

Klasse „Schokidrucker“

Verwendung: Mit der Klasse können Objekte vom Typ `Schokidrucker` erstellt werden. Über ein solches Objekt, lässt sich dann der Schokodrucker einfach und bequem steuern.

Einbindung: Kopiere die `Schokidrucker.hpp`-Datei in den Ordner, in welchem auch die `.ino`-Datei liegt. Binde dann die Datei in deinen Programmcode ein, indem du vor allen anderen Befehlen schreibst: `#include "Schokidrucker.hpp"`

Objekt erstellen: Denke dir einen netten Namen für den Schokodrucker aus (z.B. `Horst`) und erstelle mit folgendem Code das Objekt `Horst` vom Typ `Schokidrucker` :

```
Schokidrucker Horst(x,y,p1,p2,p3,p4,pixel,p5,p6,p7);
```

Was da in die Klammern muss, wird gleich erklärt.

Auf Methoden zugreifen:

Auf die Methoden von `Horst` (z.B. `MakeLine(x,y)`) wird wie folgt

zugriffen: `Horst.MakeLine(3,7);`

Methoden der Klasse:

Parameter beim erstellen,

Der Konstruktor setzt sich wie folgt zusammen:

```
Schokidrucker Horst(1,2,3,4,5,6,7,8,9,10);
```

1 = X-Wert der Startposition

2 = Y-Wert der Startposition

3 = Pinnummer für den X-Stepper

4 = Pinnummer für den Y-Stepper

5 = Pinnummer für die X-Richtung

6 = Pinnummer für die Y-Richtung

7 = Umrechnungsrate der Pixel und Steps (bei uns meistens 106, da das genau 1cm sind)

8 = Pinnummer für die Spritze in Richtung „Hoch“

9 = Pinnummer für die Spritze in Richtung „Runter“

10 = Pinnummer für die Geschwindigkeit der Spritze

Wichtige Befehle:

void Goto(int x, int y)

→ Der Drucker fährt zur Position x,y. Dabei fährt er erst komplett in X-Richtung und dann in Y-Richtung.

void MakeLine(float x, float y)

→ erzeugt eine stufenlose Linie von der aktuellen Position zu den angegebenen Koordinaten.

void Print(float x[], float y[], int laenge, int anzahl)

→ Der Drucker fährt hintereinander die in den Arrays x und y beschriebenen Koordinaten an und druckt dabei. In laenge wird die Länge der Arrays angegeben und in anzahl, wie oft die Form abgefahren werden soll.

void SchokoLos()

→ Beginnt Schokolade zu drucken.

void SchokoStop()

→ Stoppt den Schokoladen Druck durch 2,5 sekündiges Hochziehen.

void Stop()

→ Stoppt die komplette Anlage.

void FullStop()

→ Stoppt die komplette Anlage und zieht für 2,5 Sekunden den Spritzenkolben hoch.

void End()

→ Beendet alles und stoppt den Loop.

void StartingPosition()

→ Fährt den Drucker auf seine Startposition.

void SpritzeStop()

→ Hält die Spritze an.

void SpritzeHoch(int v)

→ Zieht die Spritze mit der Geschwindigkeit v (0-128) nach oben.

void SpritzeRunter(int v)

→ Drückt die Spritze mit der Geschwindigkeit v (0-128) nach unten.

void SpritzeMove()
→ aktiviert die Spritze mit den vorher festgelegten Eigenschaften.

Geter und Seter Methoden:

int GetX() → gibt die aktuelle X-Position zurück.
int GetY() → gibt die aktuelle Y-Position zurück.

int GetStartX() → gibt den X-Wert der Startposition zurück.
int GetStartY() → gibt den Y-Wert der Startposition zurück.

void SetStartX(int x) → Setzt den X-Wert der Startposition auf x.
void SetStartY(int y) → Setzt den Y-Wert der Startposition auf x.

void StartingPosition(int x, int y) → Setzt die Startposition und aktuelle Position auf x und y.
void Calibrate(int x, int y) → Setzt die aktuelle Position auf x und y.

void SetDelay(int d) → Setzt den Delay der Stepper.
int GetDelay() → Gibt den Delay der Stepper zurück.

int GetXPin() → Gibt den Pin des X-Steppers zurück.
int GetYPin() → Gibt den Pin des Y-Steppers zurück.

int GetXRPin() → Gibt den Pin der X-Richtung zurück.
int GetYRPin() → Gibt den Pin der Y-Richtung zurück.

void SetXPin(int pin) → Setzt den Pin des X-Steppers auf pin.
void SetYPin(int pin) → Setzt den Pin des Y-Steppers auf pin.

void SetXRPin(int pin) → Setzt den Pin für die X-Richtung auf pin.
void SetYRPin(int pin) → Setzt den Pin für die Y-Richtung auf pin.

void SetXRichtung(int r) → Setzt die X-Richtung: negativ = -1, positiv = 1.
void SetYRichtung(int r) → Setzt die Y-Richtung: negativ = -1, positiv = 1.

int GetXRichtung() → Gibt die X-Richtung zurück: -1 = negativ, 1 = positiv.
int GetYRichtung() → Gibt die Y-Richtung zurück: -1 = negativ, 1 = positiv.

int GetPixel() → Gibt die Umrechnungsrate der Steps und Pixel aus:
106 => 1 Pixelbreite = 1cm.

void SetPixel(int p) → Setzt die Umrechnungsrate der Steps und Pixel:
106 => 1 Pixelbreite = 1cm.

int SpritzeGetSpeed() → gibt die Geschwindigkeit der Spritze aus.
void SpritzeSetSpeed(int v) → Setzt die Geschwindigkeit der Spritze auf v
(0-128).

int SpritzeGetRichtung() → Gibt die Richtung der Spritze aus:
-1 = Hoch, 1 = Runter, 0 = keine Richtung.
void SpritzeSetRichtung(int r) → Setzt die Richtung der Spritze:
-1 = Hoch, 1 = Runter, 0 = keine Richtung.

int SpritzeGetPinHoch() → Gibt den Pin der Spritze für „Hoch“ zurück.
void SpritzeSetPinHoch(int pin) → Setzt den Pin der Spritze für „Hoch“.

int SpritzeGetPinRunter(); → Gibt den Pin der Spritze für „Runter“ zurück.
void SpritzeSetPinRunter(int pin); → Setzt den Pin der Spritze für „Runter“.

int GetDruck() → Setzt die Spritzengeschwindigkeit während des Drucks.
void SetDruck(int d) → Setzt die Spritzengeschwindigkeit für den Druck.