

Configuration IOT Cricket

Configuration du cricket

La configuration, c'est-à-dire la programmation de Cricket, se fait entièrement en OTA (Over The Air) via Wi-Fi. Il ne nécessite aucune programmation et peut être effectué à partir de n'importe quel appareil doté de capacités Wi-Fi et d'un navigateur Web, par exemple un smartphone, une tablette, un ordinateur portable, une télévision intelligente, un PC avec connecteur Wi-Fi, etc.

Vous pouvez choisir de le faire soit localement via le point d'accès Wi-Fi toe_device de Cricket, soit à distance à partir du microservice <http://cota.thingsonedge.com> .

Configuration locale

Vous pouvez configurer Cricket entièrement au sein de votre réseau local qui n'a pas accès à Internet.

La dernière version de Cricket fonctionne dans toutes ses capacités au sein de réseaux WiFi locaux isolés.



Pour commencer à configurer Cricket localement, accédez à la section Panneau de configuration de Cricket .

Panneau de configuration de cricket

Cricket est livré avec son panneau de configuration local qui vous permet de :

1

Open private "toe_device" Wi-Fi hotspot



2

Connect from a phone or laptop to the "toe_device" Wi-Fi hotspot



BINDING (couplage Wi-Fi)

En quelques étapes, vous pouvez connecter Cricket à votre réseau Wi-Fi comme indiqué ci-dessous à partir du panneau de configuration local (voir la section Panneau de configuration de Cricket pour savoir comment ouvrir le panneau de configuration)

1

Pair to your Wi-Fi router

1. Select or type "Your Wi-Fi" network
2. Type password
3. Press CONNECT



If your wifi doesn't show up on the list, then type your SSID manually



Go to: <http://192.168.4.1>
If it doesn't automatically

toe_device



IOT Cricket Wi-Fi module

2

Check if Cricket is connected

1. Open the INFO panel
2. Check the connectivity status



toe_device



IOT Cricket Wi-Fi module

Vous pouvez maintenant commencer à configurer Cricket (voir la section CONFIG) et le configurer pour envoyer des données aux appareils clients : smartphone, ordinateur portable, PC, ... Pour en savoir plus sur la façon de recevoir des données de Cricket sur les appareils clients, rendez-vous dans la section API de communication .

From:

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

Permanent link:

<https://www.fablab37110.chanterie37.fr/doku.php?id=start:arduino:configiot&rev=1627310240>

Last update: **2023/01/27 16:08**

