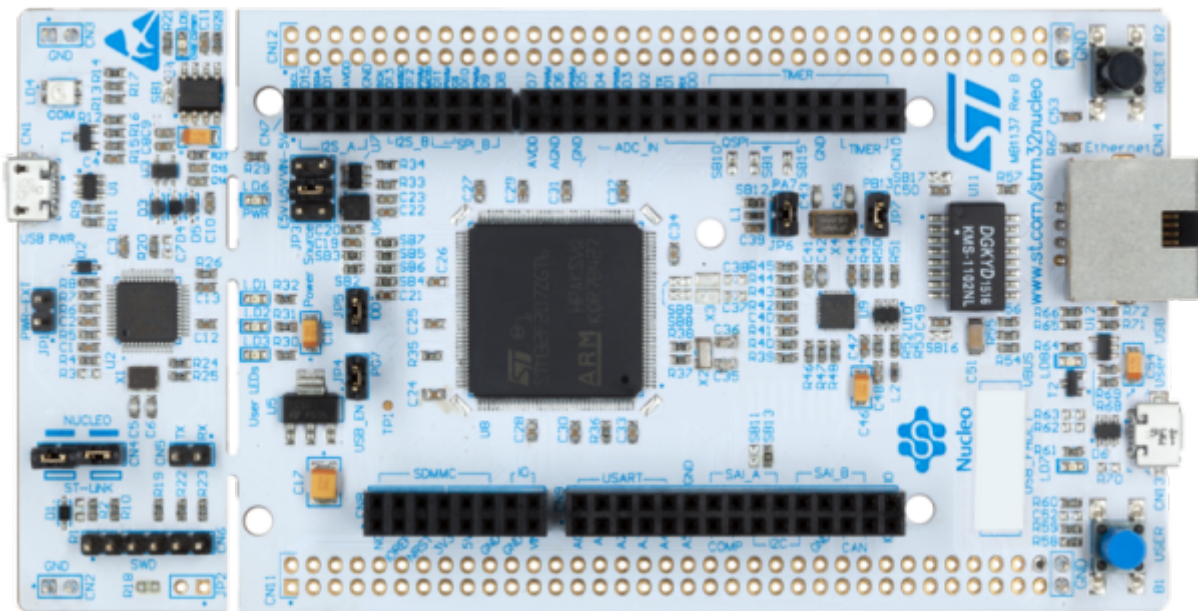


# STM32

## 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](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](https://drive.google.com/file/d/1mh0SZxBggXplmLCxyDhg-fykKXA28RM0/view?usp=drive_link)

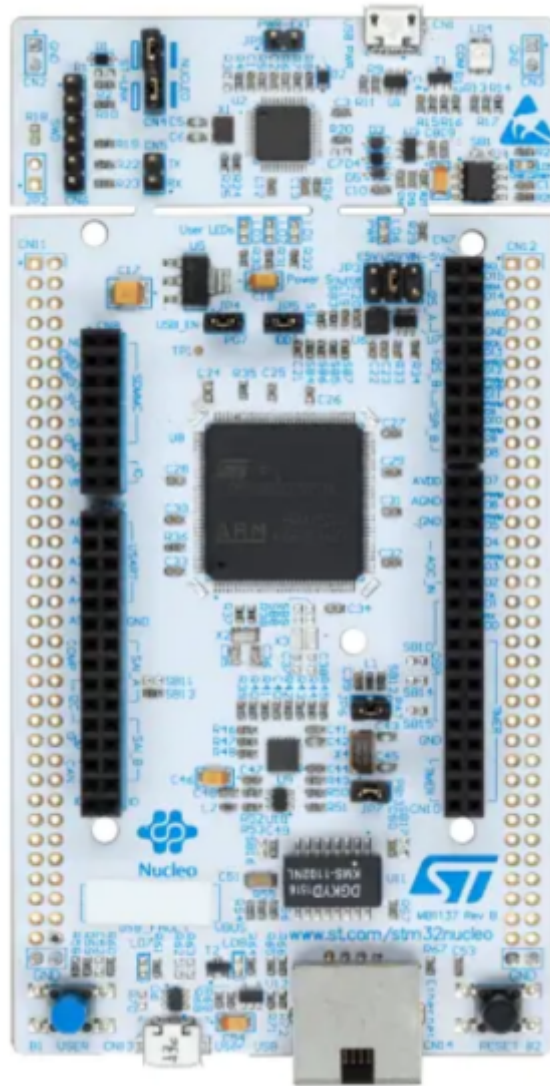
## **Configuration Arduino IDE 2 pour programmer F334R8**

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

Choisir Generic STM32F3Series dans Board :



## Debuter avec le STM32 144 NUCLEO-F429ZI

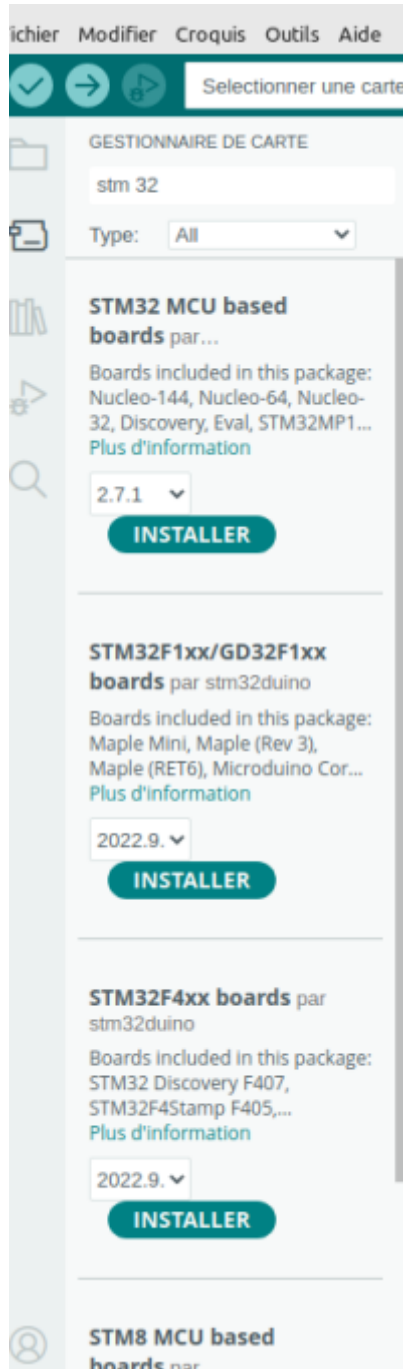


-1-Dans l IDE arduino version 2.x.x, inserer les deux lignes suivantes :

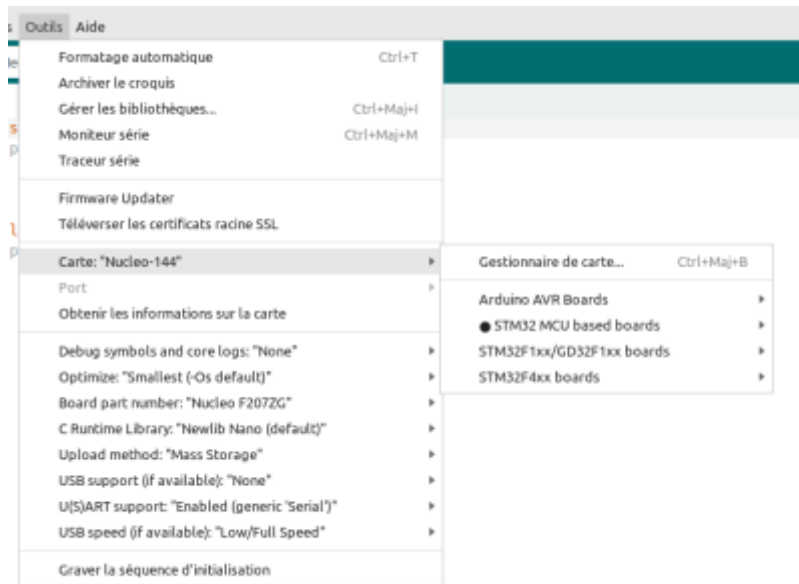
```
http://dan.drown.org/stm32duino/package_STM32duino_index.json  
https://github.com/stm32duino/BoardManagerFiles/raw/main/package_stmicroelec  
tronics_index.json
```



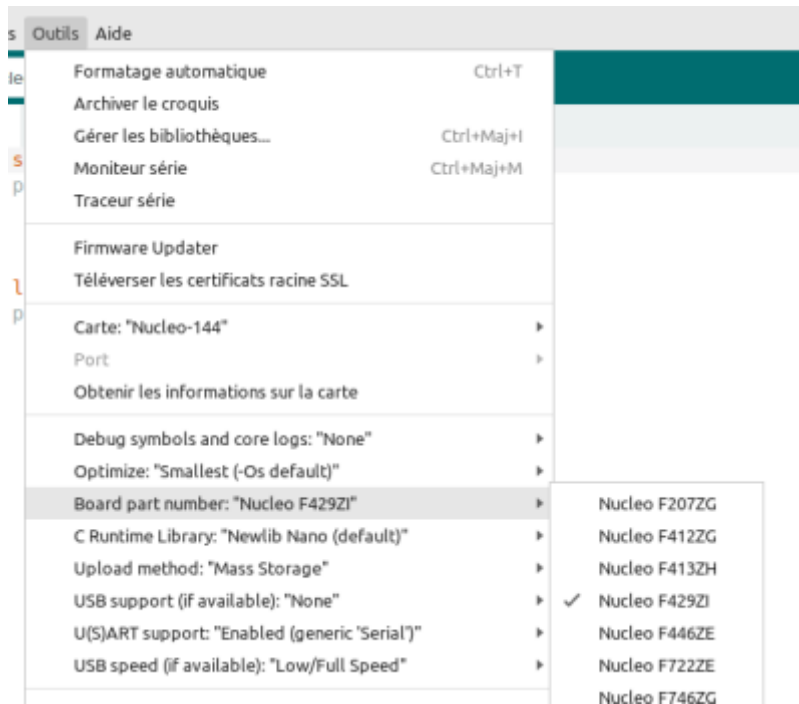
-2- Dans le gestionnaire de carte installer toutes les cartes STM32



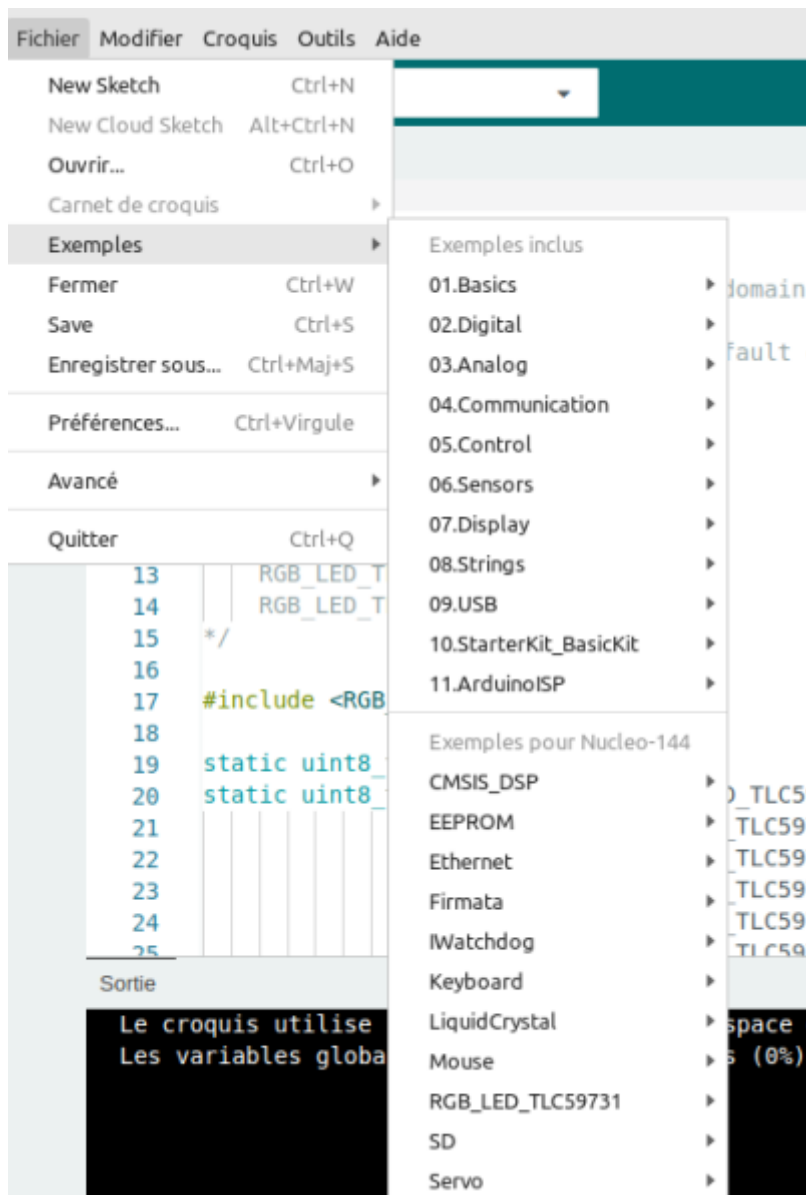
-3- Dans "Outils" -> "Carte" choisir "STM32 MCU Based Board" et "**Nucleo 144**"



-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"



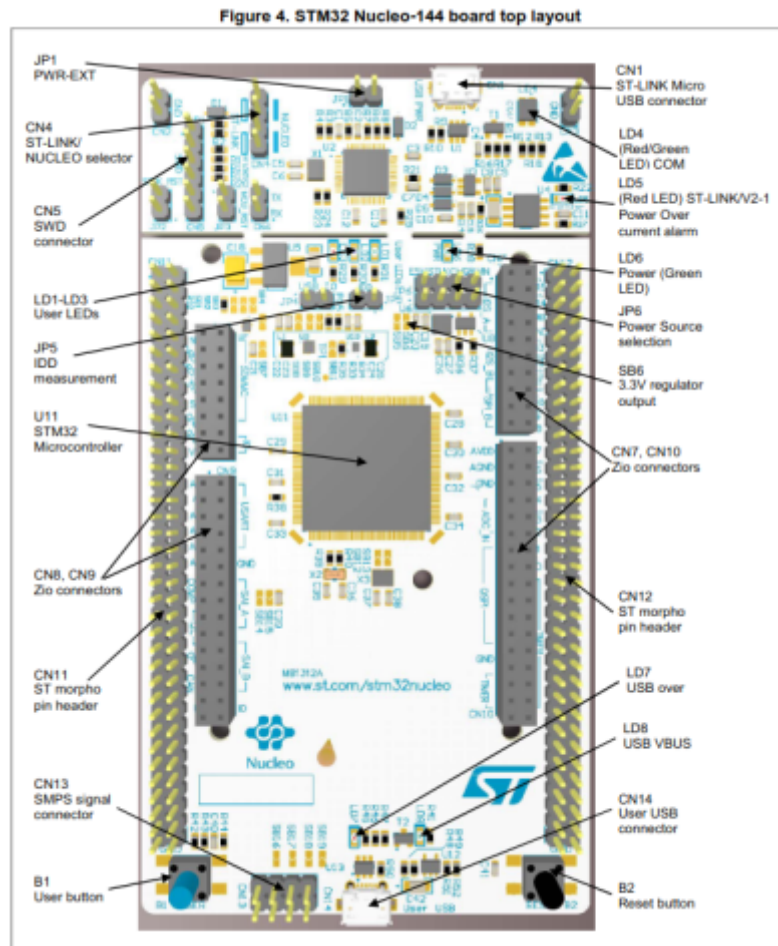
comment\_programmer\_et\_deboguer\_le\_stm32\_a\_l\_aide\_de\_l\_arduino\_led.pdf

## 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](http://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](http://www.st.com/stm32nucleo).
7. -. Développez une application en utilisant les exemples disponibles.

## Flipper zero

[Flipper Zero](#)

Last update: 2024/01/22  
11:08

start:stm32 <https://magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:stm32&rev=1705918119>

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:stm32&rev=1705918119>

Last update: **2024/01/22 11:08**

