

Het begin: eerst 'mijn verhaal', want ik was het die de aftrap gaf.

Ergens in de tachtiger jaren van de vorige eeuw begonnen computers aan opmars bij het grote publiek. Aanvankelijk spelcomputers zoals Commodore, Atari, MSX en vele anderen.

Mijn eerste computer was een bouwpakket van Amicos, later de Spectrum ZX81.

Spelletjes spelen en zelf (in basic) programmeren, fantastisch! Ik ben geen spelletjes fanaat, ik zocht het meer in besturingen. Daartoe is menig (hobby)computer geopend, waarna de soldeerbout heet werd gestookt. Ik bestuurde een model lift, bierschenkrobot, blokfluit, etc.

Toen kwam de micro controller, maar daarvoor had je een dure PC en dure compiler software nodig, onbetaalbaar! Twee slimmeriken uit Zoetermeer bouwden een micro controller met geïntegreerde compiler. (Ere wie eer toe komt: dat waren Ton Goossens en Frank Mensert). Met de eerder genoemde hobby/spel computers kon je in platte ASCII (kladblok formaat) je programma schrijven en in het bordje laden. Wat waren we blij! Jarenlang veel plezier gehad.

Inmiddels stond er, als gevolg van de vele PC-privé projecten, in elk huis wel een echte PC. Het werd nóg mooier! Marc Alberts uit Haarlem verzoon een basic (Bascom) waarmee het bordje makkelijker en veelzijdiger kon worden geprogrammeerd. Hulde aan Marc! De eeuwwisseling volgde, het gevreesde millenniumbug heeft niet gebeten.

In Italië, het plaatsje Ivera, woonde een slimmerik die het Arduino bordje ontwikkelde, waarvoor hij de taal C gebruikte, een professionele veel gebezigde taal, waarom niet!?

Wederom vreugde bij de Bascom liefhebbers, Arduino werkt met de Atmel processor!

Laat dat nou nèt de processor zijn waarvoor Marc zijn Bascom taal had ontwikkeld!

Ik kon de Arduino in mijn 'eigen taal' aanspreken, de extra mogelijkheden gebruiken, zonder dat ik een nieuwe taal hoefde te leren, Arduino is te programmeren in Bascom!

Het Arduino bordje werd alsmaar populairder, waardoor steeds meer fabrikanten bordjes maakten die met de Arduino IDE (programmeer omgeving) konden worden geprogrammeerd.

Toen zag ik een robotje, dat met de telefoon werd bediend. Sturen, door de telefoon te kantelen, vooruit, achteruit, links en rechts. Knopjes op de telefoon waarmee je lampen en snelheid kon regelen. Dat wil ik ook! Het ESP-32 bordje was snel gekocht, maar arme ikke....

Er is geen ESP 32 in de Bascomlijst te vinden. Sterker, Marc schrijft er geen compiler voor.

Kan het erger? Ja! Er zijn in microcontroller land twee grote spelers, Atmel en PIC.

PIC heeft Atmel opgekocht, je mag verwachten dat er binnen het kleinere Atmel geen nieuwe ontwikkelingen zullen plaatsvinden. PIC zal vermoedelijk Atmel zachtjes laten uitsterven.

Dus: ik moet (op mijn oude dag) C gaan leren!

Op het internet zijn legio cursussen te vinden, maar welke moet je nemen?

Verder is er nóg een belangrijk ingrediënt voor het volgen van een cursus: discipline!

Coder Dojo

Vorig jaar las ik in het Kompas (lokaal krantje) dat de bibliotheken een coderdojo oprichten.

Mooi, maar zij gebruiken de MiceoBit, een mooi bordje, maar geen Arduino. Bovendien programmeren ze in Blocks, een grafische taal die lijkt op Scratch of Mindstorms van Lego.

Binnen HWCC is een werkgroepje gestart, dat ik ook coderdojo heb genoemd.

We volgen, onder leiding van Louis v. Duuren, deze cursus:

<https://www.tweaking4all.nl/hardware/arduino/arduino-programmeer-cursus/overzicht/>

Download het van internet, ik maak verslagjes van de lessen en zet dit op onze website.

Na de aftrap, doen alle spelers mee, dus het is niet meer van mij alleen!

In les -1- wordt de opzet, het installeren van de Arduino IDE behandeld.

Groeten, Dré Jansen