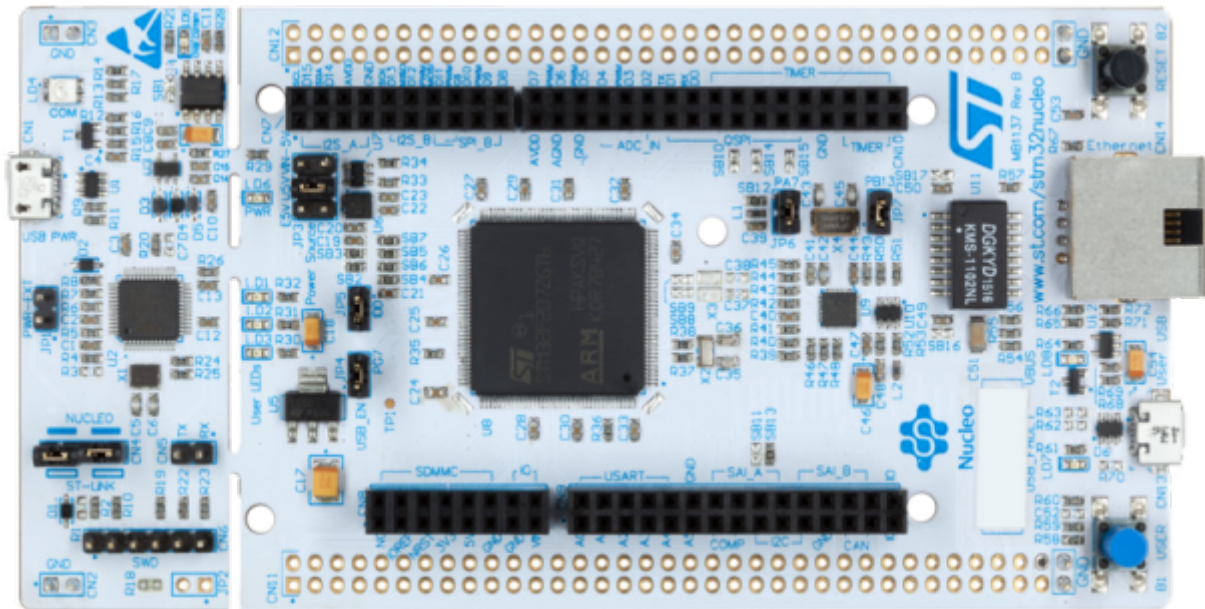


STM32

STM32 NUCLEO 144



[STM32 pour l'éducation](#)

[Achat Kits et STM32](#)

[Les Kits STM32](#)

[Introduction Debogueur Arduino](#)

[Premiers pas avec STM32 Nucleo dans Arduino IDE - LED clignotante](#)

[premiers_pas_avec_stm32_nucleo_dans_arduino_ide_-_led_clignotante.pdf](#)

Debuter avec la carte STM32 Nucleo F334R8

Connexion à la carte

Via un câble USB connecté sur CN1

Logiciel

Arduino IDE2

Ajouter la bibliothèque de cartes complémentaires dans "préférences" Ajouter ce lien dans "Additional Boards Managers URLs":

https://github.com/stm32duino/BoardManagerFiles/raw/main/package_stmicroelectronics_index.json

Télécharger et installer Cube32Programmer

Au 21/01/2024, note de JPD : Il existe peut être une autre méthode pour transférer un programme fait depuis Arduino IDE dans la carte STM32 nucléo, mais à aujourd'hui, je n'ai essayé qu'avec l'upload via STM32CubeProgrammer.

Cette application est très probablement utilisée en arrière plan pour compiler et/ou transférer le programme. C'est masqué, il suffit juste d'installer STM32CubeProg sur le PC où Arduino IDE est utilisé. Attention à bien l'installer à l'emplacement par défaut, sinon j'ai cru lire qu'il fallait ajouter manuellement le lien dans un fichier (lequel ??).

Pour télécharger STM32CubeProg.

Lien site STM32 : <https://www.st.com/en/development-tools/stm32cubeprog.html#get-software>

Lien Drive CastellLab (version pas forcément à jour, version 2.15 au moment de la création):
https://drive.google.com/file/d/1mh0SZxBggXplmLCxyDhg-fykKXA28RM0/view?usp=drive_link

Configuration Arduino IDE 2 pour programmer F334R8

Dans Arduino IDE2, choisir la carte et vérifier les méthodes d'Upload :

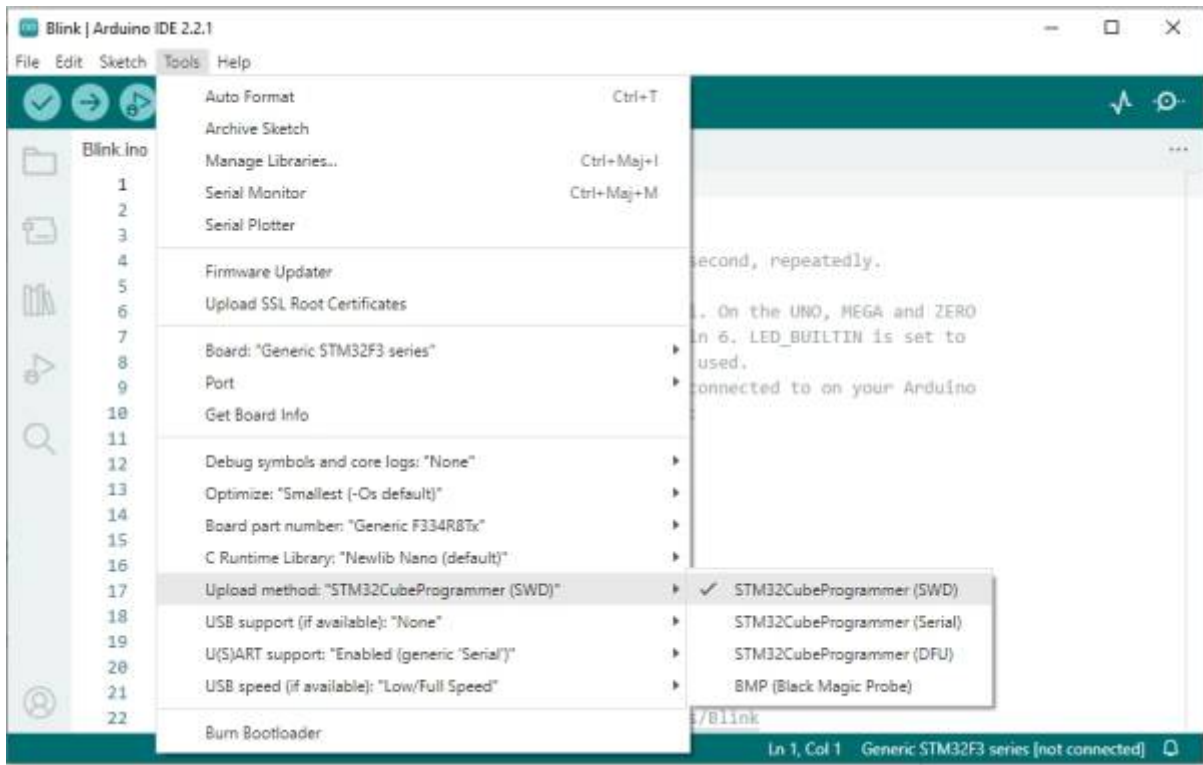
Choisir Generic STM32F3Series dans Board :



Dans les nouveaux sous-menu dans Tools, Choisir la carte F334R8Tx :



Dans Upload method : "STM32CubeProgrammer (SWD)"



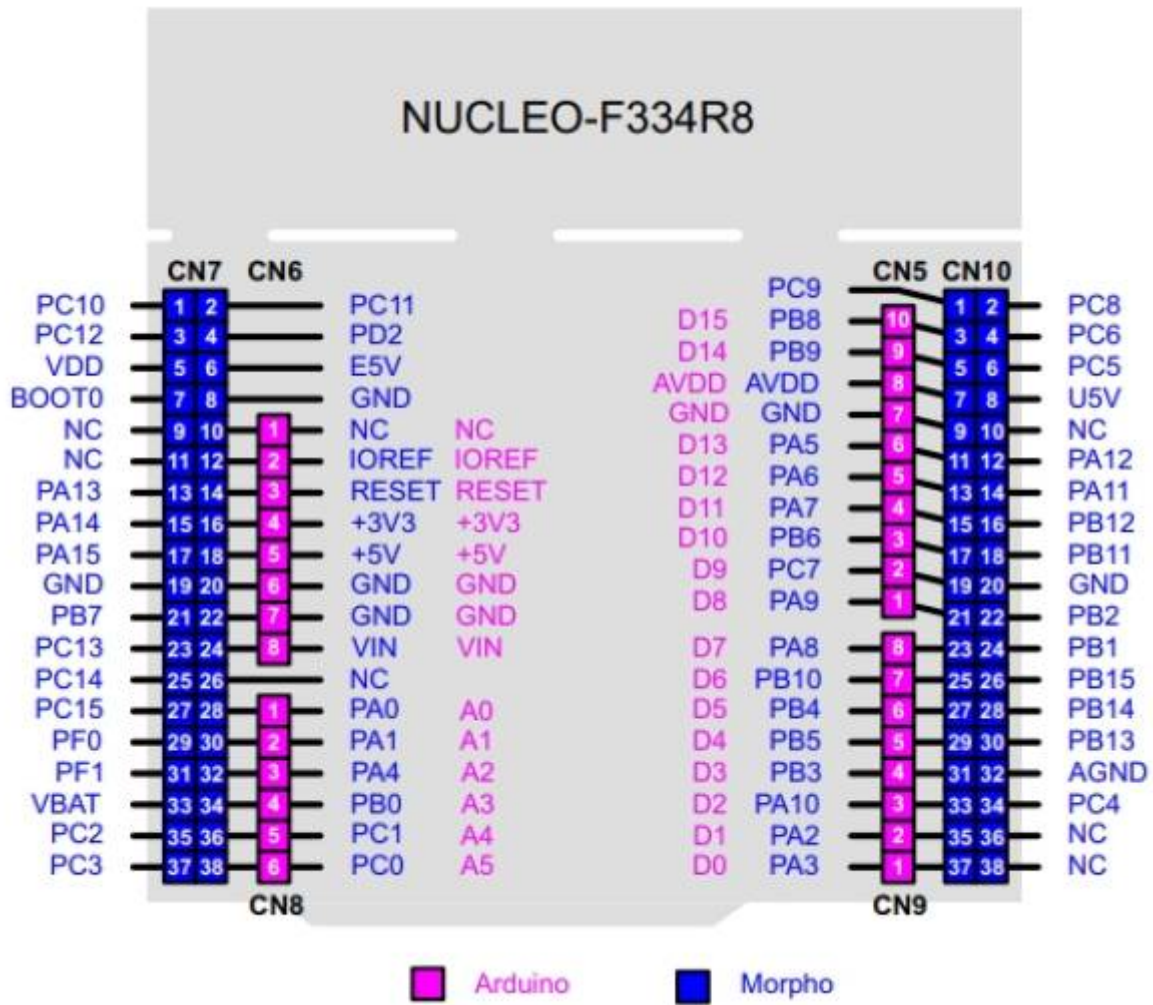
Caracteristiques de la carte F334R8

Vue d'ensemble

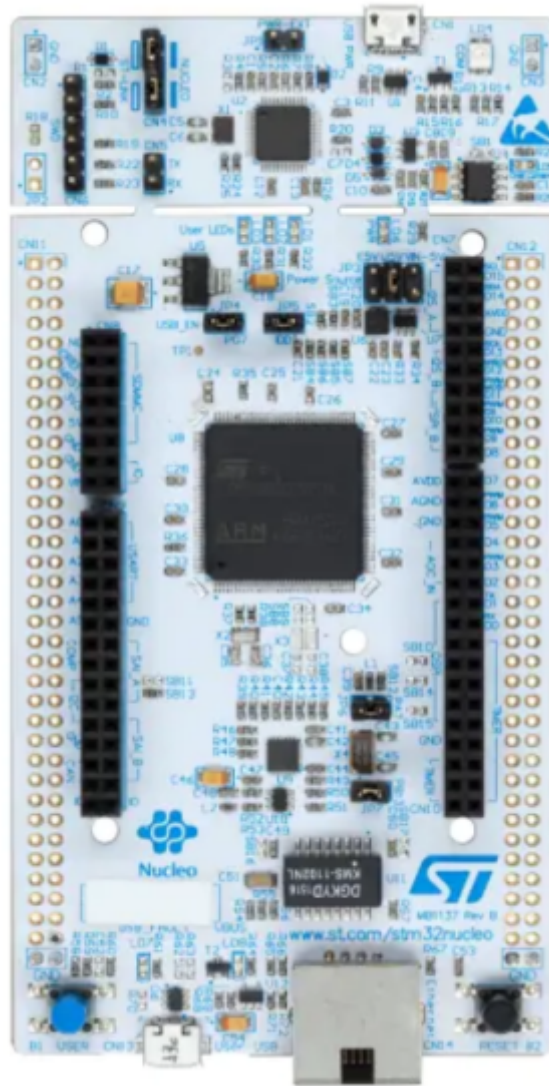
STM32F334 BLOCK DIAGRAM



Broche GPIO Pinout

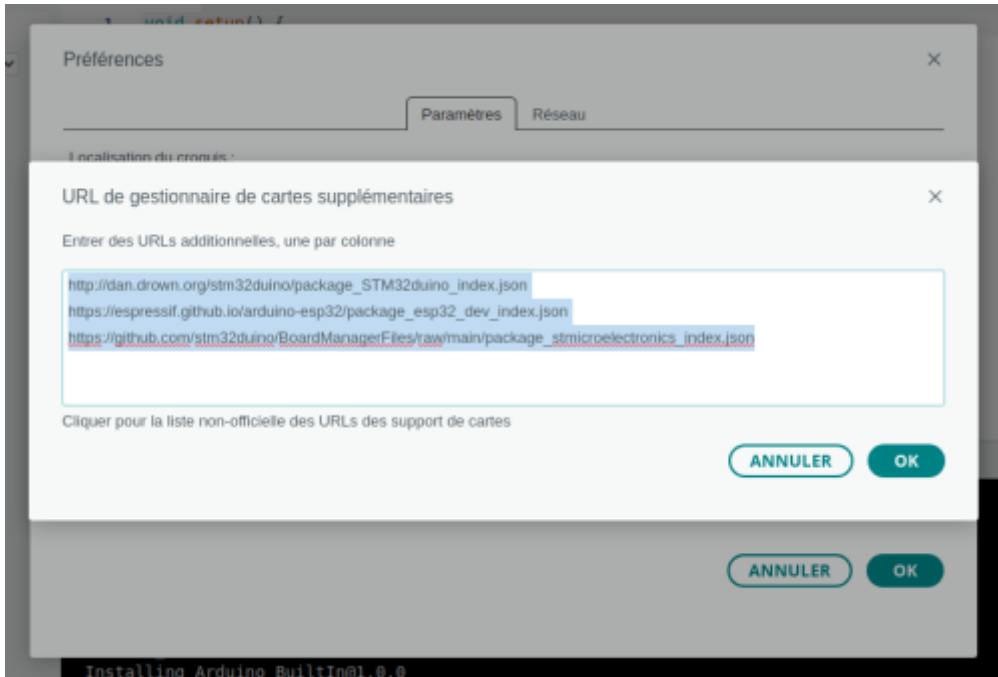


Debuter avec le STM32 144 NUCLEO-F429ZI

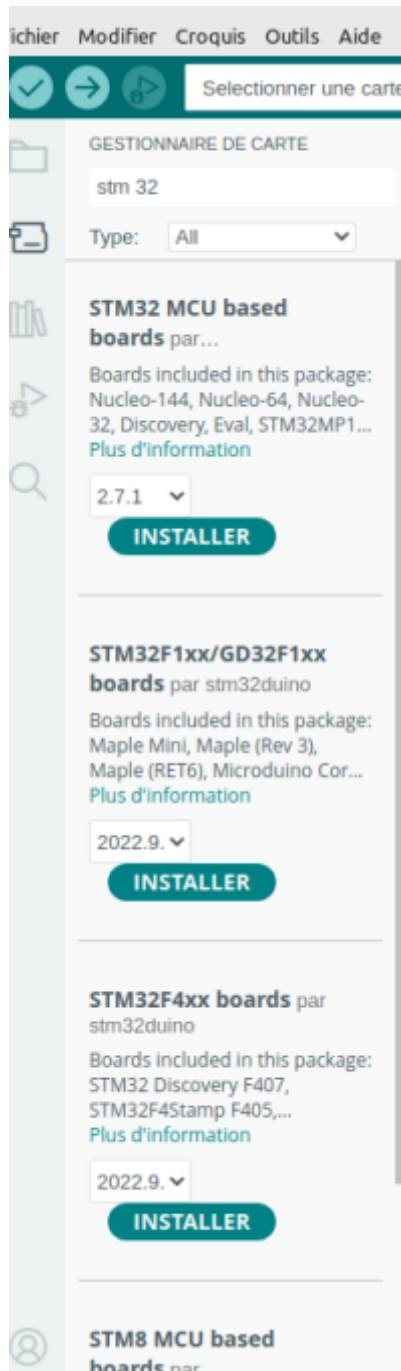


-1-Dans l IDE arduino version 2.x.x, inserer les deux lignes suivantes :

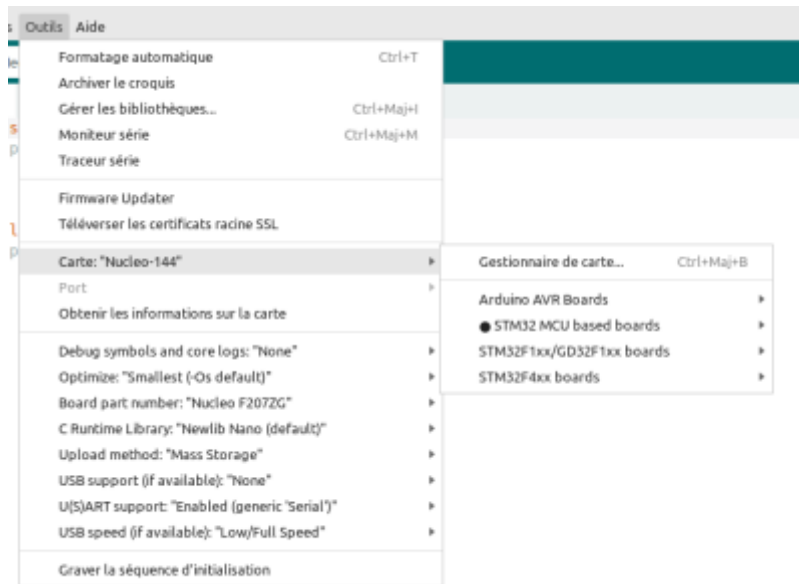
```
http://dan.drown.org/stm32duino/package_STM32duino_index.json  
https://github.com/stm32duino/BoardManagerFiles/raw/main/package_stmicroelec  
tronics_index.json
```



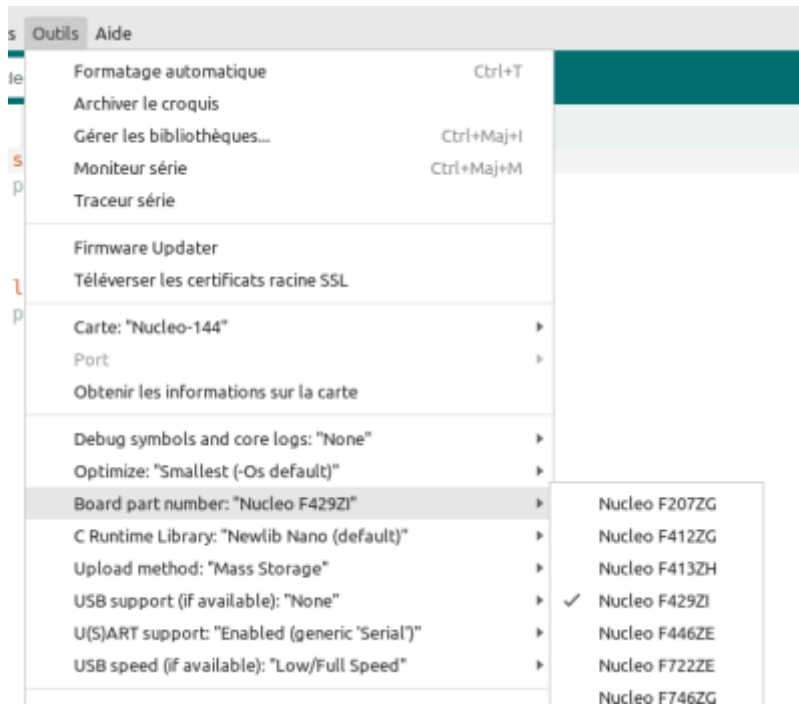
-2- Dans le gestionnaire de carte installer toutes les cartes STM32



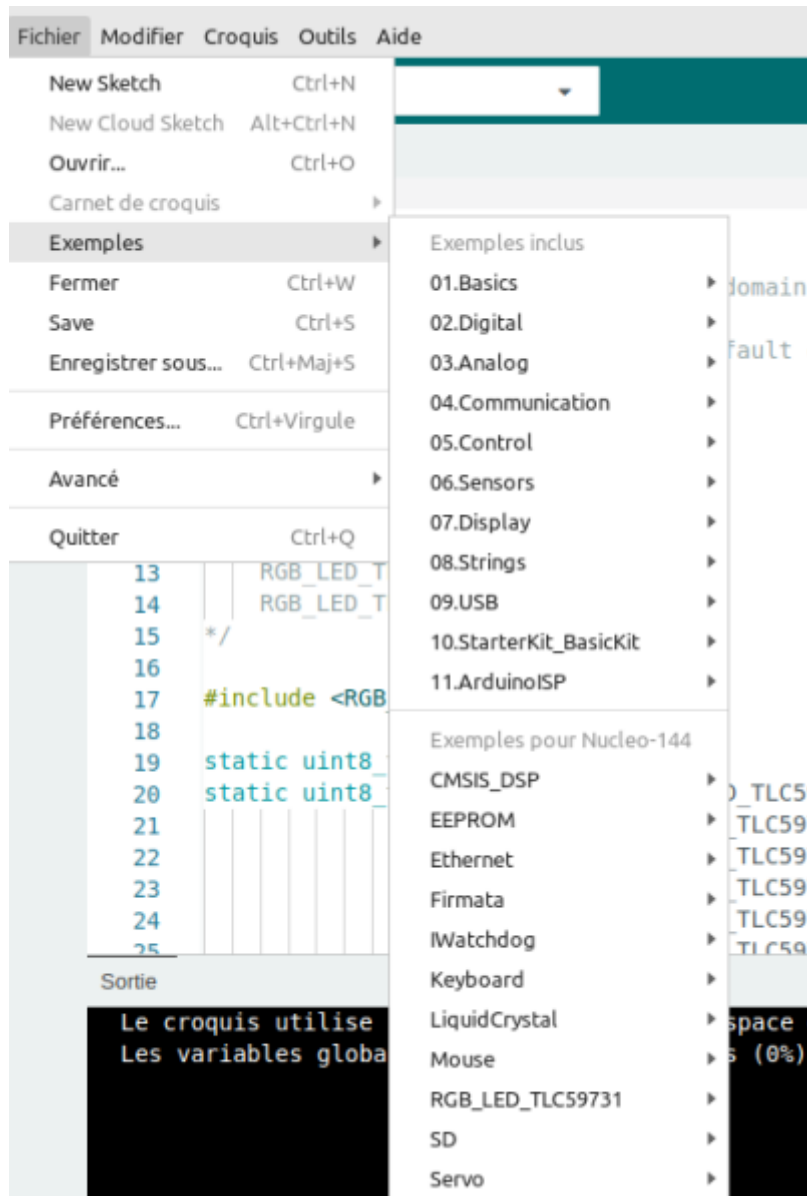
-3- Dans "Outils" -> "Carte" choisir "STM32 MCU Based Board" et "**Nucleo 144**"



-4- Dans l'option "Board part number" choisir ; **"Nucleo F429ZI"**



-5- On peut pour tester la carte , envoyer le programme exemple : "RGB_LED_TLC59731" ou le programme "Blink"



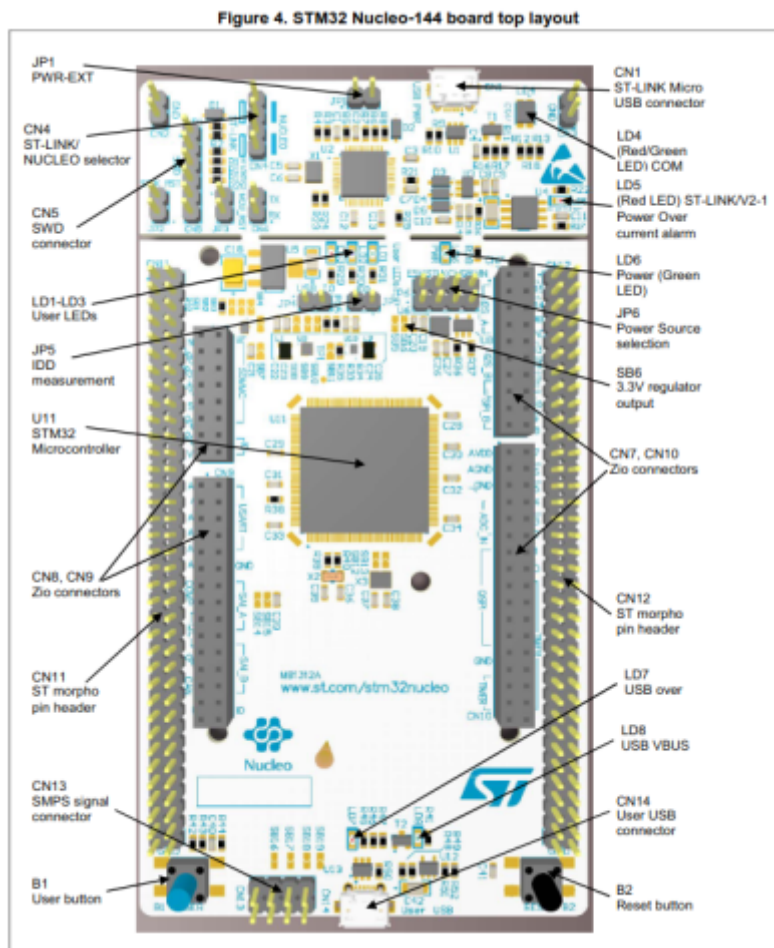
comment_programmer_et_deboguer_le_stm32_a_l_aide_de_l_arduino_led.pdf

Debuter avec Un STM32 144 NUCLEO-L4P5ZG



Carte Pour l'instant ... non comparable IDE arduino

Suivez la séquence ci-dessous pour configurer la carte Nucleo-144 et lancer la démonstration application (pour l'emplacement des composants, reportez-vous à la Figure 4 : Disposition du dessus de la carte STM32 Nucleo-144).



1. -. Vérifiez la position du cavalier sur la carte : JP1 (PWR-EXT) OFF (voir Section 5.5.1 : Entrée d'alimentation de ST-LINK/V2-1 USB connecteur pour plus de détails) JP6 (source d'alimentation) côté STLK (pour plus de détails, voir le tableau 7 : cavalier lié à l'alimentation) JP5 (IDD) ON (pour plus de détails, voir Section 5.8 : JP5 (IDD))CN4 ON sélectionné (pour plus de détails, voir Tableau 4 : états CN4 des cavaliers).
2. -. Pour l'identification correcte des interfaces de l'appareil à partir du PC hôte et avant connectant la carte, installez le pilote Nucleo USB disponible sur le Site Web www.st.com/stm32nucleo.
3. -. Pour alimenter la carte, connectez la carte STM32 Nucleo-144 à un PC avec un port USB de type A. au câble Micro-B' via le connecteur USB CN1 sur le ST-LINK. En conséquence, les LED vertes LD6 (PWR) et LD4 (COM) s'allument et la LED rouge LD3 clignote.
4. -. Appuyez sur le bouton B1 (bouton gauche).
5. -. Observez que la fréquence de clignotement des trois LED LD1 à LD3 change, en cliquant sur le bouton B1.
6. -. La démonstration du logiciel et les nombreux exemples de logiciels, qui permettent à l'utilisateur de utiliser les fonctions Nucleo, sont disponibles sur la page Web www.st.com/stm32nucleo.
7. -. Développez une application en utilisant les exemples disponibles.

Flipper zero

Flipper Zero

From:

<https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/> - **Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault**

Permanent link:

<https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:stm32&rev=1705918424>

Last update: **2024/01/22 11:13**

