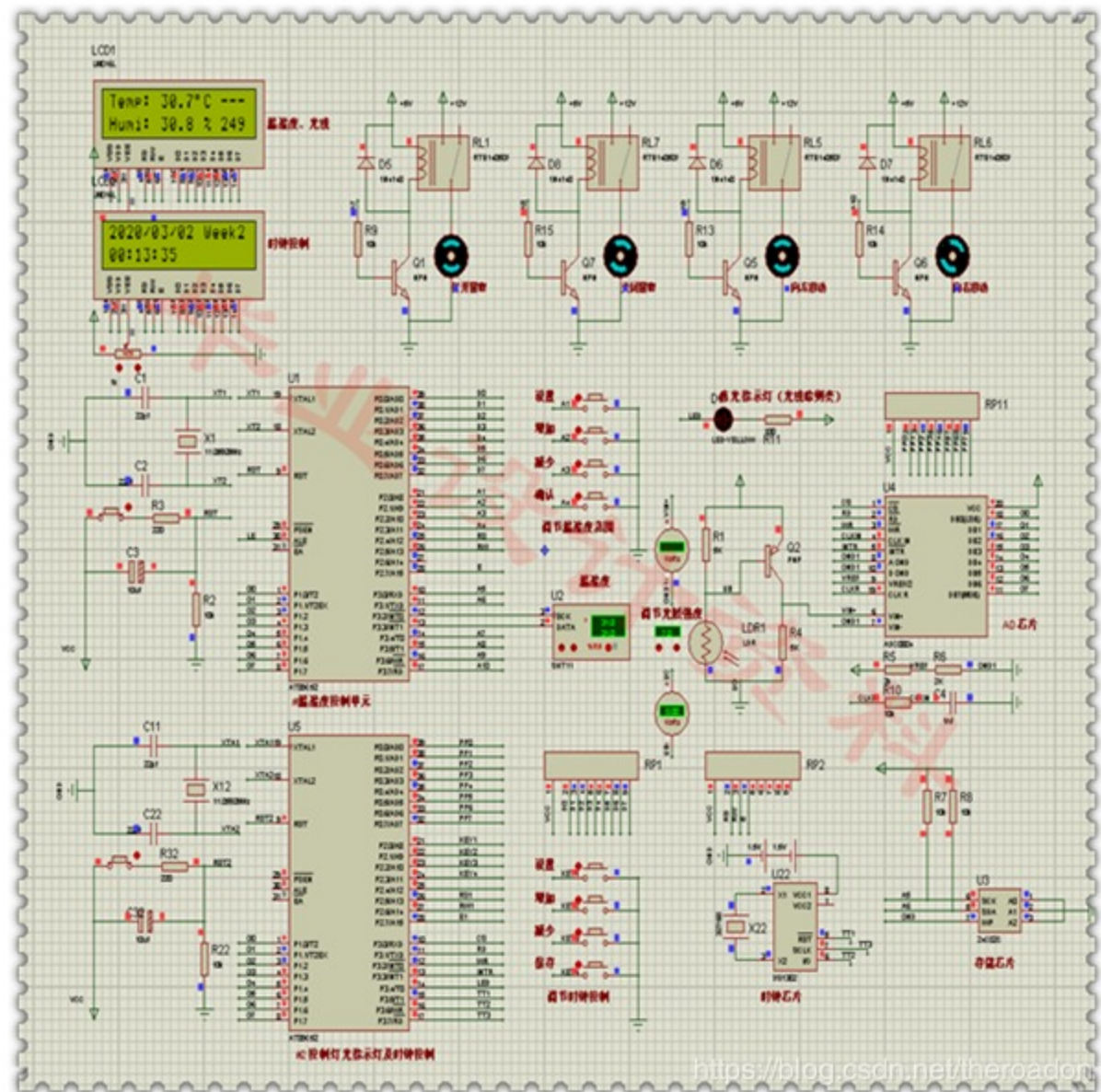


基于单片机温湿度光照自动窗帘系统设计，通过检测温湿度光照来自动控制窗帘开关，非常强大的一个设计，包含仿真电路图、程序等资料。资料主页下载。

链接：https://pan.baidu.com/s/1bMnNEv0cCAdTZ4xYCa3rtQ

提取码：hj9e

复制这段内容后打开百度网盘手机App，操作更方便哦



- 程序 (核心文件)
- 仿真 (核心文件)
- 原件详解
- 1.使用者必读.doc
- 2.protues破解安装教程.doc
- 3.protues如何导入hex (重要) .docx
- 4.用8.0以上版本打开低版本仿真.docx
- 仿真截图.png
- 论文降重秘籍.pdf
- 演示视频.mp4
- 原理图 (彩色) .pdf
- 原理图 (黑白) .pdf

```
1  #include <reg52.h>
2  #include <intrins.h>
3  #include <math.h>
4  #include <stdio.h>
5  #include <1602.h>
6  #include <sht11.h>
7  #include <24c02.h>
8
9  #define uchar  unsigned char
10 #define uint   unsigned int
11 #define W_cmd  0xa0          /* 24c02写指令 */
12 #define R_cmd  0xa1
13 uint    temp, humi;
14 value   humi_val, temp_val;  /* 定义两个共同体，一个用于湿度，一个用于温度 */
15 uchar   error;              /* 用于检验是否出现错误 */
16 uchar   checksum;          /* CRC */
17
18 uchar   TEMP_data[7];       /* 用于记录实测的温度 */
19 uchar   HUMI_data[6];       /* 用于记录实测的湿度 */
20 uchar   LIGH_data[4];       /* 用于记录实测光感度 */
21
22 uchar   show_temp[5];       /* 显示设定的温度 */
23 uchar   show_humi[4];       /* 显示设定的湿度 */
24
25 uchar data   temp_humi_cache[4]; /* 温湿度设置缓存 */
26 uchar        temp_set;          /* 保存温度变量 */
27 uchar        humi_set;          /* 保存湿度变量 */
28 uchar        presskeynum;       /* 按键次数变量 */
29 uchar        nn;               /* 用于蜂鸣器 */
30 uchar code   word1[] = { " a product of " };
31 uchar code   word2[] = { "UNITED ELECTRONICS" };
32 uchar code   word3[] = { " Welcome....." };
33 sbit         k1      = P2 ^ 0;  /* 选择按键 */
34 sbit         k2      = P2 ^ 1;  /* 增加按键 */
35 sbit         k3      = P2 ^ 2;  /* 减小按键 */
36 sbit         k4      = P2 ^ 3;  /* 确认按键 */
37 sbit         led1    = P1 ^ 4;  /* 温度过低指示灯 */
38 sbit         led2    = P1 ^ 5;  /* 温度过高 */
39 sbit         led3    = P1 ^ 6;  /* 湿度低于下限值，报警，加湿。 */
40 sbit         led4    = P1 ^ 7;  /* 湿度过高，报警，不调湿 */
41 sbit         motor1  = P3 ^ 4;
42 sbit         motor2  = P3 ^ 5;
43 sbit         motor3  = P3 ^ 6;
44 sbit         motor4  = P3 ^ 7;
45 sbit         P2_6    = P2 ^ 6;
46
47 /* *****延时函数***** */
```

复制