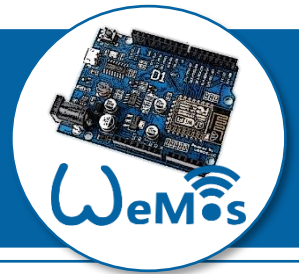


C'EST QUOI UNE CARTE D1 ? COMMENT LA PROGRAMMER ?



LA CARTE WEMOS D1

Une **carte Wemos D1** est une carte électronique, proche de la carte UNO.

Elle intègre un **module WIFI ESP8266-12** en natif, une **mémoire SPIFFS** (comparable à une carte SD de **3Mo**) et une puissance de calcul supérieure.

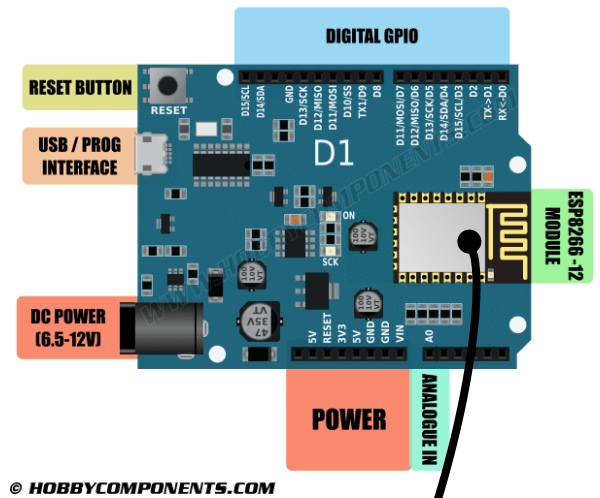
Elle est donc parfaite pour le **réseau** et les **IOT** !

Sa tension de fonctionnement est **3,3 V** – Elle possède seulement **1 Entrée Analogique** et **15 Entrées / Sorties Digitales**. Il est possible d'utiliser le Shield Grove mais attention, il faut mettre l'interrupteur sur **3,3 V**

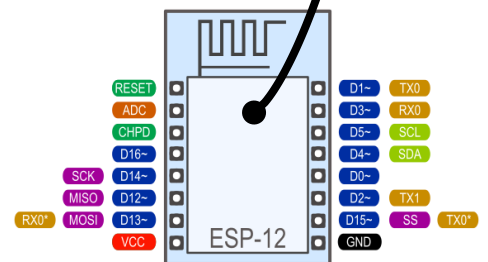


NB : Les broches **D3** et **D4** sont particulières car elles sont raccordées à l'**I2C**. Si l'**I2C** est utilisé, on ne peut plus utiliser **D3** & **D4** et inversement.

Réaliser un prototype **d'objet connecté ou d'IOT**, c'est réinvestir ses compétences sur la programmation d'une Carte Arduino UNO, mais en la remplaçant par une carte WemosD1 avec l'utilisation des blocs « éditeur de pages web » ou avec un Serveur de données IOT.



© HOBBYCOMPONENTS.COM



PROGRAMMER LA WEMOS D1

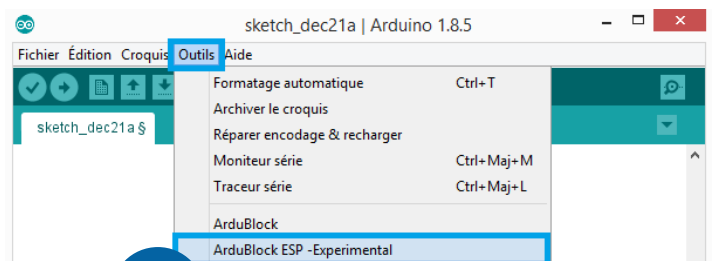
Pour programmer cette carte, il faut une version d'ARDUBLOCK qui intègre les librairies **ARDUBLOCK ESP**, éditeur de pages web. Le téléchargement se fait depuis le site de DUINOEDU :

<http://duinoedu.com/telecharger.html#>



1
Télécharger et Installer
Ardublock

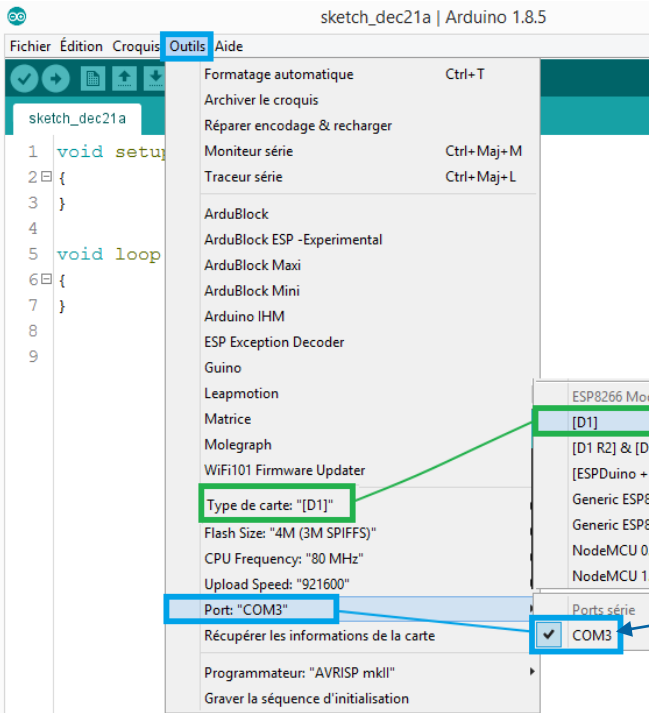
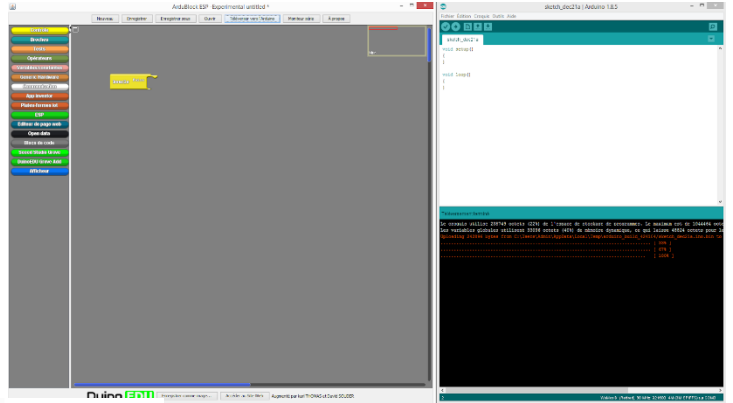
2
Brancher la carte Wemos
D1 à l'ordinateur et lancer
l'IDE d'Arduino



3
Cliquer sur « Outils » puis choisir
« Ardublock ESP – Expérimental »

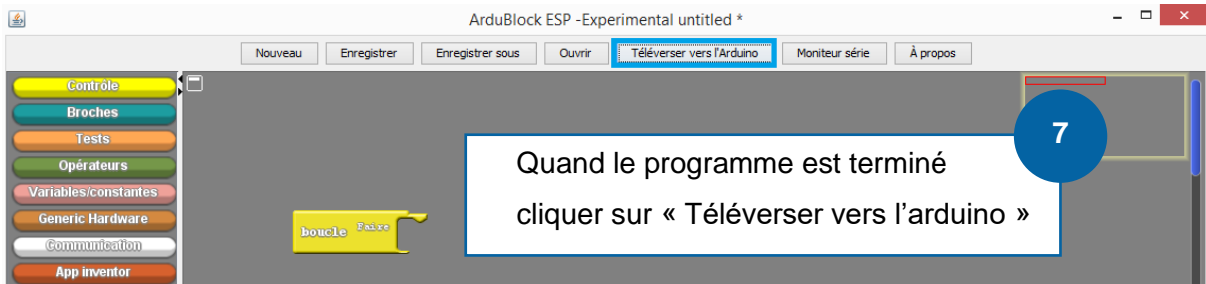
4

Réaliser le programme par block en utilisant tous les blocs et particulièrement les blocs spécifiques :

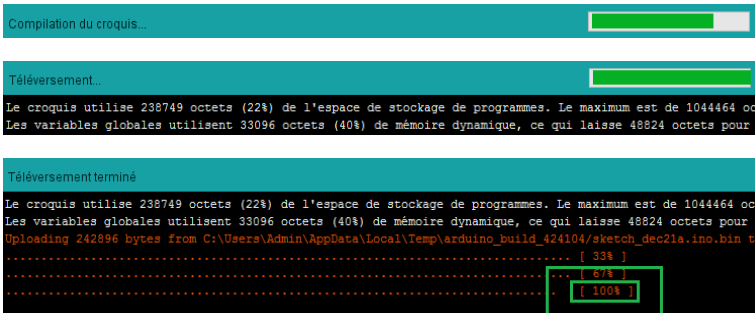


Dans l'IDE Arduino, sélectionner la carte D1

Puis sélectionner le Port de communication : ici COM3



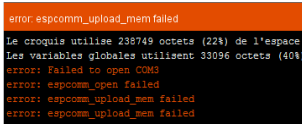
Quand le programme est terminé cliquer sur « Téléverser vers l'arduino »



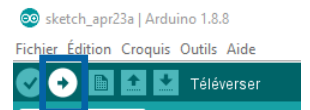
Compilation = le compilateur d'Arduino lit et réinterprète (= compile) votre programme

Téléversement = L'ordinateur envoie le programme compilé à la carte D1

Téléversement terminé = le programme est dans la carte D1



Il normal d'avoir des erreurs de téléversement de temps en temps, surtout à la première compilation ! Cliquer de nouveau sur Téléverser vers l'arduino ou ici :



Source : duinoedu.com