BOOTLOADER NO ARDUINO

Circuito básico (esquema e construção) Programação do bootloader

Carregamento do bootloader no ATMega 328P

O bootloader do Arduino é um pequeno programa que é executado quando o Arduino é ligado ou reiniciado, em outras palavras, é um conjunto de instruções necessárias para que o Arduino seja inicializado.

O objetivo desta apostila é mostrar que é possível restaurar a pré-programação, neste caso o bootloader, que está inserida no microcontrolador do Arduino, caso ocorra algum defeito ou esteja corrompido.

Assim, é possível fazer a restauração gravando um novo bootloader ou gravar um bootloader em um novo microcontrolador.

Para gravar um novo bootloader utiliza-se um dispositivo denominado ISP (Incircuit Serial Programmer ou In-System Programmer).

A partir de um Arduino funcionando normalmente (consideremos neste exemplo o Arduino UNO), podemos então gravar o bootloader no AtMega328P, utilizando um circuito que pode ser montado em uma matriz de contatos.

Veja abaixo o diagrama esquemático construído no aplicativo Proteus ISIS:



Veja a seguir o layout da montagem do bootloader em uma matriz de contatos (protoboard):



Materiais necessários:

- 1 Arduino UNO
- 1 Protoboard
- 1 Microcontrolador/Chip ATMega 328P
- 1 Cristal de 16MHz
- 1 Diodo led
- 1 Resistor de 330 ohms 1/4W
- 1 Resistor de 10k ohms 1/4W

Interligações Arduino UNO com o Chip ATMega 328P

Como gravar o bootloader no ATMega 328P?

Para isso devemos utilizar o IDE do programa Arduino instalado no computador, obedecendo as sequências descritas a seguir:

ATMega 328P	Arduino UNO		
Pino 1 (RST)	Pino 10		
Pino 17 (MOSI)	Pino 11		
Pino 18 (MISO)	Pino 12		
Pino 19 (SCK)	Pino 13		
Pino 20 – ligar ao VCC	Pino 7 – ligar ao led (anodo)		
Pino 22 – ligar ao GND	VCC – ligar ao resistor de 10k		
Pino 7 – ligar ao VCC	GND – ligar ao resistor de 330R		
Pino 8 – ligar ao GND	OBS: resistor de 330 ohms é destinado a		
Pinos 9 e 10 - ligar ao cristal 16MHz	limitar a corrente no led		

 Após conectar ao computador, verificar se o Arduino foi devidamente reconhecido clicando na opção do menu Tools (Ferramentas). A figura a seguir mostra a conexão através da porta COM5.

🥯 sketa	ch_jan15a A	rduino	IDE 2.3.4					
File Ed	lit Sketch	Tools	Help					
Ø	€ 🔊	,	Auto Format Archive Sketch	Ctrl+T				
Ph	sketch_ja	1	Manage Libraries	Ctrl+Shift+I				
	1	-	Serial Monitor	Ctrl+Shift+M				
57	2		Serial Plotter			once:		
	3 4 5	1	Firmware Updater Upload SSL Root Certific	ates				
	6	I	Board: "Arduino Uno"					
~	7	I	Port: "COM5"		۱.	Serial ports		
0	9 10	1	Reload Board Data Get Board Info		~	 COM5 (Arduino Uno) COM1 		
Q	ł	Programmer Burn Bootloader		•	COM22 COM24			
						COM23 COM21		

2 – Em File (Arquivo) selecione a opção Examples (Exemplos) e clique na opção ArduinoISP

	New Sketch New Cloud Sketch	Ctrl+N Alt+Ctrl+N		no 🔻		
	Open	Ctrl+O				
	Sketchbook		۲			
	Examples		٠	Built-in examples		
	Close	Ctrl+W		01.Basics		
	Save	Ctrl+S		02.Digital		- H
	Save As	Ctrl+Shift+S		03.Analog		
	Preferences	Ctrl+Comma		04.Communication		▶ lly
	Advanced		►	05.Control		
	Ouit	Ctrl+O		07.Display		
U			-	08.Strings		
				09.USB		
				10.StarterKit BasicKit		- I
			<	11.ArduinoISP	>	•
		08	Stri	ngs	н	.
		09	USE	3	×	11
		10	Star	terKit BasicKit	×	V
		11.	Ard	uinolSP	► A	rduinoISP

Será então aberto o sketch mostrando todos os comandos. Nesta versão do Arduino (IDE 2.3.4) os comandos e informações somaram um total de 734 linhas.

	🔤 Ard	luinoISP A	rduino IDE 2.3.4
	File Ec	lit Sketch	Tools Help
re	Ø	€ 🕞	🖞 Arduino Uno 👻
	P-1	Arduinol	SP.ino
		1	// ArduinoISP
	_	2	// Copyright (c) 2008-2011 Randall Bohn
	1	3	// If you require a license, see
		4	<pre>// https://opensource.org/licenses/bsd-license.php</pre>
	D-fb	5	//
		6	// This sketch turns the Arduino into a AVRISP using the follow.
		7	//
	0	8	// Pin 10 is used to reset the target microcontroller.
	0	9	//
		10	// By default, the hardware SPI pins MISO, MOSI and SCK are use
	Q	11	// with the target. On all Arduinos, these pins can be found
		12	// on the ICSP/SPI header:
		727	ISPError++;
		728	if (CRC EOP == getch()) {
		729	<pre>SERIAL.print((char)STK_UNKNOWN);</pre>
		730	} else {
		731	<pre>SERIAL.print((char)STK NOSYNC);</pre>
		732	}
		733	}
		734	}

3 – Clique no botão Upload (Carregar):

```
void setup() {
  // put your setup code here, to run once:
}
                             🔤 Ardung SP | Arduino IDE 2.3.4
void loop() {
                             File
                                       etch Tools Help
                                 Ed
  // put your main code her
                                               4
                                                  Arduino Uno
                                                                              Upload
                                                                         ¥
}
                                      Upload
                                          ino
                                    Ar
                                          // ArduinoISP
                                       1
                                       2
                                           // Copyright (c) 2008-2011 Randall Bohn
                                           // If you require a license, see
                                       3
                                           // https://opensource.org/licenses/bsd-lic
                                       4
                                       5
                                           11
                                       6
                                           // This sketch turns the Arduino into a AV
                                       7
                                           11
                                           // Pin 10 is used to reset the target micr
                                       8
```



Se o carregamento ocorrer sem problemas, deverá aparecer a informação no campo Output (Saída), conforme mostra a figura acima.

Essas três etapas encerram o processo de preparação do Arduino, neste caso, Arduino UNO, estando pronto para a gravação do bootloader no chip ATMega 328P.

4 - Clique em Tools (Ferramentas) e verifique se as informações Board (Placa) e Port (Porta) estão corretas, para evitar qualquer erro de gravação



5 - Clique na opção Programmer (Gravador) e em seguida em Arduino as ISP

🔤 4	ArduinoISP Ard	duino IDE 2.3.4		
File	Edit Sketch	Tools Help		
) 🔿 🚯	Auto Format Archive Sketch	Ctrl+T	
P	ArduinolS	Manage Libraries	Ctrl+Shift+I	
	1	Serial Monitor	Ctrl+Shift+M	
	2	Serial Plotter		hn
) 3 4 5	Firmware Updater Upload SSL Root Certificates		d-license.php
0	7 8 9	Board: "Arduino Uno" Port: "COM5" Reload Board Data Get Board Info	•	microcontroller.
Q	11	Programmer	Þ	Arduino as ISP
1	12 13	Burn Bootloader		Arduino as ISP (ATmega32U4)
1	14 15	// MISO ° // SCK	5V (!) Av MOSI	, Arduino Gemma ArduinoISP

6 - Clique na opção Burn Bootloader (Gravar Bootloader):

	Auto Format	Ctrl+T		
	Archive Sketch			
	Manage Libraries	Ctrl+Shift+I		
	Serial Monitor Ctrl+Shift+			
	Serial Plotter			
	Firmware Updater			
	Upload SSL Root Certific	cates		
	Board: "Arduino Uno"		•	
	Port: "COM5"		Þ	
	Reload Board Data			
	Get Board Info			
	Programmer: "Arduino a	as ISP"	•	
C	Burn Bootloader			
11				

Observe que a linha logo acima da opção Burn Bootloader, a opção escolhida na item anterior "Arduino as ISP" deverá estar presente.

 7 – A partir daí, inicia-se o processo de gravação que dura apenas alguns segundos, conforme mostra a figura abaixo:



8 – Após alguns segundos, transcorrendo tudo normalmente, deverá aparecer a informação de gravação concluída:



Pronto: O ATMega 328P está pronto para ser utilizado no Arduino UNO.

CONSTRUINDO A PCI DO BOOTLOADER

Veremos a seguir como construir a placa de circuito impresso (PCI) para o bootloader, com a finalidade de aprimorar o aprendizado ou, para aqueles que não desejam utilizar a matriz de contatos (protoboard ou simplesmente board), dando preferência a um projeto mais profissional.



Top view



Top view - silkscreen



Top view – lado dos componentes



Bottom view – soldagem dos componentes



Visão geral – dimensões reais



Dimensões: ≅ 7,8 x 4,9 cm

As figuras a seguir mostram a PCI (top view e bottom view respectivamente) e o dispositivo montado para a gravação do bootloader.







A montagem do dispositivo foi feita sobre um painel de acrílico, no entanto, esse procedimento é opcional, podendo ser ou não fixado em qualquer tipo de superfície.

A figura abaixo mostra o *bootloader* montado na matriz de contatos.



Observe que a interligação dos fios com a matriz de contatos foi feita com conector tipo Dupont (macho) x soldagem na placa do Arduino UNO.

