

Vorwort	ix
Danksagung	xiii
Über dieses Buch	xv

Teil 1 Einführung in die Hardware für JavaScript-Programmierer	1
--	----------

1 JavaScript und Hardware zusammenbringen	3
---	----------

1.1 Der Aufbau eines Hardwareprojekts	4
1.2 Wie JavaScript und die Hardware zusammenarbeiten	12
1.3 Ist JavaScript für Hardware geeignet?	22
1.4 Der Werkzeugkasten für die Hardware	23
1.5 Zusammenfassung	29

2 Erste Schritte mit dem Arduino	31
--	-----------

2.1 Den Arduino Uno kennenlernen	33
2.2 Der typische Arduino-Arbeitsablauf	40
2.3 Den Arduino mit JavaScript steuern	47
2.4 Zusammenfassung	56

3 Schaltungen bauen	57
---------------------------------------	-----------

3.1 Spannung, Stromstärke und Widerstand	58
3.2 Schaltungen bauen	67
3.3 Zusammenfassung	93

4 Sensoren und Eingänge 97

4.1 Analogsensoren 100

4.2 Digitale Eingänge 119

4.3 Zusammenfassung 125

5 Ausgänge: Licht und Lärm 127

5.1 Es werde Licht 128

5.2 Parallele LCDs 146

5.3 Geräusche machen mit Piezosummern 162

5.4 Zusammenfassung 166

6 Ausgänge: Die Dinge in Bewegung setzen 169

6.1 Motoren in Bewegung versetzen 170

6.2 Servomotoren 183

6.3 Einen ersten Roboter bauen 190

6.4 Zusammenfassung 208

Teil 3 Anspruchsvollere Projekte 209

7 Serielle Kommunikation 211

7.1 Parallele und serielle Datenübertragung 213

7.2 Die Grundlagen der seriellen Kommunikation 215

7.3 Asynchrone serielle Kommunikation 215

7.4 Synchrone serielle Kommunikation 230

7.5 Mehrfachsensor mit Schüttelsteuerung 237

7.6 Zusammenfassung 249

8 Projekte ohne Kabel 251

8.1 Gründe für die bisherige Kabelabhängigkeit 253

8.2 Kabellose Projekte mit dem Tessel 2 257

8.3 Den Tessel einrichten 259

8.4 Drahtlose Projekte mit dem Tessel 269

8.5 Projekte mit Batteriebetrieb 285

8.6 Zusammenfassung 294

9	Eigene Projekte gestalten	295
9.1	Elektronische Geräte zweckentfremden	297
9.2	Die Tasten der Fernbedienung mit einem Komponenten-Plug-in von Johnny-Five steuern	306
9.3	Software für anspruchsvolle Hardware schreiben	316
9.4	Zusammenfassung	343
Teil 4	JavaScript zur Hardwaresteuerung in anderen Umgebungen einsetzen	345
10	JavaScript für eingeschränkte Hardware	347
10.1	Der Espruino Pico	349
10.2	Neue Plattformen kennenlernen	353
10.3	Experimentieren mit dem Pico	359
10.4	Experimentieren mit dem Kinoma Element	373
10.5	Zusammenfassung	385
11	Node.js auf Ein-Platinen-Computern	387
11.1	Arbeiten mit Ein-Platinen-Computern	390
11.2	Den Raspberry Pi 3 kennenlernen	402
11.3	Johnny-Five-Anwendungen für verschiedene Plattformen schreiben	415
11.4	Der Raspberry Pi als Host	424
11.5	BeagleBone Black	425
11.6	Zusammenfassung	434
12	In der Cloud, im Browser und darüber hinaus	437
12.1	Das Internet der Dinge in der Cloud	439
12.2	Containerentwicklung mit resin.io	440
12.3	Hardwarezugriff durch den Webbrowser	452
12.4	Bluetooth LE mit dem Puck.js	455
12.5	Die Grenzen von JavaScript und der Hardware ausreizen	480
12.6	Zusammenfassung	481
	Stichwortverzeichnis	483