni, tra cui anche i Servo motori e la libreria "Servo" che li implementa.

Struttura del firmware

Abbiamo implementato il firmware di comunicazione con l'ArduHAL in una libreria.

Una libreria può facilmente essere caricata accedendo al menu "Sketch" e utilizzando il comando "include libreria" e infine scegliendo "Aggiungi libreria da file ZIP" (che si scarica da [questa pagina](#)).

Inoltre una libreria può essere condivisa da molti progetti e quindi rende più facile la creazione di nuovi progetti con parti di firmware scritte dall'utente.

Struttura del file principale "ThereDuinoV1.ino"

La nostra classe si inizializza e funziona in modo del tutto automatico, ha solo bisogno delle parti seguenti nel file "ThereDuinoV1.ino":

- ◆ All'inizio del file deve esserci la riga : `#include <Theremino.h>`
- ◆ Nella funzione "Setup" viene inizializzata la seriale. Normalmente il baud rate è 500'000, lo si può cambiare ma deve essere lo stesso che si imposta nelle "CommOptions", accessibili attraverso il menu "File" della applicazione ArduHAL.
- ◆ La funzione "Loop" è completamente vuota e potrà essere utilizzata dall'utente per scrivere il suo firmware e, eventualmente, le funzioni comunicazione "GenericRead" e "GenericWrite" per comunicare dati numerici con il NetHAL (leggere la pagina di questo documento che spiega le funzioni Generic).
- ◆ Fare attenzione a quello che si scrive nel loop di Arduino, perché ogni ritardo si riflette sulla frequenza degli scambi con il PC. Basta una sola pausa di 100 mS per degradare la frequenza di scambio da 200 al secondo a meno di 10.

Scrivere il firmware nel modulo Arduino

Prima di tutto si deve scaricare l'Arduino IDE da questa pagina:

<https://www.arduino.cc/en/main/software>

Chi ha poca esperienza può scegliere il “Windows installer”. Altrimenti è meglio scaricare la versione “Windows zip” che potrà poi essere scompattata in qualunque cartella e utilizzata sul posto senza installarla. Inoltre la versione zip può facilmente essere spostata o copiata da un PC a un altro. L'unico suo difetto è che si deve fare tutto manualmente e quindi saper usare gli ZIP, le cartelle e i collegamenti.

Ed ecco la sequenza per scrivere il firmware nell'Arduino

- ◆ Scaricare il file “ThereminoLibrary.zip” da [questa pagina](#).
- ◆ Avviare l'Arduino IDE
- ◆ Aprire il menu “Sketch”, “#include libreria” e scegliere “Aggiungi libreria da file ZIP”
- ◆ Nella finestra di dialogo individuare la cartella che contiene il file “ThereminoLibrary.zip”, sceglierlo e premere “Apri”.
- ◆ Aprire il menu “File” e scegliere “Apri”
- ◆ Individuare la libreria “Theremino” che dovrebbe essere in “Documenti/Arduino/Libraries”
- ◆ Aprire la cartella “ThereDuinoV1”, selezionare il file “ThereDuinoV1.ino” e premere “Apri”
- ◆ Aprire il menu “Strumenti”

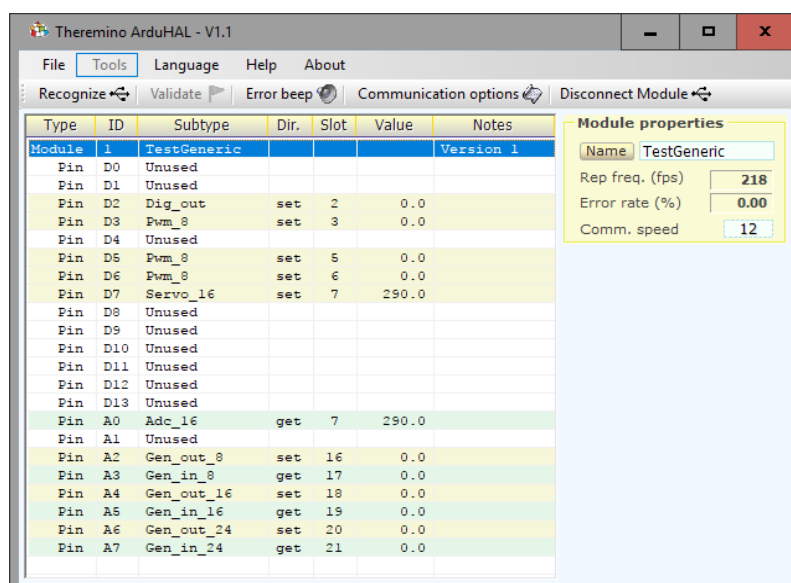
Selezionare la scheda (probabilmente Arduino Nano),

Selezionare il processore (probabilmente ATmega328P)

Selezionare la porta COM. Per capire quale è la porta giusta, provare a collegare e scollegare Arduino dalla USB e ogni volta aprire “Strumenti / Porta”.

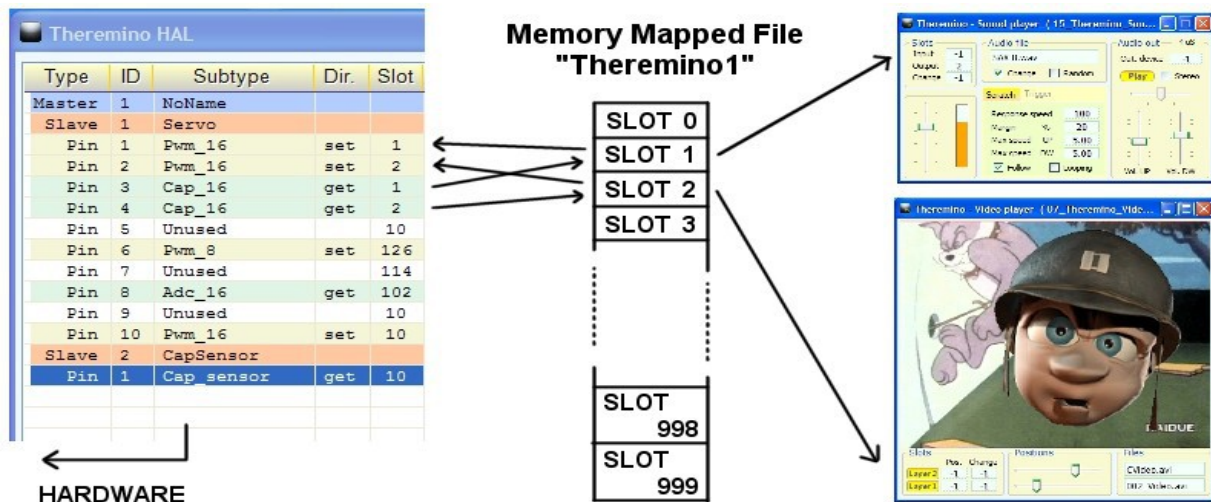
- ◆ Aprire il menu “Sketch” e premere “Carica”
- ◆ Se tutto è andato bene, la barra verde crescerà fino a destra e l'Arduino è programmato.

Infine si lancia la applicazione ArduHAL e devono apparire ventidue righe “Unused”, come si vede in questa immagine.



Gli "Slot"

Gli "Slot" del sistema Theremino sono identificati con un numero da 0 a 999 e fanno tutti parte del MemoryMappedFile con nome "Theremino1". Ogni Slot contiene un numero "Float" che può essere letto o scritto da qualunque componente del sistema Theremino.



In questa immagine soltanto l'HAL scrive negli Slot ma in realtà tutti i componenti del sistema possono sia leggere che scrivere in uno qualunque degli Slot, anche se già usato da altri.

Nella scelta degli Slot da usare si deve fare attenzione a due cose:

- ◆ Controllare di non usare lo stesso Slot per sbaglio per due funzioni diverse.
- ◆ Evitare di scrivere in due sullo stesso Slot.

I Pin di ingresso, i quali scrivono negli Slot sono indicati con "get". Se due o più Pin di ingresso hanno lo stesso Slot, allora la applicazione HAL avverte con righe rosse e con la dicitura **SLOT CONFLICT**.

Molte applicazioni e molti Pin possono leggere lo stesso Slot ma si deve evitare di configurare più di un Pin in scrittura sul medesimo Slot, facendolo non si rompe nulla ma si ottengono risultati indefiniti.

Se si inviano più flussi di dati verso lo stesso Slot allora i dati si mischiano e vince l'ultimo a scrivere, se si vogliono unire i dati in modo ordinato sono necessarie delle regole.

Type	ID	Subtype	Dir.	Slot	Value	Notes
Master	1	TestSlotCo...				
Slave	1	MasterPins				Firmware V5.0
Pin	1	Adc_16	get	1	105.3	
Pin	2	Adc_16	get	2	99.5	
Pin	3	Dig_in	get	4	0.0	SLOT CONFLICT
Pin	4	Dig_in	get	4	0.0	SLOT CONFLICT
Pin	5	Dig_in	get	5	0.0	
Pin	6	Dig_in	get	6	0.0	
Pin	7	Dig_in pu	get	7	1000.0	
Pin	8	Unused				

Per stabilire regole matematiche e logiche tra gli Slot, ed anche per scrivere algoritmi di comportamento complessi, si usano Theremino_Automation o Theremino_Script, oppure qualunque linguaggio di programmazione come C++, CSharp, VbNet o VB6 ma è anche possibile usare linguaggi visuali come Excel, MaxMSP, Processing, PureData, LabView e EyesWeb. Per MaxMSP sono pronti i Plugin e gli esempi qui:

www.theremino.com/downloads/foundations

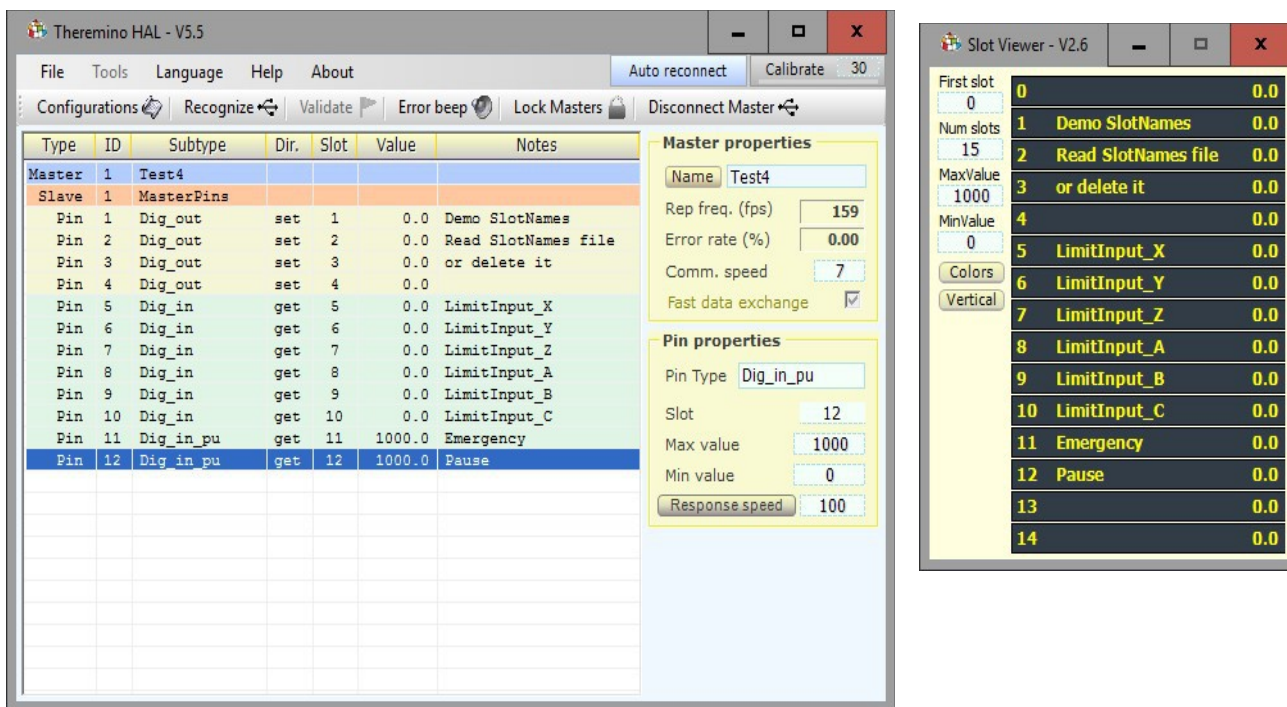
Altre informazioni sulle comunicazioni in queste pagine:

www.theremino.com/technical/communications

www.theremino.com/technical/pin-types

I nomi degli Slot

Tutte le applicazioni HAL e anche lo SlotViewer possono visualizzare i nomi degli Slot (oppure annotazioni o commenti).



Importante notare che i nomi non sono legati ai Pin fisici, ma agli Slot.

I nomi si scrivono in un file, che deve chiamarsi "SlotNames.txt" e che deve stare nella stessa cartella di "Theremino_ArduHAL.exe" e di "Theremino_SlotViewer.exe".

Se il file "SlotNames.txt" non esiste il campo dei commenti rimarrà vuoto.

Per modificare i nomi degli Slot, si apre il menu "File", si sceglie "Modifica il file SlotNames.txt", e lo si modifica con l'editor predefinito (normalmente NotePad o WordPad). Infine si salva il file e questo viene ricaricato automaticamente dall'HAL.

Le regole di scrittura sono semplici e sono mostrate nel file di esempio, che si trova nelle ultime versioni di HAL e SlotViewer.

Ogni linea del file inizia con il numero dello Slot, seguito da uno spazio e dal testo da visualizzare. La linea può anche continuare con una parte di commento, che non verrà visualizzata, preceduta da un apice singolo.

Se si vuole usare lo stesso file di commenti, sia per l'ArduHAL che per lo SlotViewer, si devono tenere i file "SlotNames.txt", "SlotViewer.exe" e "ArduHAL.exe", tutti nella stessa cartella.

I comandi dello “Slot Zero”

Altre applicazioni del sistema Theremino, o applicazioni create dagli utenti, possono inviare comandi all'HAL.

Alcune applicazioni potrebbero anche modificare i parametri di tutti i Pin. Per fare questo dovrebbero riscrivere il file delle configurazioni e poi inviare il comando “Riconosci”.

Attualmente sono definiti due comandi:

- ◆ Comando 1 = Riconosci
- ◆ Comando 2 = Calibra (usato solo da moduli con Pin di tipo CapSensor o CapTouch)

Per sicurezza, i comandi devono essere preceduti da una sequenza. La sequenza prevede due numeri (333 e 666) che corrispondono in realtà ai numeri in virgola mobile, con sette cifre di precisione, 333.0000 e 666.0000. Quindi è praticamente impossibile che un ADC o altri dispositivi posano inviare questa sequenza per errore. Comunque lo Slot Zero dovrebbe essere riservato per i comandi e quindi è bene non assegnarlo ai Pin e non utilizzarlo per comunicare dati numerici tra le applicazioni.

Per inviare il comando “Riconosci” si deve quindi scrivere:

```
----- VbNet
Slots.WriteSlot (0, 330)
System.Threading.Thread.Sleep(50)
Slots.WriteSlot (0, 660)
System.Threading.Thread.Sleep(50)
Slots.WriteSlot (0, 1)
----- CSharp
Slots.WriteSlot(0, 330);
System.Threading.Thread.Sleep(50);
Slots.WriteSlot(0, 660);
System.Threading.Thread.Sleep(50);
Slots.WriteSlot(0, 1);
----- Theremino Automation
Slot 0 = 333
Wait Seconds 0.05
Slot 0 = 666
Wait Seconds 0.05
Slot 0 = 1
----- Theremino Script
WriteSlot (0, 330)
Threading.Thread.Sleep(50)
WriteSlot (0, 660)
Threading.Thread.Sleep(50)
WriteSlot (0, 1)
```

Le pause di 50 millisecondi servono per dare tempo all'HAL di leggere lo Slot.

I colori dell' HAL

Theremino ArduHAL - V1.1

File Tools Language Help About

Recognize Validate Error beep Communication options Disconnect Module

Type	ID	Subtype	Dir.	Slot	Value	Notes
Module	1	TestGeneric				Version 1
Pin	D0	Unused				
Pin	D1	Unused				
Pin	D2	Dig_out	set	2	0.0	
Pin	D3	Pwm_8	set	3	0.0	
Pin	D4	Unused				
Pin	D5	Pwm_8	set	5	0.0	
Pin	D6	Pwm_8	set	6	0.0	
Pin	D7	Servo_16	set	7	290.0	
Pin	D8	Unused				
Pin	D9	Unused				
Pin	D10	Unused				
Pin	D11	Unused				
Pin	D12	Unused				
Pin	D13	Unused				
Pin	A0	Adc_16	get	7	290.0	
Pin	A1	Unused				
Pin	A2	Gen_out_8	set	16	0.0	
Pin	A3	Gen_in_8	get	17	0.0	
Pin	A4	Gen_out_16	set	18	0.0	
Pin	A5	Gen_in_16	get	19	0.0	
Pin	A6	Gen_out_24	set	20	0.0	
Pin	A7	Gen_in_24	get	21	0.0	

Module properties

Name: TestGeneric

Rep freq. (fps): 219

Error rate (%): 0.00

Comm. speed: 12

Pin properties

Pin Type: Adc_16

Slot: 7

Max value: 1000

Min value: 0

Response speed: 30

Lo schema di colori aiuta a riconoscere i componenti e la loro configurazione

Il modulo Arduino (con nome TestGeneric) fornisce ventidue Pin:

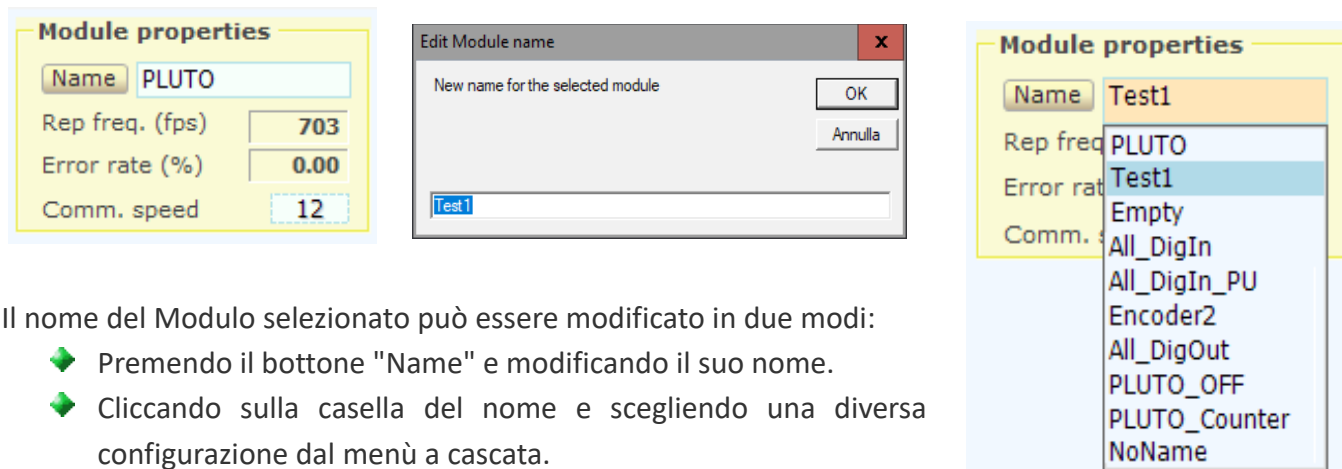
I Pin D0, D1, D4, D8 fino a D13 e A1 sono "Non usati" e hanno lo sfondo bianco

I Pin con sfondo giallo chiaro sono uscite (DigOut, Pwm, Servo e GenericOut)

I Pin con sfondo verde chiaro sono ingressi (DigIn, Adc e GenericIn)

La riga "Pin A0 Adc16" di colore blu è la riga selezionata e le sue proprietà sono mostrate sulla destra

Le proprietà del Modulo - Il nome



Il nome del Modulo selezionato può essere modificato in due modi:

- ◆ Premendo il bottone "Name" e modificando il suo nome.
- ◆ Cliccando sulla casella del nome e scegliendo una diversa configurazione dal menù a cascata.

Il nome del modulo viene scritto nel modulo hardware e serve per riconoscerlo quando lo si ricollega.

Un nuovo modulo appena collegato viene chiamato "NoName". E' bene prenderle l'abitudine di dargli subito un nome diverso, per distinguerlo da tutti gli altri.

Nei nomi dei moduli il "case" delle lettere (maiuscole o minuscole) non conta.

Se nel database dei moduli ci sono due moduli con lo stesso nome allora viene usata la configurazione del primo per ambedue. E' quindi importante dare nomi diversi ad ogni modulo (a meno che si vogliano avere moduli di ricambio con lo stesso nome di quello principale)

I moduli vengono sempre listati in ordine alfabetico, per cui se si cambia la porta USB l'ordine dei moduli non cambia.

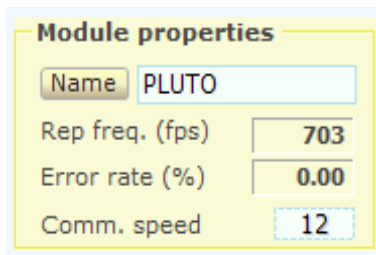
- - - - -

Il programma HAL riesce quasi sempre a usare la giusta configurazione quando si scollegano, sostituiscono e ripristinano i componenti, ma se si cambia nome ai moduli usando un diverso computer o con un'altra applicazione HAL (situata in una cartella separata - quindi con parametri separati) o in altri casi difficili e complessi, allora l'allineamento tra configurazione e hardware si perde.

Se si perde l'allineamento si dovrebbe ripristinare la configurazione manualmente, un Pin alla volta, ma gli esperti possono editare il file di configurazione e eventualmente copiare questo file interamente, o solo parte delle configurazioni, da una applicazione HAL a un'altra, su un altro computer o in un'altra cartella.

Quando la configurazione non è valida modificare il nome dei moduli non modifica il file di configurazione ma solo il nome scritto nell'hardware è quindi possibile modificare i nomi dei moduli fino a farli coincidere a quelli giusti nella configurazione.

Le proprietà del modulo - Comunicazione



Module properties	
Name	PLUTO
Rep freq. (fps)	703
Error rate (%)	0.00
Comm. speed	12

- Numero di comunicazioni al secondo
- Percentuale di errori sulla linea seriale (normalmente zero)
- Regolazione della velocità di comunicazione

Il numero di comunicazioni al secondo "fps" dovrebbe normalmente essere superiore a 150 e spesso anche superiore a 200, aumentando il numero di Pin utilizzati questa frequenza potrebbe diminuire leggermente.

Per molte applicazioni una frequenza di 100 fps è più che sufficiente, per alcune applicazioni particolari è bene mantenere fps più alto possibile, almeno 200.

Le applicazioni che necessitano della massima banda passante, ad esempio il WaveAnalyzer non possono utilizzare moduli Arduino ma devono per forza utilizzare i Master o i NetModule.

La percentuale di errori normalmente è zero. Si dovrebbero avere errori solo in caso di gravi disturbi elettrici o se si seleziona una velocità in baud troppo alta.

Suggerimenti per aumentare la frequenza "fps"

- Ridurre il carico di lavoro nell'Arduino (qualunque istruzione che perde tempo nel "Loop" rallenta la comunicazione).
- Aumentare la "Comm speed".
- Diminuire il numero di byte usati configurando come "Unused" tutti i Pin possibili.
- Diminuire il numero di byte usati configurando a 8 bit tutti i Pin che non necessitano di grande risoluzione.

Regolare la frequenza "fps":

Con il valore "Comm speed" è possibile regolare la frequenza di aggiornamento "fps".

Per aumentare la velocità di risposta sarebbe bene aumentare al massimo la frequenza di scambio, quindi impostare "Comm speed" a "12". Ma per molte applicazioni cento scambi al secondo sono più che sufficienti, per cui normalmente si può abbassare "Comm speed" e caricare meno la CPU.

I moduli Arduino e i loro Pin

Type	ID	Subtype	Dir.	Slot	Value	Notes
Module	1	TestGeneric				Version 1
Pin	D0	Unused				
Pin	D1	Unused				
Pin	D2	Dig_out	set	2	0.0	
Pin	D3	Pwm_8	set	3	0.0	
Pin	D4	Unused				
Pin	D5	Pwm_8	set	5	0.0	
Pin	D6	Pwm_8	set	6	0.0	
Pin	D7	Servo_16	set	7	490.2	
Pin	D8	Unused				
Pin	D9	Unused				
Pin	D10	Unused				
Pin	D11	Unused				
Pin	D12	Unused				
Pin	D13	Unused				
Pin	A0	Unused				
Pin	A1	Unused				
Pin	A2	Gen_out_8	set	16	0.0	
Pin	A3	Gen_in_8	get	17	0.0	
Pin	A4	Gen_out_16	set	18	0.0	
Pin	A5	Gen_in_16	get	19	0.0	
Pin	A6	Gen_out_24	set	20	0.0	
Pin	A7	Gen_in_24	get	21	0.0	

Module properties

Name: TestGeneric

Rep freq. (fps): 225

Error rate (%): 0.00

Comm. speed: 12

Pin properties

Pin Type: Unused

- Unused
- Dig_out
- Servo_8
- Servo_16
- Dig_in
- Dig_in_pu
- Adc_8
- Adc_16
- Unused
- Gen_out_8
- Gen_out_16
- Gen_out_24
- Gen_in_8
- Gen_in_16
- Gen_in_24

I Pin sono quasi tutti uguali tra loro e sono configurabili in molti modi diversi.

- ◆ D0 ... D13 non possono essere configurati come Adc.
- ◆ A0 ... A7 possono essere configurati in tutti i modi, Adc compreso.
- ◆ Solo i Pin D3, D5, D6, D9, D10 e D11 sono configurabili come Pwm.
- ◆ Se si utilizzano dei pin di tipo Servo allora D9 e D10 non sono più utilizzabili come Pwm. Non abbiamo bloccato questi Pin perché alcuni modelli di Arduino hanno diverse limitazioni. Maggiori informazioni sulla libreria Servo in [questa pagina](#)

Il nostro firmware è stato scritto e provato per L'Arduino Nano.

Su alcuni modelli di Arduino potrebbero esservi alcune differenze e per ottenere il massimo delle prestazioni si dovrebbe modificare il firmware.

I tipi di Pin

I Pin sono configurabili come:

- ◆ Non usato
- ◆ Uscita digitale
- ◆ Uscita PWM (490 o 960 Hz a seconda dei Pin)
- ◆ Uscita per servo-comandi
- ◆ Ingresso digitale
- ◆ Ingresso ADC per potenziometri e trasduttori
- ◆ Ingresso di conteggio, frequenza e periodo
- ◆ Ingressi e uscite generici da 8, 16 o 24 bit

I Pin speciali:

- ◆ I Pin D0 e D1 accettano solo i tipi Gen_in e Gen_out
- ◆ I Pin da D2 a D13 accettano tutti i tipi, tranne l'ADC
- ◆ I Pin da A0 ad A7 accettano tutti i tipi, ADC compreso
- ◆ Solo i Pin D3, D5, D6, D9, D10 e D11 sono configurabili come Pwm
- ◆ Se si utilizzano pin di tipo Servo allora D9 e D10 non sono più utilizzabili come Pwm

Pin properties	
Pin Type	Unused
	Unused
	Dig_out
	Servo_8
	Servo_16
	Dig_in
	Dig_in_pu
	Adc_8
	Adc_16
	Unused
	Gen_out_8
	Gen_out_16
	Gen_out_24
	Gen_in_8
	Gen_in_16
	Gen_in_24

Sono anche disponibili i tipi di pin "Generici" che servono per trasferire dati tra il firmware e il PC. Per mezzo di questi tipi è possibile aggiungere qualche riga di firmware e scambiare valori numerici attraverso la applicazione ArduHAL e infine con gli Slot del sistema theremino. Si possono ad esempio leggere sensori collegati in I2C e inviare i valori al PC. Maggiori informazioni sui Pin generici nella pagina [I tipi di pin generici](#).

Tutti i Pin sono anche configurabili come "Non usato", questo permette di diminuire il numero di byte che transitano sulla linea seriale e sulla USB e massimizzare il numero di scambi per secondo.

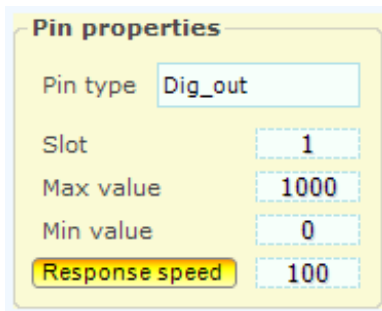
La scelta tra 8 e 16 bit, disponibile per alcuni tipi di Pin, permette di avere la massima risoluzione (16 bit) o una minore risoluzione (8 bit), ma un maggiore risparmio di bit e quindi una maggiore velocità di comunicazione.

I tipi con pullup, il cui nome termina per "_pu", permettono di collegare facilmente interruttori, pulsanti e dispositivi open-collector, senza dover aggiungere resistori esterni (corrente di PullUp tipica = 250 uA).

Questi tipi di Pin sono validi per l'**Arduino Nano**.

Altri modelli di Arduino hanno possibilità simili ma non li abbiamo provati.

Il parametri comuni di tutti i Pin



Pin properties	
Pin type	Dig_out
Slot	1
Max value	1000
Min value	0
Response speed	100

"**Slot**" indica dove scrivere o leggere i dati. Gli Slot sono mille, numerati da 0 a 999, e possono essere letti o scritti da tutti i Pin e da tutte le applicazioni del sistema Theremino.

Attenzione: molte applicazioni e molti Pin possono leggere dallo stesso Slot, ma si deve evitare di configurare più di un Pin in scrittura sul medesimo Slot, facendolo non si rompe nulla ma si ottengono risultati indefiniti.

"**Max value**" normalmente si tiene a mille e indica il valore che il Pin deve avere quando è al massimo.

"**Min value**" normalmente si tiene a zero e indica il valore che il Pin deve avere quando è al minimo.

Regolando Max value e Min value con valori diversi da 0 e 1000 si può ottenere qualunque rapporto di scala e taratura. Se si scambiano i due valori (valore min maggiore di max) allora la scala si ribalta, questo è utile per invertire il movimento dei servocomandi o ribaltare la lettura di sensori che agiscono al contrario.

"**Response speed**" regola il filtro IIR (Infinite Impulse Response) per il migliore compromesso tra rumore e velocità di risposta. Con il valore 100 il filtro è disabilitato e si ha la massima velocità di risposta, con il valore 1 si ha il massimo filtraggio (eliminazione di ogni tremolio) ma una risposta molto lenta (circa un secondo). Normalmente si usa il valore 30 che fornisce un buon filtraggio e risponde abbastanza velocemente.

Se il pulsante "**Response speed**" è premuto, il filtro IIR si adatta alle variazioni in modo da ottenere una maggiore reattività quando vi sono ampie variazioni e un maggiore smorzamento, quando le variazioni sono minori. Come risultato si ottiene una buona stabilità delle cifre, senza penalizzare troppo il tempo di assestamento.

I segnali di alcuni sensori potrebbero funzionare male con "velocità di risposta" premuto. Questo è particolarmente vero per i sensori che producono un segnale con piccole variazioni intorno ad un alto valore di base. In questo caso il segnale non arriva al valore finale, o è molto lento ad arrivare. Se si sperimenta questo, disabilitare "**Response speed**".

Le tensioni di IN-OUT tra 0 e 5V sono valide per Arduino Nano, altri modelli possono essere diversi.

I tipi di Pin in "Output" --> Dig / Pwm / Servo

◆ Dig_out

Pin properties	
Pin type	Dig_out
Slot	1
Max value	1000
Min value	0
Response speed	100

Questo tipo di Pin fornisce una uscita digitale.

Il valore in arrivo da uno Slot, limitato tra "Min value" e "Max value" e filtrato da "Response speed" viene confrontato con il valore intermedio tra "Min value" e "Max value", se lo supera il Pin si accende altrimenti si spegne.

Il Pin può assumere solo le tensioni 0V (spento) e 5V (acceso) e la corrente di uscita è limitata a circa +/-10 mA

◆ Pwm_8 e Pwm_16

Pin properties	
Pin type	Pwm_16
Slot	1
Max value	1000
Min value	0
Response speed	100

PWM properties	
Max time (uS)	4000
Min time (uS)	0
Logarithmic response	<input type="checkbox"/>

Uscita PWM cioè "Modulazione della larghezza degli impulsi"

Il valore in arrivo da uno Slot, limitato tra "Min value" e "Max value" e filtrato da "Response speed" viene trasformato in impulsi di larghezza tra "Min time (uS)" e "Max time (uS)"

Il tempo di ripetizione degli impulsi è 2000 uS (500 Hz) abbastanza veloce da poter accendere un led con intensità variabile. Per utilizzi che richiedono una vera tensione variabile si aggiunge un filtro passa basso composto da un resistore e un condensatore.

Il Pin fornisce impulsi tra le tensioni 0V (spento) e 5V (acceso) e la corrente di uscita è limitata a circa +/- 10 mA

◆ Servo_8 e Servo_16

Pin properties	
Pin type	Servo_16
Slot	1
Max value	1000
Min value	0
Response speed	100

Servo properties	
Max time (uS)	2500
Min time (uS)	500

Questo tipo di Pin pilota direttamente i servo comandi.

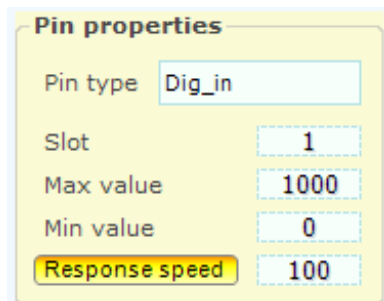
Il valore in arrivo da uno Slot, limitato tra "Min value" e "Max value" e filtrato da "Response speed" viene trasformato in impulsi di larghezza tra "Min time (uS)" e "Max time (uS)"

Il tempo di ripetizione degli impulsi è adeguati ai normali servocomandi per modellistica che tra il tempo min e max ruotano di circa 180 gradi.

Il Pin fornisce tensioni di 0 e 5Volt, adeguate a tutti i normali servocomandi alimentati da 4 a 6 Volt e una corrente sufficiente a pilotare decine di servo in parallelo.

I tipi di Pin in "Input" <-- Dig / Adc

◆ Dig_in e Dig_in_pu



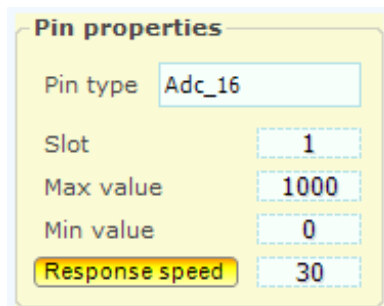
The screenshot shows a 'Pin properties' dialog box with the following settings:

Property	Value
Pin type	Dig_in
Slot	1
Max value	1000
Min value	0
Response speed	100

Questo tipo di Pin fornisce un ingresso digitale.

Il valore di tensione viene letto con uno Schmitt Trigger, con soglia bassa = 1.5V e soglia alta = 3V, e trasformato in una informazione Acceso-Spento che infine diventano "Max value" e "Min value". Il valore viene infine filtrato con "Response speed" e poi scritto nello Slot. Il filtraggio produce valori intermedi e approssimativamente proporzionali al rapporto di tempo tra Acceso e Spento

◆ Adc_8 e Adc_16



The screenshot shows a 'Pin properties' dialog box with the following settings:

Property	Value
Pin type	Adc_16
Slot	1
Max value	1000
Min value	0
Response speed	30

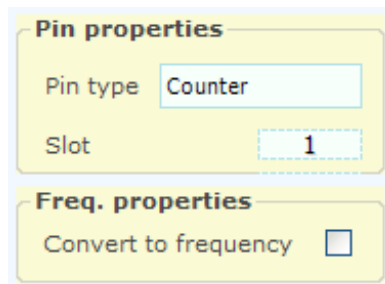
Questo tipo di Pin fornisce un ingresso analogico.

Il valore di tensione da 0V a 5V viene trasformato in un numero tra "Min value" e "Max value". Il valore viene infine filtrato con "Response speed" e poi scritto nello Slot. Il filtraggio riduce il rumore presente nel segnale di ingresso, ma rallenta la risposta. Il valore 30 rappresenta un buon compromesso tra velocità e rumore.

I tipi di Pin in "Input" <-- Counter

Questo tipo non è attualmente implementato nel firmware dell'Arduino.

◆ Counter e Counter_pu

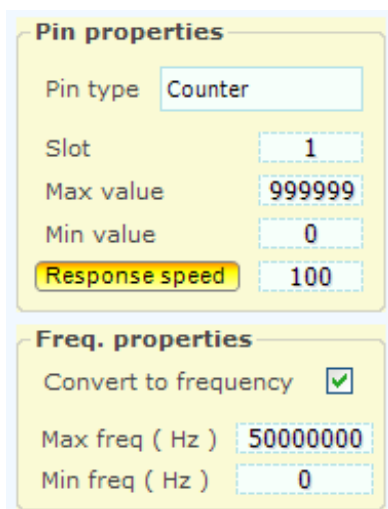


The screenshot shows a dialog box with two sections. The top section, titled "Pin properties", contains a "Pin type" dropdown menu set to "Counter" and a "Slot" input field with the value "1". The bottom section, titled "Freq. properties", contains a "Convert to frequency" checkbox which is currently unchecked.

Tutti i Pin possono essere programmati come Counter o Counter_pu ma la velocità di conteggio massima è abbastanza limitata, intorno a qualche KHz, dipendente dal carico sul microcontrollore e dal duty-cycle del segnale.

Se si necessita di una velocità superiore si devono usare i FastCounter del Theremino Master.

◆ Counter e Counter_pu con l'opzione "Freq"



The screenshot shows a dialog box with two sections. The top section, titled "Pin properties", contains a "Pin type" dropdown menu set to "Counter", a "Slot" input field with the value "1", a "Max value" input field with the value "999999", a "Min value" input field with the value "0", and a "Response speed" input field with the value "100". The bottom section, titled "Freq. properties", contains a "Convert to frequency" checkbox which is currently checked, a "Max freq (Hz)" input field with the value "50000000", and a "Min freq (Hz)" input field with the value "0".

I Pin programmati come Counter o Counter_pu possono essere trasformati da contatori a frequenzimetri.

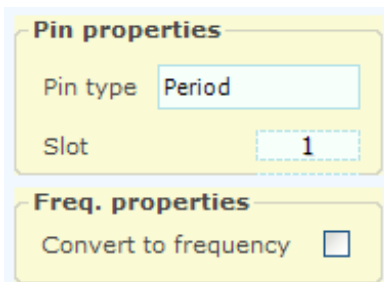
Il valore di frequenza limitato tra "Min freq" e "Max freq", viene poi rapportato tra "Min value" e "Max value", filtrato con "Response speed" e infine inviato allo Slot.

I Pin di tipo "Counter" e "Counter_Pu" usano 16 bit per la trasmissione dei dati.

I tipi di Pin in "Input" <-- Period

Questo tipo non è attualmente implementato nel firmware dell'Arduino.

◆ Period e Period_pu

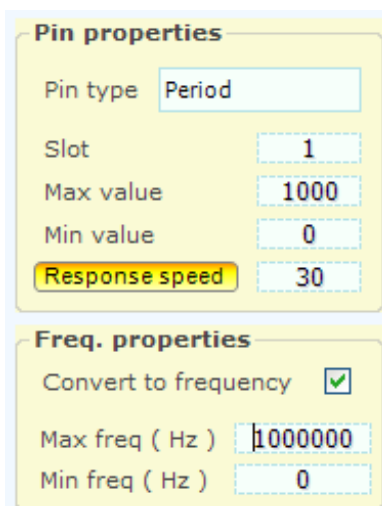


The screenshot shows the 'Pin properties' dialog box. Under 'Pin properties', 'Pin type' is set to 'Period' and 'Slot' is set to '1'. Under 'Freq. properties', the 'Convert to frequency' checkbox is unchecked.

Questo tipo di Pin misura il periodo di una forma d'onda ripetitiva, da salita a salita, fino ad un periodo massimo di circa 260 secondi.

La risoluzione è di mezzo microsecondo e la precisione è del +/- 1% in un range di temperatura ambiente da 0C a 50C

◆ Period e Period_pu con l'opzione "Freq"



The screenshot shows the 'Pin properties' dialog box with additional frequency settings. Under 'Pin properties', 'Pin type' is 'Period', 'Slot' is '1', 'Max value' is '1000', and 'Min value' is '0'. The 'Response speed' is set to '30'. Under 'Freq. properties', 'Convert to frequency' is checked, 'Max freq (Hz)' is '1000000', and 'Min freq (Hz)' is '0'.

I Pin programmati come Period o Period_pu possono essere trasformati da contatori a frequenzimetri.

Questa tecnica permette di misurare frequenze molto basse (fino a circa un decimo di Hertz) con altissima risoluzione.

Il valore di frequenza limitato tra "Min freq" e "Max freq", viene poi rapportato tra "Min value" e "Max value", filtrato con "Response speed" e infine inviato allo Slot.

I Pin di tipo "Period" e "Period_pu" usano 32 bit per la trasmissione dei dati.

I tipi di Pin “Generici”

Quello che spiegheremo in questa pagina vale solo per leggere o scrivere sensori o attuatori speciali, ad esempio sensori o motori che comunicano in I2C. Oppure per pre-condizionare i dati con un proprio firmware prima di inviarli al PC, o dal PC verso gli attuatori.

Per leggere e scrivere i normali Ingressi e Uscite non è necessario utilizzare le funzioni spiegate in questa pagina, basta configurare i Pin nell'ArduHAL e funzionano immediatamente.

```
uint32_t n;  
  
n = Theremino.genericRead8(0);  
Theremino.genericWrite8(1, n);  
  
n = Theremino.genericRead16(A0);  
Theremino.genericWrite16(A1, n);  
  
n = Theremino.genericRead24(A2);  
Theremino.genericWrite24(A3, n);
```

Nelle funzioni GenericWrite e GenericRead si deve indicare un Pin da utilizzare e quello stesso Pin deve essere configurato nell'ArduHAL con il tipo Gen_in o Gen_out corrispondente. Se si fanno errori si avranno risultati imprevedibili.

I Pin sono tutti utilizzabili per comunicare dati “generici”. Come nome dei Pin si può utilizzare un numero da 0 a 21. Per gli ultimi otto Pin si possono anche utilizzare i nomi da A0 ad A7. Si consiglia di utilizzare per primi D0 e D1, che non sono utilizzabili come Pin fisici.

Quando nell'ArduHAL si imposta un Pin come generico, il Pin fisico corrispondente non viene più letto (o scritto) automaticamente dal nostro firmware, ma si dovrà scrivere il firmware necessario. Quindi per utilizzare queste funzioni si deve saper pianificare e organizzare senza errori e ci vuole una buona esperienza nella programmazione.

Inviare dati dai sensori verso l'ArduHAL e infine alle applicazioni sul PC

Si sceglie un Pin da utilizzare

Nel Loop di Arduino si legge il sensore e si interpretano i suoi dati

Nel Loop di Arduino si invia il dato con “GenericWrite” (8, 16 o 24)

Sull'ArduHal si legge il dato configurando il Pin come Gen_in (8, 16 o 24)

Sull'ArduHal si imposta il Pin scelto con uno Slot attraverso il quale il dato del sensore andrà alle applicazioni che lo utilizzano.

Inviare dati dalle applicazioni sul PC all'ArduHAL e infine verso l'hardware

Sull'ArduHAL si sceglie un Pin da utilizzare

Sull'ArduHal si imposta il Pin scelto con uno Slot attraverso il quale inviare i dati numerici

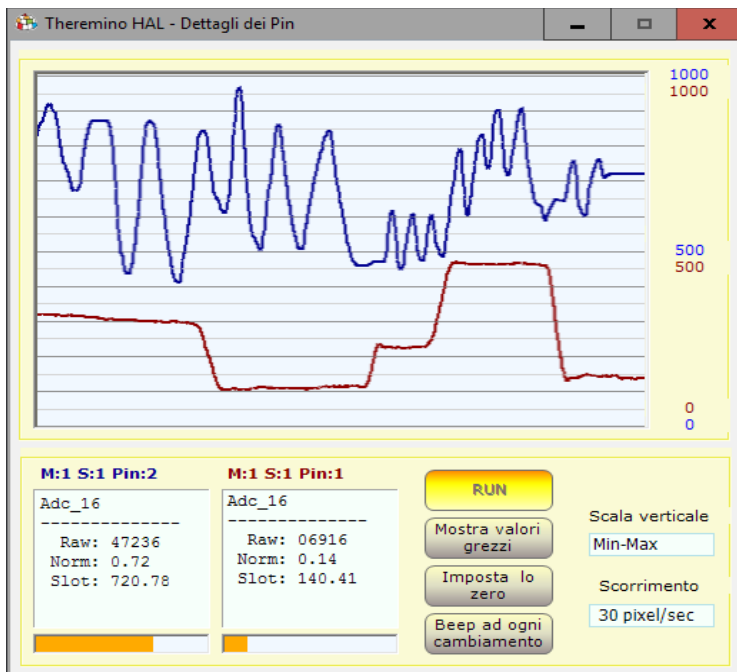
Sull'ArduHal si inviano i dati ad Arduino configurando il Pin come Gen_out (8, 16 o 24)

Nel Loop di Arduino si legge il dato con GenericRead (8, 16 o 24)

Nel Loop di Arduino si interpreta e traduce il dato numerico e lo si invia all'hardware.

Il documento “Leggere un sensore I2C” che si scarica da [questa pagina](#), è un buon esempio di utilizzo dei Pin Generici.

Il visualizzatore dei dettagli dei Pin



Con doppio click sulla linea di un Pin attivo, si apre questo strumento. Per due segnali, cliccare prima su un Pin e poi sul secondo, con un click singolo.

La scala verticale può essere impostata a Min-Max, che corrisponde ai parametri MinValue e MaxValue del Pin. Oppure la si può impostare in 24 livelli da 0.01 a 50000 punti, per ogni divisione verticale (dieci linee scure).

Quando la scala verticale non è impostata a Min-Max, per centrare le tracce si preme "Reset zero".

In alcuni casi può essere utile visualizzare i valori grezzi ("Raw" in inglese). Per visualizzare i valori "Raw" si abilita il tasto "Show raw count".

Il controllo "Scorrimento" regola la velocità di scorrimento del grafico da 0.1 Pixel al secondo fino a 60 Pixel al secondo.

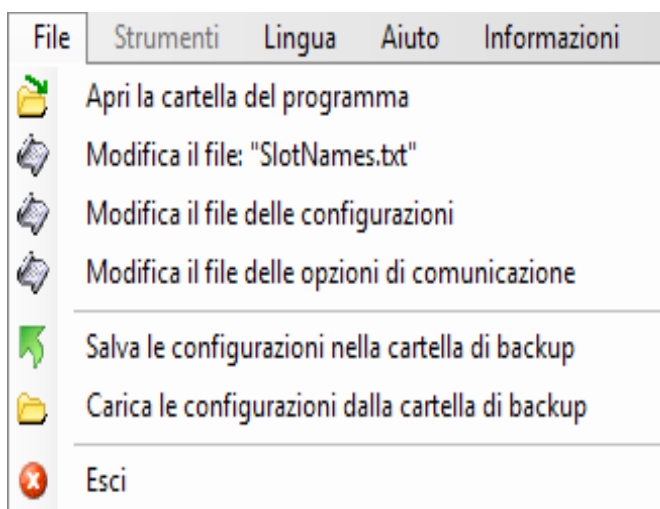
I due riquadri di testo mostrano i dettagli interni dei Pin, il titolo indica di quale modulo e Pin si tratta. In questa immagine il testo "M:1 Pin:2" significa "Modulo 1, Pin 2".

I dettagli dei Pin possono aiutare nel controllo e la regolazione dei dispositivi di Ingresso Uscita (Sensori e Attuatori).

Alcuni tipi di Pin sono più complessi e presentano più valori intermedi. In genere esiste un valore "Raw" con valori molto variabili a seconda del tipo di Pin, un valore "Normalizzato" che va sempre da 0 a 1, e un valore "Slot" che normalmente va da 0 a 1000 e che è il valore "semplificato" disponibile sugli Slot e usabile facilmente da tutti i software ad alto livello.

- ◆ **Raw** Valore "grezzo" che può essere un conteggio, un tempo, una tensione o altro.
- ◆ **mS** Tempo in millisecondi
- ◆ **uSec** Tempo in microsecondi
- ◆ **Smoot** Valore che è stato passato in un filtro FIR (usato solo nei Cap8 e Cap16)
- ◆ **Mean** Valore medio (usato nei tipo Cap8 e Cap16 come calibrazione dello zero)
- ◆ **Norm** Valore normalizzato tra zero e uno
- ◆ **Slot** Valore scritto o letto dallo Slot associato al Pin (normalmente da 1 a 1000)
- ◆ **Out** Valore digitalizzato che può valere solo "0" o "1" (usato solo da DigOut)

I comandi dei menu



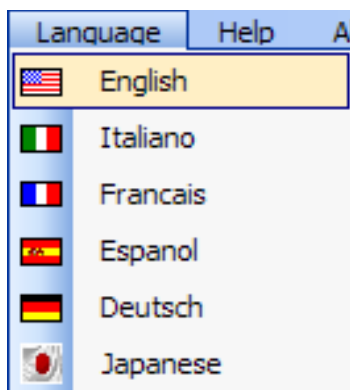
Aprire la cartella di lavoro può essere utile per modificare i file di documentazione e delle lingue.

Modificare il file: “SlotNames” i commenti (o nomi degli slot) sono [spiegati qui](#).

Editare le configurazioni può essere comodo in certi casi. Per maggiori informazioni leggere anche "Domande e risposte" nell'ultima pagina di questo documento.

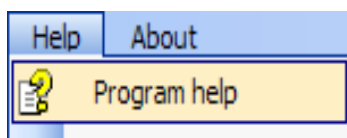
Modificare le opzioni di comunicazione Viene aperto il file delle opzioni di comunicazione per modificare le porte (Com1, Com2 ecc...), le velocità (Baudrate) e i nomi dei moduli da riconoscere. Nel file delle opzioni di comunicazione sono spiegate le possibilità di scelta.

Salvare le configurazioni come backup permette di fare delle copie di sicurezza delle configurazioni. Se i file di configurazione vengono modificati per errore sarà poi possibile ricaricarli da una versione precedente. Le versioni precedenti mostrano la data e l'ora in cui sono state salvate.



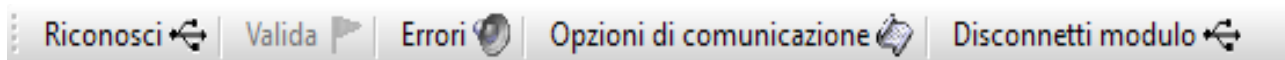
I file delle lingue si trovano nella cartella “Docs” vicino alla applicazione ThereminoHAL.exe.

Per fare nuovi file delle lingue basta copiare il file Language_ENG.txt, cambiare “ENG” con “FRA”, “ESP”, “DEU” o “JPN” e modificare il testo con BloccoNote.



Questo comando apre il file di documentazione.

I comandi della Toolbar



Riconosci

Serve per riconoscere i Moduli attivi.

Valida

Quando si aggiungono o tolgono moduli, si viene avvertiti che la configurazione è cambiata con righe rosse nella lista. Se si sceglie di perdere la vecchia configurazione e adeguarsi all'hardware attuale, con questo pulsante si rende valida la nuova configurazione.

Errori

Se premuto gli errori di comunicazione vengono evidenziati con un suono.

Opzioni di comunicazione

Viene aperto il file delle opzioni di comunicazione per modificare le porte (Com1, Com2 ecc...), le velocità (Baudrate) e i nomi dei moduli da riconoscere. Nel file delle opzioni di comunicazione sono spiegate le possibilità di scelta.

Disconnetti Modulo

Elimina il Modulo selezionato dalla lista. In questo modo si possono eliminare i Moduli indesiderati senza doverli fisicamente disconnettere dalla USB.

Applicazioni isolate

Alcune applicazioni del sistema Theremino **lanciano automaticamente un proprio HAL**. Questo accade se esiste un file Theremino_HAL.exe, nella cartella ThereminoHAL, situata accanto al file EXE della applicazione. Si potrebbe anche collocare il solo file Theremino_HAL.exe accanto al file exe della applicazione, ma è meglio che l'HAL abbia una sua cartella, con la sotto-cartella Docs contenente i file di documentazione e delle lingue.

Questi HAL usano una propria configurazione privata e si connettono solo ai Moduli i cui nomi sono nel file CommOptions. **Una applicazione composta in questo modo, continuerà a funzionare anche se copiata su un diverso computer e anche se altre applicazioni del sistema Theremino stanno comunicando con i propri Moduli sulla stessa rete.**

Le applicazioni che più si avvantaggiano da queste possibilità, sono le applicazioni con un compito preciso, come ad esempio: Theremino Geiger, Theremino OilMeter, Theremino Meteo, Theremino Theremin, Theremino Arm, Theremino Geo e Theremino EmotionMeter.

Questo non vuol dire che le applicazioni isolate non possano comunicare con le altre. La comunicazione modulare è sempre possibile e avviene attraverso gli Slot, che sono in comune per tutte le applicazioni.

Per evitare di usare gli stessi Slot per compiti diversi abbiamo definito uno schema di massima.

Experimental 100 slots	000 - 099
- - -	
Theremino_Theremin	100 - 199
Theremino_SlotsToMidi	200 - 299
Theremino_MusicKeys	300 - 329
- - -	
469 free slots	330 - 799
- - -	
Theremino_OilMeter	800 - 809
Theremino_EEG	810 - 819
Theremino_Meteo	820 - 839
Theremino_Arm	840 - 849
10 free slots	850 - 859
10 free slots	860 - 869
10 free slots	870 - 879
Theremino_EmotionMeter	880 - 889
Theremino_Geiger	900 - 909
Theremino_Bridge	900 - 909
Theremino_GEO	910 - 919
Theremino_GeoPreampTester	920 - 929
Theremino_Radar	930 - 939
10 free slots	940 - 949
10 free slots	950 - 959
10 free slots	960 - 969
10 free slots	970 - 979
10 free slots	980 - 989
10 free slots	990 - 999

Questo schema è solo indicativo. Si possono usare gli Slot a piacere, basta che nello stesso PC non si usi contemporaneamente lo stesso Slot, per due compiti diversi. Se si sbaglia non si rompe nulla, ma i dati si sovrappongono con risultati indefiniti.

Regolazione delle caselle numeriche

Draw speed (fps) 5

Le caselle numeriche dell'HAL (e di tutte le altre applicazioni del sistema Theremino) sono state sviluppate da noi (Nota1) per essere più comode e flessibili delle TextBox originali di Microsoft.

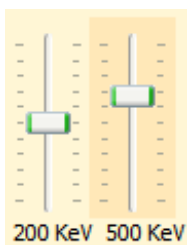
I valori numerici sono regolabili in molti modi

- Cliccando, e tenendo premuto, il bottone sinistro del mouse e muovendo il mouse su e giù
- Con la rotella del mouse
- Con i tasti freccia-su e freccia-giù della tastiera
- Con i normali metodi che si usano per scrivere numeri con la tastiera
- Con i normali metodi di selezione e di copia-incolla

Muovere il mouse su e giù permette ampie e veloci regolazioni. La rotella del mouse permette una regolazione comoda e immediata. I tasti freccia permettono regolazioni fini senza dover distogliere lo sguardo da ciò che si sta regolando.

(Nota1) Come tutto il nostro software i loro file sorgente sono disponibili (Freeware e OpenSource sotto licenza Creative Commons) e sono scaricabili da qui: www.theremino.com/downloads/uncategorized (sezione "Custom controls") Questi controlli possono essere usati a piacere in ogni progetto anche senza nominarne la fonte. I sorgenti "Open" servono anche come garanzia che non vi abbiamo incluso malware.

Regolazione dei cursori



Questi sono i cursori originali di Microsoft, sono abbastanza comodi per cui abbiamo solo aggiunto il colore arancio e la possibilità di azzerarli.

<<< I cursori non a zero sono evidenziati con un colore arancio, per azzerarli basta fare click con il bottone destro del mouse (non tutti i cursori hanno uno zero e in tal caso non si colorano e non sono azzerabili con il mouse)

I cursori sono regolabili nei modi seguenti

- Cliccando sul cursore con il bottone destro del mouse per "azzerarli"
- Cliccando sul cursore con il bottone sinistro del mouse e muovendo il mouse su e giù
- Con la rotella del mouse
- Con i tasti freccia-sinistra e freccia-destra della tastiera
- Con i tasti freccia-su e freccia-giù della tastiera

Il metodo di muovere il mouse su e giù permette ampie e veloci regolazioni.

La rotella del mouse permette una regolazione comoda e immediata.

I tasti freccia permettono regolazioni fini senza distogliere lo sguardo da ciò che si sta regolando.

I tasti freccia sinistra/destra o su/giù hanno lo stesso effetto, ma può essere più intuitivo usare i primi per i cursori orizzontali e i secondi per i cursori verticali.

Domande e Risposte

Posso modificare il testo dei pannelli del programma nelle varie lingue?

Certamente, basta modificare i file: "..\Docs\Language_Eng.txt" e "..\Docs\Language_Ita.txt"

Per le lingue Tedesco, Francese e Spagnolo basta copiare il file inglese tre volte con i nomi seguenti: "..\Docs\Language_Deu.txt", "..\Docs\Language_Fra.txt", "..\Docs\Language_Esp.txt" e poi modificarli.

Posso editare il file di configurazione?

Normalmente la associazione tra configurazioni e moduli viene mantenuta allineata dall'HAL, che usa i nomi dei moduli per stabilire le giuste configurazioni da adottare. Normalmente l'HAL riesce a usare la giusta configurazione anche se si scollegano e sostituiscono moduli.

In alcuni casi, se si cambia nome ai moduli con un HAL che si trova su un diverso computer, o in una cartella diversa, allora l'allineamento tra configurazione e hardware si perde. In questi casi si può cliccare sulla tendina a discesa del nome del modulo e ripristinare l'allineamento scegliendo la giusta configurazione per ogni Modulo.

Per fare modifiche più complesse, si può aprire il file "Theremino_HAL_ConfigDatabase.txt" con un editor di testo come il "Notepad" e editare manualmente le configurazioni che sono abbastanza semplici.

Come ridurre il lavoro della CPU?

- Chiudere o minimizzare la finestra "Component details".
- Minimizzare la finestra principale.
- Ridurre la "Velocità", come spiegato nelle prime pagine di questo documento.