

簡易遠隔操作ユニット(携帯電話版)

概要

必要に迫られて、簡単な仕組みで、且つ、費用が余りかからない「簡易遠隔操作ユニット」を製作しました。

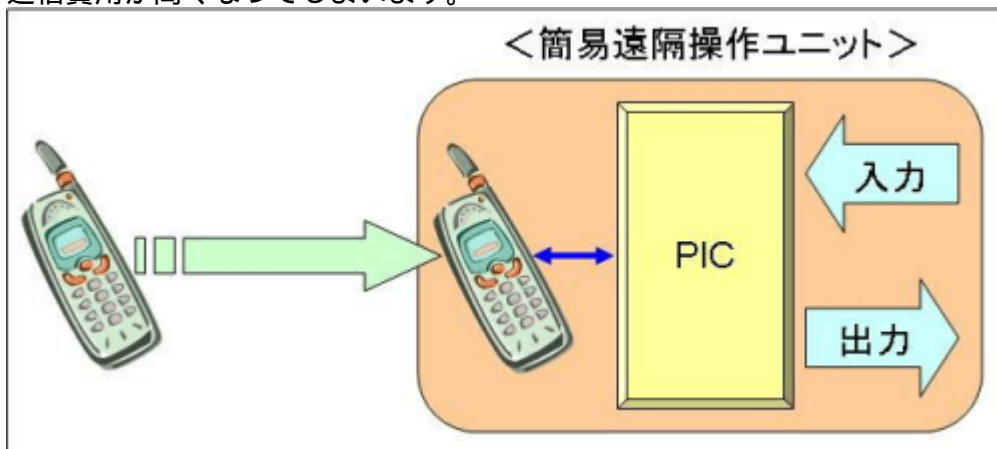
<本ユニットへの要望事項>

- 操作が簡単であること。
- 入出力を制御できること。
- 通信費用が安いこと。
- 近くに商用電源(AC100V)やネットワーク(LAN)が無くても使用できること。
- 仕組みが簡単で、構築に時間がかからないこと。
- 入手が容易な部品を使用すること。
- 持ち運びが容易であること。

これらの要望をある程度満足させられる方法として、以下の理由で携帯電話を採用しました。

- 携帯電話用接続コード(平型プラグ)を使用することにより、容易に発着信を制御できる。
- ファミリー割引を適用することにより、通話料が無料となる。
- 利用可能範囲が広い。いつでも、どこでも通話 通信ができる。

<簡易遠隔操作ユニットのイメージ図> 遠隔操作する携帯電話(左側)は、固定電話でも利用できますが、通信費用が高くなってしまいます。



<仕様>

- 入力は、3チャンネルのデジタル(PICのポート)とします。
- 出力は、3チャンネルのデジタル(PICのポート)とします。
- 遠隔からの操作は、携帯電話のピポパ音(DTMF: Dual-Tone Multi-Frequency)を使用します。

- 「1」 入力チャンネル(1)の状態を音で知らせます。(ハイ状態=2000Hz □ロー状態=500Hz)
- 「2」 入力チャンネル(2)の状態を音で知らせます。(ハイ状態=2000Hz □ロー状態=500Hz)
- 「3」 入力チャンネル(3)の状態を音で知らせます。(ハイ状態=2000Hz □ロー状態=500Hz)
- 「4」 出力チャンネル(1)をオンにします。(完了状態=1000Hz)
- 「5」 出力チャンネル(1)をオフにします。(完了状態=1000Hz)
- 「6」 出力チャンネル(2)をオンにします。(完了状態=1000Hz)
- 「7」 出力チャンネル(2)をオフにします。(完了状態=1000Hz)

「8」 出力チャンネル(3)をオンにします。(完了状態=1000Hz)
「9」 出力チャンネル(3)をオフにします。(完了状態=1000Hz)
「0」 通話を終了します。

- 自動応答モード
着信をトリガとして、遠隔操作処理を行います。
- 自動通知モード
入力チャンネル(1)が、ロー(ON)状態になると、自動発信を行い、遠隔操作処理を行います。

動作原理(ハードウェア)

携帯電話との接続 携帯電話には、ヘッドセット(イヤホンマイク)を接続するための平型端子が用意されています。ヘッドセットを接続することにより、ハンズフリーで運転中も安心して通話することが出



来ます。

今回使用する、ヘッドセットは、発着信がワンタッチ操作で行える□ON/OFFスイッチ付きのものを使用

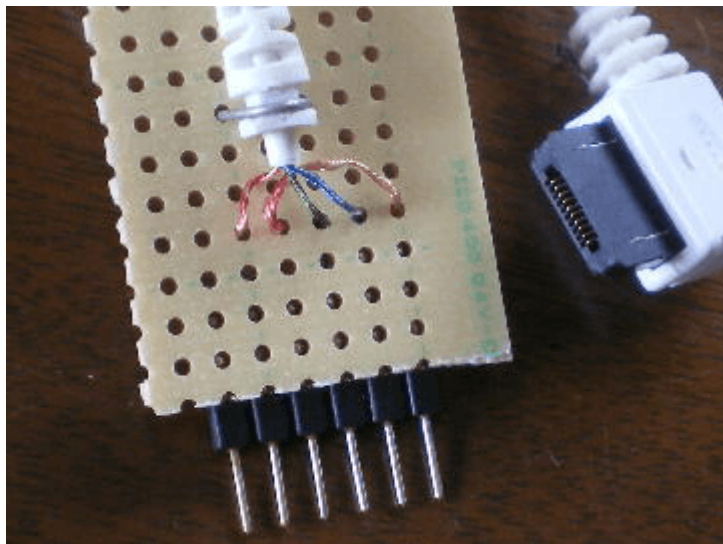


します。

500円前後で販売されています。

ヘッドセットに付いている、マイク、スイッチ、イヤホンを取り外します。そして、ブレッドボードに接続し易いようにユニバーサル基板で治具を作ります。





平型端子のピンアサイン(ヘッドセット接続時)は、次のようになっています。

【01】アナログ(GND)

【02】送信信号(マイク入力)

03 HS検出(ヘッドセット有無)有り=Low 無し=オープン

【04】受信信号(ヘッドホン出力:R) モノラル時に出力されない。

【05】受信信号(ヘッドホン出力:L) モノラル時に出力される。

【06】ステレオ/モノラル切り替えステレオ=Low モノラル=オープン

【07】予約

【08】通話スイッチ(発信、着信、終了)

【09】予約

【10】デジタルGND

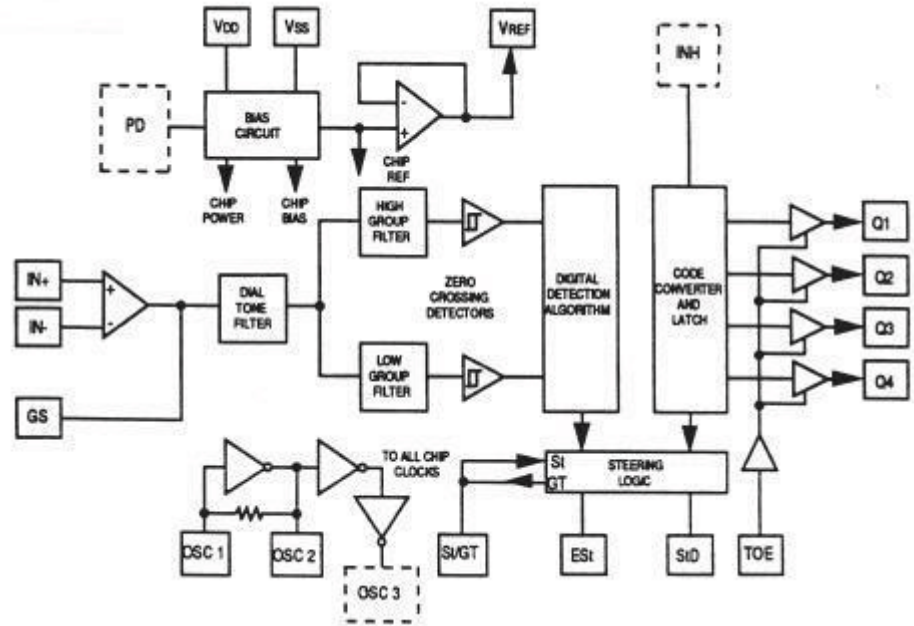
マイクの入カインピーダンスは、1k Ω 以上 ヘッドホンの負荷インピーダンスは、16 Ω 以上

通話スイッチの操作が重要となるので、少し詳しく説明します。

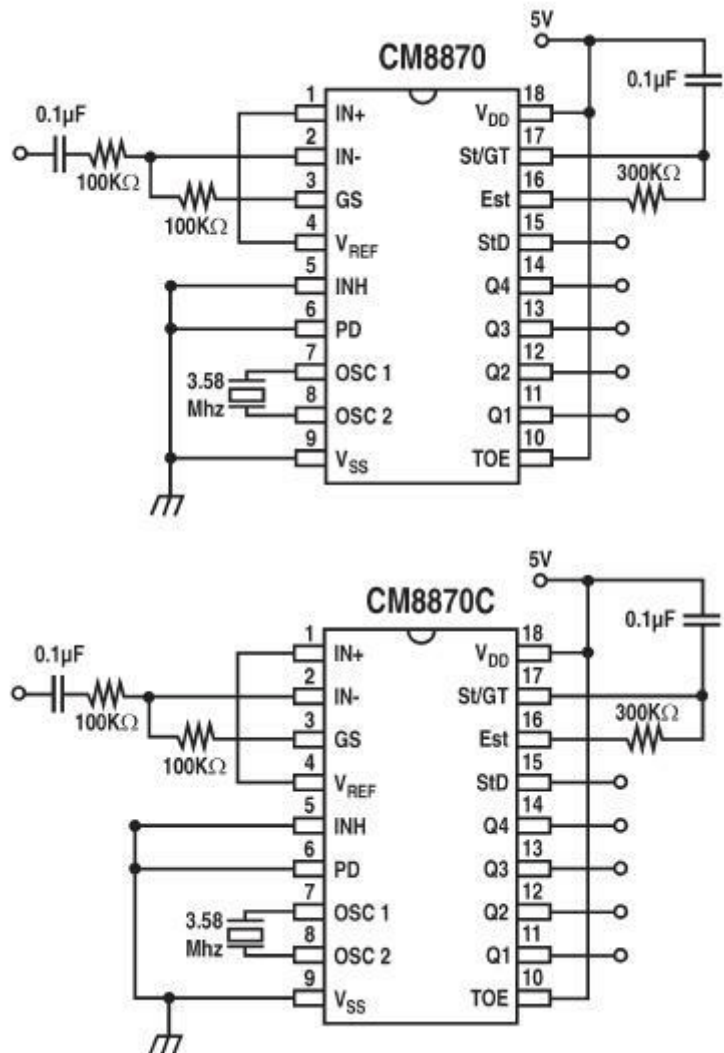
- 電話を受ける。
着信中に、通話スイッチを押下(約1秒)すると、通話が始まります。
- 電話をかける。
待受中に、通話スイッチを押下(約2秒)すると、メモリNo.999に登録された番号に電話がかかります。
- 電話を切る。
通話中に、通話スイッチを押下(約2秒)すると、電話が切れます。

これらの仕様は、機種によって若干異なります。詳細は各機種の取扱説明書をご覧ください。

◎DTMFレシーバ 携帯電話からのDTMF信号を受けて、4ビットのデジタル信号に変換するDTMFレシーバには CM8870を使用しました (California Micro Devices Corp)



<ブロックダイアグラム>



<片線接地(シングルエンド)での使用例>

着信の検出 着信音をLM386を使用して20倍に増幅し、ダイオードで倍電圧整流し、着信電圧に変換します。

通話スイッチの制御 トランジスタのコレクタを使用して、通話スイッチをオープン状態(オフ)またはGNDに接地状態(オン)とします。

動作原理(ソフトウェア)

自動応答モード着信電圧を検出して $\geq 300\text{mV}$ 以上であれば、着信とみなします。着信とみなした場合、通話スイッチを1秒間オンにし、通話を開始します。

自動通知モード待受中に、入力チャンネル(1)が、オン状態(ロー)になると、通話スイッチを2秒間オンにし、通話を開始します。

遠隔操作処理

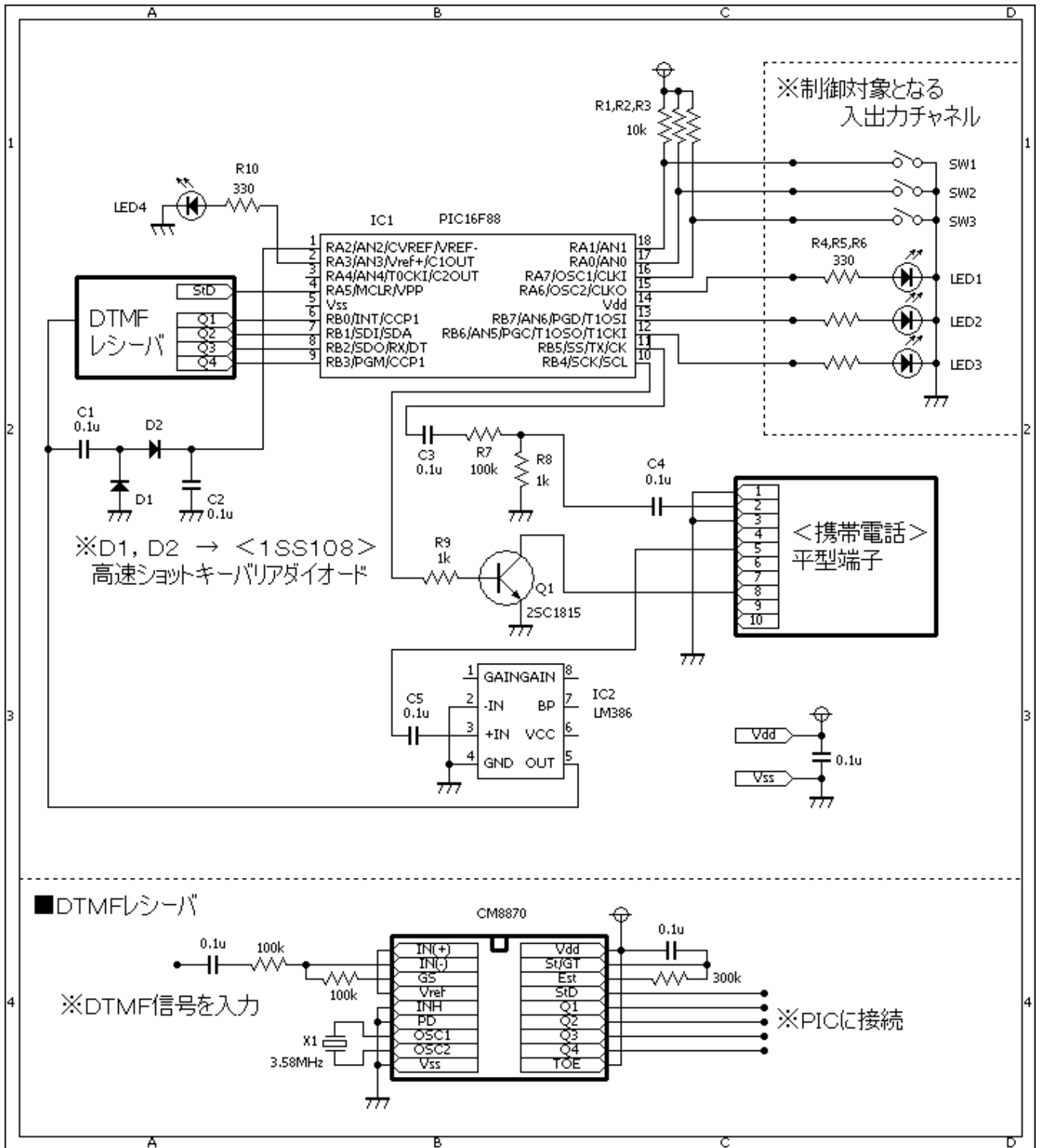
1. 開始を知らせる音「ドミソド」を鳴らせます。
2. 携帯電話のキー(DTMF信号)が、押されるのを待ちます。
3. 押されたキーに対応した処理を行います。

- 「1」 入力チャンネル(1)の状態を音で知らせます。(ハイ状態=2000Hz□ロー状態=500Hz)
- 「2」 入力チャンネル(2)の状態を音で知らせます。(ハイ状態=2000Hz□ロー状態=500Hz)
- 「3」 入力チャンネル(3)の状態を音で知らせます。(ハイ状態=2000Hz□ロー状態=500Hz)
- 「4」 出力チャンネル(1)をオンにします。(応答音=1000Hz)
- 「5」 出力チャンネル(1)をオフにします。(応答音=1000Hz)
- 「6」 出力チャンネル(2)をオンにします。(応答音=1000Hz)
- 「7」 出力チャンネル(2)をオフにします。(応答音=1000Hz)
- 「8」 出力チャンネル(3)をオンにします。(応答音=1000Hz)
- 「9」 出力チャンネル(3)をオフにします。(応答音=1000Hz)
- 「0」 通話を終了します。終了を知らせる音「ドソミド」を鳴らせます。

※DTMF信号は、携帯電話の通信状態によっては、認識率が低下します。従って、応答音がない場合には、再度キーを押してください。

サウンド処理 maikorC提供のサウンドライブラリ(ソフト処理)を使用します。

回路図



ソースコード

[cellphone_remote_control_v2.c](#)

```
//*****
*
/*
『遠隔操作(携帯電話使用)』
*/
```

```
//*****  
*  
#define      PHONE          PORTB.B4  
#define      PHONE_ON      1  
#define      PHONE_OFF     0  
  
#define      BYTE          unsigned char  
#define      WORD          unsigned int  
  
#define      DELAY         100  
  
#define      SW1           PORTA.B1  
#define      SW2           PORTA.B0  
#define      SW3           PORTA.B7  
#define      SW_ON        0  
#define      SW_OFF       1  
  
#define      LED4          PORTA.B3  
#define      LED1          PORTA.B6  
#define      LED2          PORTB.B7  
#define      LED3          PORTB.B6  
#define      LED_ON       1  
#define      LED_OFF      0  
  
#define      DTMF_STD      PORTA.B5  
  
//*****  
*  
void do_mi_so_do()  
{  
    Sound_Play(523, 250);      //ド(ピン)  
    Sound_Play(659, 250);      //ミ(ボン)  
    Sound_Play(784, 250);      //ソ(パン)  
    Sound_Play(1047, 500);     //ド(ポーン)  
}  
  
//*****  
*  
void do_so_mi_do()  
{  
    Sound_Play(1047, 250);     //ド(ピン)  
    Sound_Play(784, 250);      //ソ(ボン)  
    Sound_Play(659, 250);      //ミ(パン)  
    Sound_Play(523, 500);      //ド(ポーン)  
}  
  
//*****  
*
```

```
const char table[][8] = {
    "A.-",
    "B-...",
    "C-...",
    "D-...",
    "E.",
    "F-...",
    "G-...",
    "H....",
    "I..",
    "J-...",
    "K-...",
    "L-...",
    "M-...",
    "N-...",
    "O-...",
    "P-...",
    "Q-...",
    "R-...",
    "S-...",
    "T-",
    "U-...",
    "V-...",
    "W-...",
    "X-...",
    "Y-...",
    "Z-...",
    "1-...",
    "2-...",
    "3-...",
    "4-...",
    "5-...",
    "6-...",
    "7-...",
    "8-...",
    "9-...",
    "0-...",
    ".-..."
};

void short_beep()
{
    Sound_Play(800, DELAY);
    Delay_ms(DELAY);
}

void long_beep()
{
    Sound_Play(800, DELAY * 3);
    Delay_ms(DELAY);
}
```

```
}

void morse_chr(char chr)
{
    static short cnt, i;
    //
    if (chr == ' ') {
        Delay_ms(DELAY * 3);
        return;
    }
    //
    for (cnt = 0; cnt < 37; cnt++) {
        if (table[cnt][0] == chr) {
            for (i = 1; table[cnt][i] != 0x00; i++) {
                if (table[cnt][i] == '.')
                    short_beep();
                else
                    long_beep();
            }
            Delay_ms(DELAY * 3);
            return;
        }
    }
}

void morse_str(char* str)
{
    while (*str != 0x00) {
        morse_chr(*str);
        str++;
    }
}

//*****
*

int ring_tone()
{
    WORD ad;
    short cnt;
    //
    ad = 0;
    for (cnt = 0; cnt < 50; cnt++) {
        ad += ADC_Get_Sample(2);
    }
    return (ad / 50);
}

//*****
*
```

```
void proc()
{
    short key;
    //通知開始“ドミソド”を知らせます。
    Delay_ms(500);
    do_mi_so_do();
    Delay_ms(500);
    //
    while (1) {
        //キ[ ]信号)が押されるのを待ちます。
        while (DTMF_STD == 0) {
        }
        while (DTMF_STD == 1) {
        }
        key = PORTB & 0x0F;
        //
        switch (key) {
        case 1:
            if (SW1 == 1) {
                Sound_Play(2000, 500);
            } else {
                Sound_Play(500, 500);
            }
            break;
        case 2:
            if (SW2 == 1) {
                Sound_Play(2000, 500);
            } else {
                Sound_Play(500, 500);
            }
            break;
        case 3:
            if (SW3 == 1) {
                Sound_Play(2000, 500);
            } else {
                Sound_Play(500, 500);
            }
            break;
        case 4:
            LED1 = LED_ON;
            Sound_Play(1000, 500);
            break;
        case 5:
            LED1 = LED_OFF;
            Sound_Play(1000, 500);
            break;
        case 6:
            LED2 = LED_ON;
            Sound_Play(1000, 500);
            break;
        case 7:
```

```
        LED2 = LED_OFF;
        Sound_Play(1000, 500);
        break;
    case 8:
        LED3 = LED_ON;
        Sound_Play(1000, 500);
        break;
    case 9:
        LED3 = LED_OFF;
        Sound_Play(1000, 500);
        break;
    case 10:
        //通知終了“ドソミド”を知らせます。
        Delay_ms(500);
        do_so_mi_do();
        Delay_ms(500);
        return;
        break;
    }
}

}

}

//*****
*

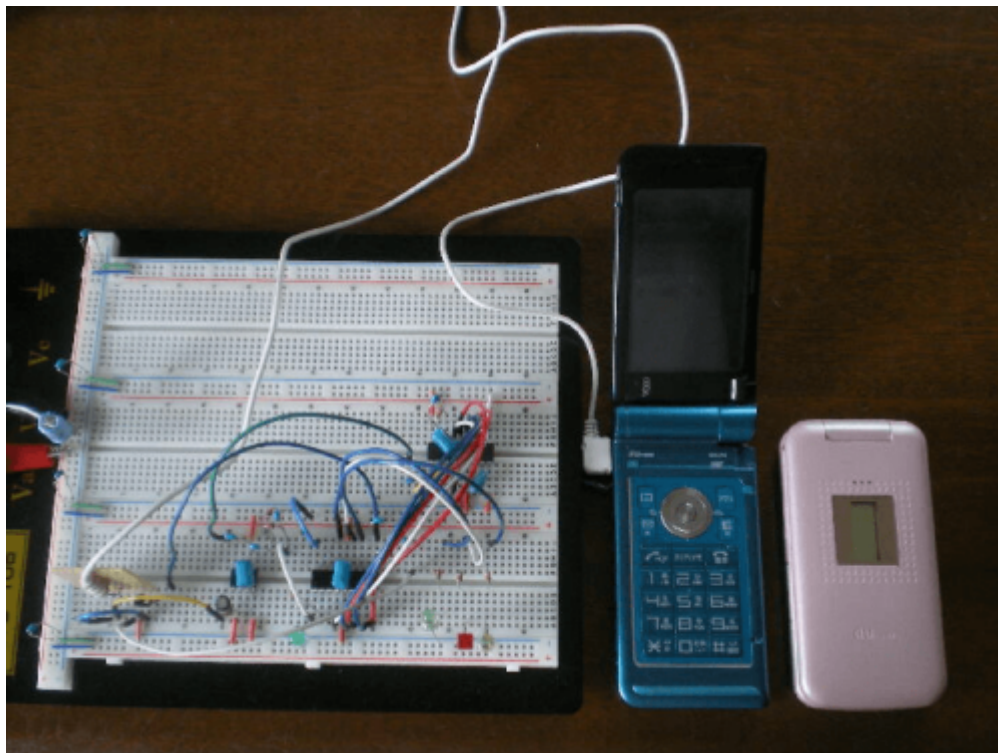
void main()
{
    double ad;
    short cnt;
    //
    OSCCON = 0b01110000; // クロックは8Mhz
    CMCON = 0b00000111; // コンパレータは使用しない。
    ANSEL = 0b00000100; // □□□変換を使用する。
    TRISA = 0b10110111;
    TRISB = 0b00001111;
    PHONE = PHONE_OFF;
    LED4 = LED_OFF;
    //
    for (cnt = 0; cnt < 10; cnt++) {
        LED1 = LED_ON;
        LED2 = LED_ON;
        LED3 = LED_ON;
        Delay_ms(100);
        LED1 = LED_OFF;
        LED2 = LED_OFF;
        LED3 = LED_OFF;
        Delay_ms(100);
    }
    //
    ADC_Init();
    Sound_Init(&PORTB, 5);
}
```

```
Delay_ms(1000);
//
while (1) {
    while (1) {
        //自動応答：着信をチェックします。
        ad = ring_tone();
        ad *= 4.8828125;
        if (ad > 300.0) { //電圧が300mV以上で自動着信します。
            //着信を承諾(受付)します。
            PHONE = PHONE_ON;
            Delay_ms(1000);
            PHONE = PHONE_OFF;
            break;
        }
        //自動通知□□□□の押下で自動通知します。
        if (SW1 == 0) {
            //自動発信します。
            PHONE = PHONE_ON;
            Delay_ms(2000);
            PHONE = PHONE_OFF;
            break;
        }
    }
    //自動応答または自動通知の処理を行います。
    LED4 = LED_ON;
    proc();
    LED4 = LED_OFF;
    //通話を終了します。
    PHONE = PHONE_ON;
    Delay_ms(2000);
    PHONE = PHONE_OFF;
    //暫らく待機します。
    Delay_ms(10000);
}
} //~!

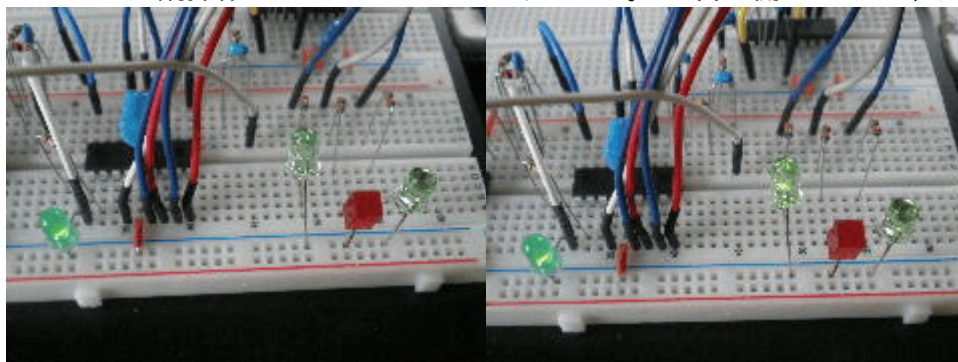
//*****
*
```

動作確認

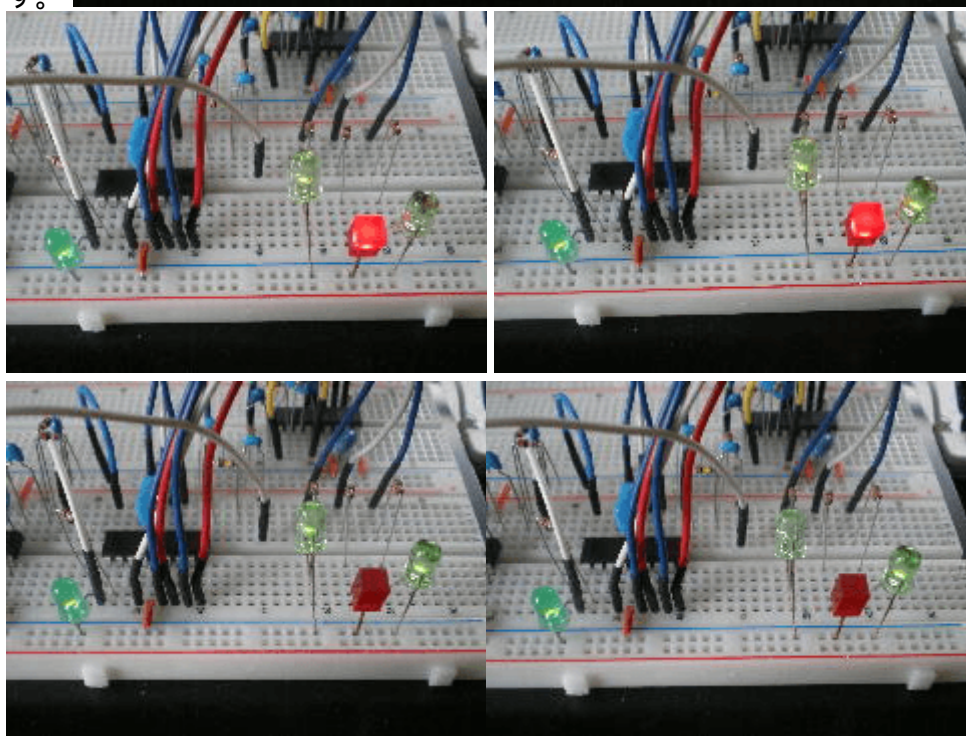
右側の携帯で遠隔操作します。



LED1~LED3を遠隔操作でオン・オフさせてみました。一番左側のLED4は、通話中はオンになっていま



す。



入力スイッチ(SW1□SW2□SW3)の操作の画像はありませんが、携帯電話の「1」「2」「3」を押すこと

により、受話器から、スイッチの状態に応じた音(ハイ状態(オフ)=2000Hz□ロー状態(オン)=500Hz)が聞こえてきます。

如何ですか? これを応用することによって、遠隔から様々なコントロールが出来ますね



著作権表示 **copyright notice**

このページは稲崎様の閉鎖したHPのコピーで、著作権は稲崎様にあります。[詳細](#) This page is a copy of Mr. Inasaki's closed website, and the copyright is held by him.[Details](#)

From:

<http://www.deepsky.jp/wiki/> - うごくといいな

Permanent link:

<http://www.deepsky.jp/wiki/doku.php?id=elechobby:picdic:pic16f88:142>

Last update: **2025/10/17 14:29**

