

# NRF24L01



## Faire dialoguer un Raspberry et un Arduino via nRF24L01

[Arduino et Raspberry : le Dialogue](#)

### Datasheet NRF24L01

[nrf24l01\\_prelim\\_prod\\_spec\\_1\\_2.pdf](#)

[Explications Librairie NF24 EN](#)



*Chaque seconde, un nombre est émis par un module nRF24L01 branché à une carte ESP32 ou ESP8266.*

```

*****/

#include <SPI.h>
#include "nRF24L01.h"
#include "RF24.h"

int compteur = 0;

RF24 radio(4, 5);
const uint64_t adresse = 0x1111111111;
const int taille = 32;
char message[taille + 1];

void setup(void)
{
  Serial.begin(115200);
  Serial.println("Emetteur de donnees");
  radio.begin();
  radio.openWritingPipe(adresse);
}

void loop(void)
{
  compteur++;
  itoa(compteur, message, 10);
  Serial.print("J'envoie maintenant "); // pour débogage
  Serial.println(message);

  radio.write( message, taille ); // émission du message via nRF24L01

  delay(1000);
}

```

### Esp32\_NRF24L01\_Reception001.ino

```

/*****

Sketch permettant à un ESP32 ou un ESP8266 de recevoir des messages
en provenance d'un autre microcontrôleur par l'entremise d'un
module nRF24L01.
Les messages reçus sont affichés dans le moniteur série.

*****/

#include <SPI.h>
#include "nRF24L01.h"

```

```
#include "RF24.h"

RF24 radio(4, 5);

const uint64_t adresse = 0x1111111111;
const int taille = 32;
char message[taille + 1];

void setup(void)
{
  Serial.begin(115200);
  Serial.println("Recepteur RF24");
  radio.begin();
  radio.openReadingPipe(1, adresse);
  radio.startListening();
}

void loop(void)
{
  while ( radio.available() )
  {
    radio.read( message, taille );
    Serial.print("Message recu : ");
    Serial.println(message);
  }
}
```

## L'achat de nrf24l01

[Pas presser sur Aliexpress](#)

[Plus rapide sur Gotronic ... mais plus cher](#)

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

Permanent link: <https://magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:arduino:nrf24l01&rev=1653229358>

Last update: 2023/01/27 16:08

