

1. Record Nr.	UNINA9911101370203321
Autore	Stewart Becky
Titolo	Adventures in Arduino
Pubbl/distr/stampa	Hoboken, : Wiley, 2015
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (323 p.)
Collana	Adventures In ...
Disciplina	629.895
Soggetti	Arduino (Programmable controller) C (Computer program language) Programmable controllers Mechanical Engineering Engineering & Applied Sciences Mechanical Engineering - General
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Title Page; Copyright Page; Contents; Introduction; What Is an Arduino?; What You Will Learn; Parts You Will Need; Tools You Will Need; Software You Will Need; Other Useful Materials; What I Assume You Already Know; How This Book Is Organised; Conventions; The Companion Website; Reaching Out; Adventure 1: Setting Up Your Arduino; What You Need; Downloading and Installing the Arduino Software on Your Computer; Installing Arduino Software on a Mac; Installing Arduino Software on a Windows PC; Installing Arduino Software on a Linux Machine; Exploring the Arduino IDE Using Blink to Test That Everything Is Set Up CorrectlyUploading Blink; Troubleshooting Common Problems; Building an LED Circuit; What You Need; Understanding Circuit Schematics; Using a Breadboard; Building Your First Circuit; Further Adventures with Arduino; Adventure 2: Reading from Sensors; What You Need; Adding More LEDs; Printing Messages to the Computer; Reading Data from a Potentiometer; Making Decisions in Code; Building a Status Message Sign; What You Need; Understanding the Circuit; Prototyping on a Breadboard; Writing the Code; Creating your Sign; Creating your Sign Cutting Holes for the Potentiometer and LEDsAdding the Status

Messages and Decorating the Sign; Soldering the Circuit; Inserting the Electronics; Further Adventures with Arduino; Adventure 3: Working with Servos; What You Need; Understanding Different Types of Motors; Controlling a Servo with Arduino; Repeating the Same Thing Over and Over; Digital Input with a Push Button; Building a Combination Safe; What You Need; Understanding the Circuit; Prototyping on a Breadboard; Writing the Code; Making the Safe; Soldering the Wires; Inserting the Electronics; Further Adventures with Arduino
Adventure 4: Using Shift RegistersWhat You Need; Organising Your Code; Using Functions; Using for Loops; Getting More Outputs with Shift Registers; How a Shift Register Works; Clock; Data; Latch; Making the Connections for a Shift Register; Adding LEDs; Writing the Code; Adding More Shift Registers; Building Your Name in Lights; What You Need; Understanding the Circuit; Prototyping on a Breadboard; Writing the Code; Making the Lights; Soldering the Wires; Inserting the Electronics; Further Adventures with Shift Registers; Adventure 5: Playing Sounds; What You Need; Making a List
Making Your Intentions KnownLooping Through an Array; Putting It Into Practice; Making Noise; Wiring the Circuit; Writing the Code; Building an Augmented Wind Chime; What You Need; Understanding the Circuit; Prototyping on a Breadboard; Writing the Code; Making the Wind Chime; Making the Base; Making the Chimes; Attaching the Chimes; Connecting the Electronics; Further Adventures with Sound; Adventure 6: Adding Libraries; What You Need; Analogue Out; Fading an LED; Mixing Light; Wiring the Circuit; Writing the Code; Capacitive Sensing; Adding a Library; Wiring the Circuit; Writing the Code
Building a Crystal Ball

Sommario/riassunto

Go from beginner to Arduino™ developer with 9 amazing adventures
Have a blast building and programming interactive electronic crafts with Arduino. Author Becky Stewart walks you step by step through 9 exciting projects geared toward the beginner. You will learn how to download and install Arduino for multiple operating systems (Windows, Mac or Linux), how to make the most of Arduino with basic programming concepts and much more, so you can start having fun right away watching your designs come to life. You'll start with simple creations and move toward more complex crafts as you master each

2. Record Nr.	UNINA99111145343203321
Autore	Bäuerl Carsten
Titolo	Zwischen Rausch und Kritik 1 : Auf den Spuren von Nietzsche, Bataille, Adorno und Benjamin / Carsten Bäuerl
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : Aisthesis Verlag, 2019
ISBN	3-8498-1458-0 9783849814588
Edizione	[2nd ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (410 pages)
Disciplina	142
Soggetti	Kunst der Moderne Rausch Bataille Georges Nietzsche Friedrich Benjamin Walter Adorno Theodor W
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	PublicationDate: 20030101
Nota di contenuto	Vorrede – Exposé – Einführung I Rausch und Kritik in Nietzsches „Geburt der Tragödie“ 1. Die Tragödie oder Dionysos und Apollo 2. Die Negation der Tragödie oder Sokrates' theoretisches Ideal 3. Die Wiederherstellung der Tragödie oder Wagner II Nietzsches Kritik an seiner „Geburt der Tragödie“ 1. Menschliches, Allzumenschliches 2. Ecce homo zu „Menschliches, Allzumenschliches“ 3. Ecce homo zu „Der Fall Wagner“ 4. Ecce homo zu „Die Geburt der Tragödie“ 5. Versuch einer Selbstkritik zu „Die Geburt der Tragödie“ 6. Der Fall Wagner / Nietzsche contra Wagner 7. Zusammenfassend: Nietzsches Destruktionen und Transformationen der „Geburt der Tragödie“ III Der Rausch bei Bataille oder der erotische Exzeß 1. Annäherungen in Analogien 2. Die ökonomische Grundannahme für den Exzeß 3. Die

Zwei-Welten-Anthropologie oder das Verbot, die Überschreitung und das Heilige 4. Der erotische Rausch mit Todesintensität 5. Resümee, Einwände und Ausblicke Exkurs zu einigen Momenten einer Bataille-Rezeption bei Foucault, Derrida, Baudrillard und Habermas Zwei Intermezzi Dionysische Partikel oder Fragmente einer ästhetischen Theorie des Aktes Literatur zwischen Musik und Bild IV Das Verschweigen des Dionysos oder: die asketisch-kritische, negativ-dialektische Disziplinierung des Rausches in Adornos ästhetischem Denken 1. Einleitung 2. Kritik am Kulturbetrieb 3. Die negativ-dialektische Methode des ästhetischen Denkens 4. Philosophischer Geist als Wahrheitsgehalt der Kunst 5. Kunstwerk und Gesellschaft 6. Vom Dornröschenschlaf des spielenden Kindes 7. Wiesengrund Adorno als theologischer Mephisto (Zu einer Kritik Lyotards) V Annäherungsversuche an Benjamins kritischen Geist im Rausch 1. Im Spannungsfeld zwischen Adorno und Benjamin I 2. Im Spannungsfeld zwischen Adorno und Benjamin II 3. Annäherungsversuche über Anmerkungen zu einigen Benjamin-Rezeptionen 4. Kritik als messianische Destruktion und ihre Leidensverwandtschaft mit dem dionysischen Rausch 5. Physiognomie 6. Vor dem Erwachen: Aisthesisches Denken im Hasch-Rausch 7. Benjamins Surrealismus als Erwachen aus dem Traum von Rausch und Kritik Literaturverzeichnis

Sommario/riassunto

Der Band „Zwischen Rausch und Kritik 1“ ist der Versuch, zwei unsere Kultur konstituierende Momente, nämlich den produktiven Rausch, wie er in Nietzsches Tragödienschrift als „dionysisch“ gefaßt wird, mit dem Begriff der Kritik, wie dieser vornehmlich von Adorno verstanden worden ist, spannungsgeladen zu fusionieren. Der dionysisch schaffende Rausch, als ästhetisch-ethisches Fundament der Postmoderne, wird dabei an den sinnlichen Leib des Menschen gekoppelt, der – wie bei Nietzsche und noch mehr bei Benjamins Surrealismusverständnis – durchaus nicht geistlos ist. Dem daraus folgenden Kulturverständnis ist eine Vernunft immanent, die der herrschenden Logik, Logistik und Ökonomie, sowie der Vereinzelung der Individuen, mit notwendig destruktiver Kritik begegnet. Adorno jedoch kann aus moralisch-kritischen Gründen nur für einen schlafenden Dionysos sprechen, weil die Gesellschaft und ihre Kunst zum einen durch ihr Leiden gekennzeichnet sind und zum anderen die Kulturproduktion des Rausches in präfaschistischen oder kulturindustriell hedonistischen Spielarten münden. So ist der dionysisch unruhige Schlaf Ausdruck im hermetisch autonomen Kunstwerk: Adornos Plädoyer für eine künstlerische, aber negative Avantgarde. Die Ethik wird, indem sie sich ihrem ästhetischen Moment entzieht, zur asketischen Negativität, und die Ratio tendiert zum bornierten „sokratisch“-wissenschaftlichen Positivismus. Letzteres kritisieren Adorno und Nietzsche gemeinsam. Es geht um das Zusammenspiel von Negativer Dialektik (Adorno) und produktivem Rausch (Nietzsche), aus dem beide Momente nicht als beschädigte, sondern als gegenseitig befruchtete hervorgehen.