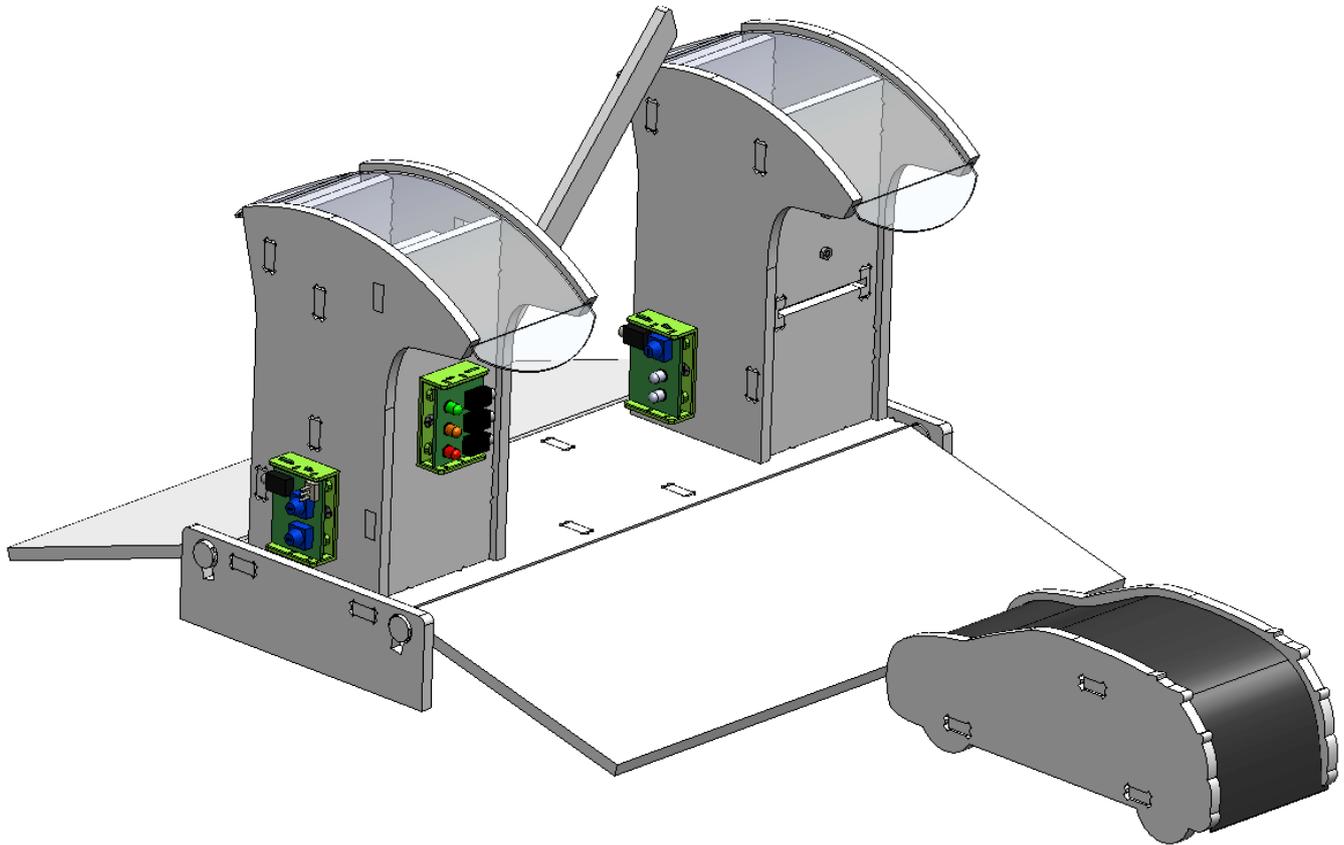


Notice Barrière GROOMY

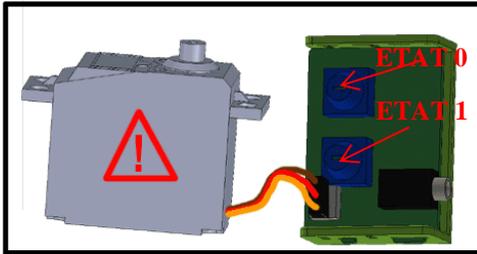
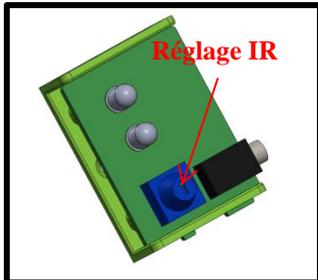
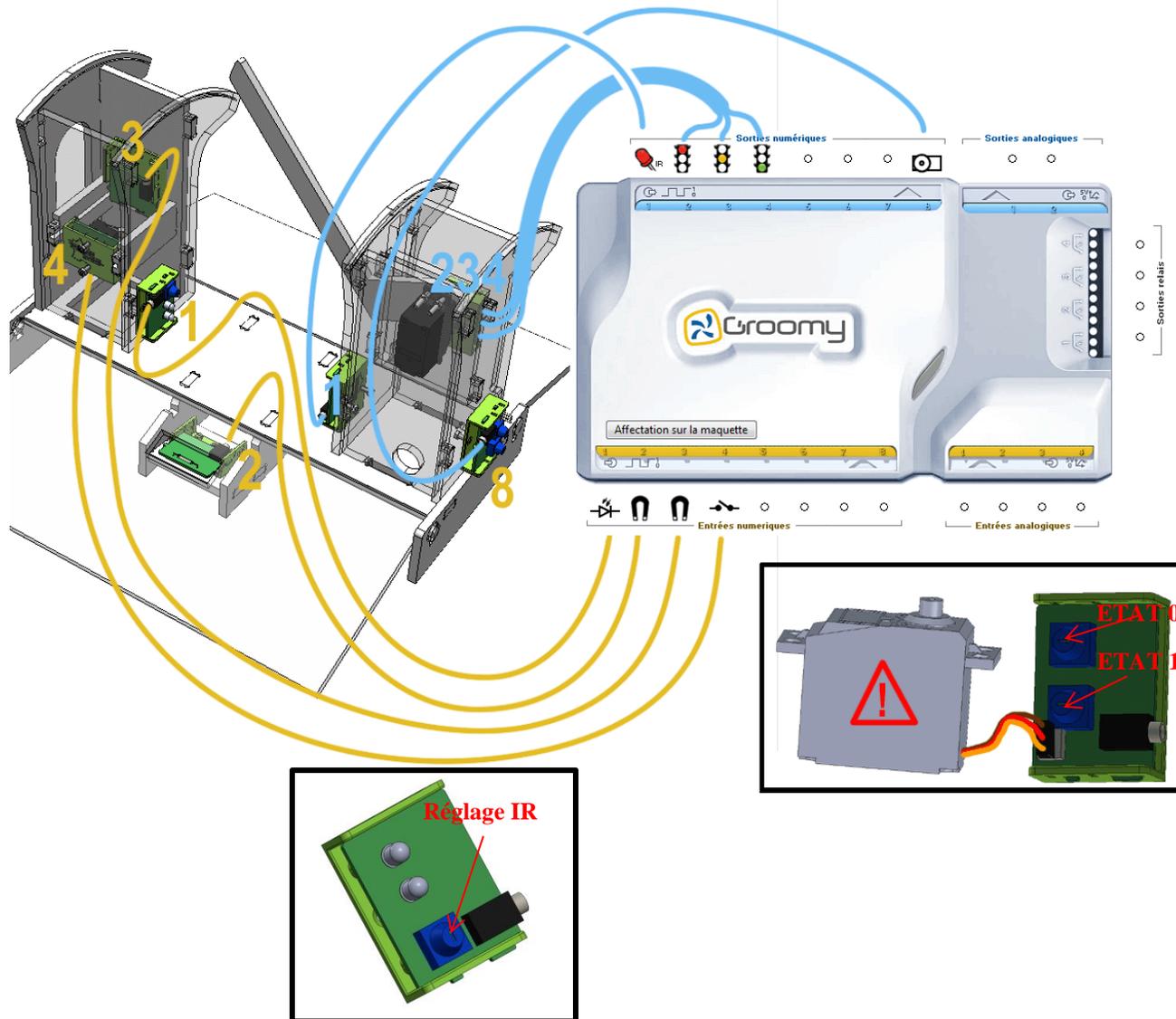
Description



Produit assemblé

Système modulaire programmable, conçu dans un esprit de sécurité et de robustesse. Les élèves apprennent les rudiments de l'automatisme avec le principe d'entrée-sortie, de capteurs et actionneurs, sur une maquette d'une barrière.

Connections



1 Schéma des connexions

Connecter toutes les entrées avec des fils de connexion jack jaunes.
 Connecter la sortie avec un fil de connexion jack bleu.
 Suivre la notice livrée avec l'interface GROOMY pour sa première mise en route.

N°	Capteurs	E/S
1	Récepteur IR	Entrée
2	ILS voiture	Entrée
3	ILS carte	Entrée
4	Interrupteur à galet	Entrée
1	LED IR	Sortie
2	Feu rouge	Sortie
3	Feu orange	Sortie
4	Feu vert	Sortie
8	Servomoteur	Sortie

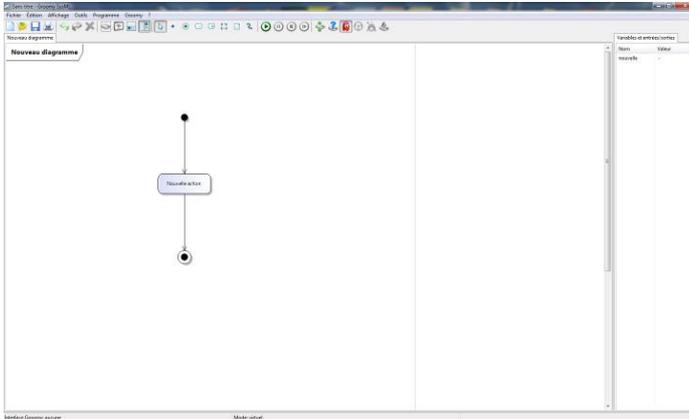
Connecter le servomoteur à sa carte comme indiqué ci-contre. Attention au sens !

Vous pouvez régler la position de la barrière à l'état 0 et à l'état 1 à l'aide des deux potentiomètres présents sur le circuit du servomoteur comme indiqué ci-contre.

Vous pouvez régler la LED infrarouge en fonction de la luminosité de la pièce à l'aide du potentiomètre sur le circuit récepteur IR. Faire en sorte que lorsque l'on coupe la barrière Infrarouge, la led rouge située à côté se s'allume.

Programmation

Programmation avec le logiciel Groomy SYSML



2 Programmation

Important :

Ce lien est accessible en allant sur le site <http://www.technologieservices.fr>, en tapant GROOMBAR2 dans la barre de recherche. Ensuite cliquer sur l'onglet ressources associées.

Pour télécharger le fichier sous Groomy SYSML, permettant de programmer la maquette barrière GROOMY avec son interface GROOMY, aller à l'adresse suivante :

<http://www.technologieservices.fr/fr/a-a1000010432/ressource/1001722/Fichier-de-programmation-avec-SYSML-du-GROOMBAR2.html?typeArti=ressource>

7 TECHNOLOGIE SERVICES

Groomy : Maquette Barrière

FORMAT
A4

3

Le / /

Nom :

Prénom :