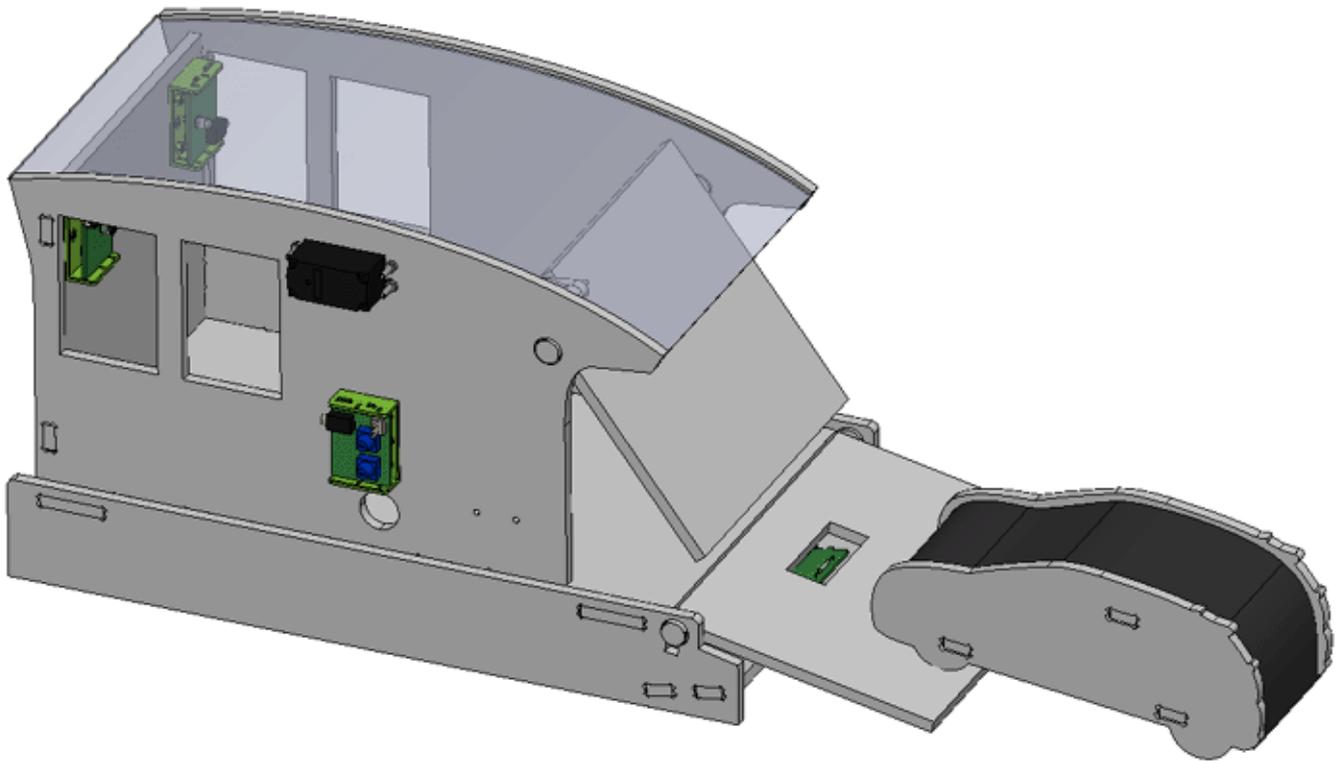


## *Notice Garage GROOMY*

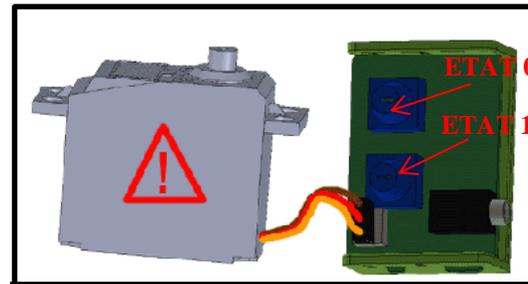
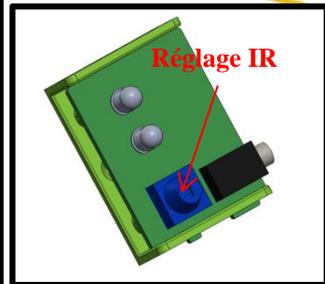
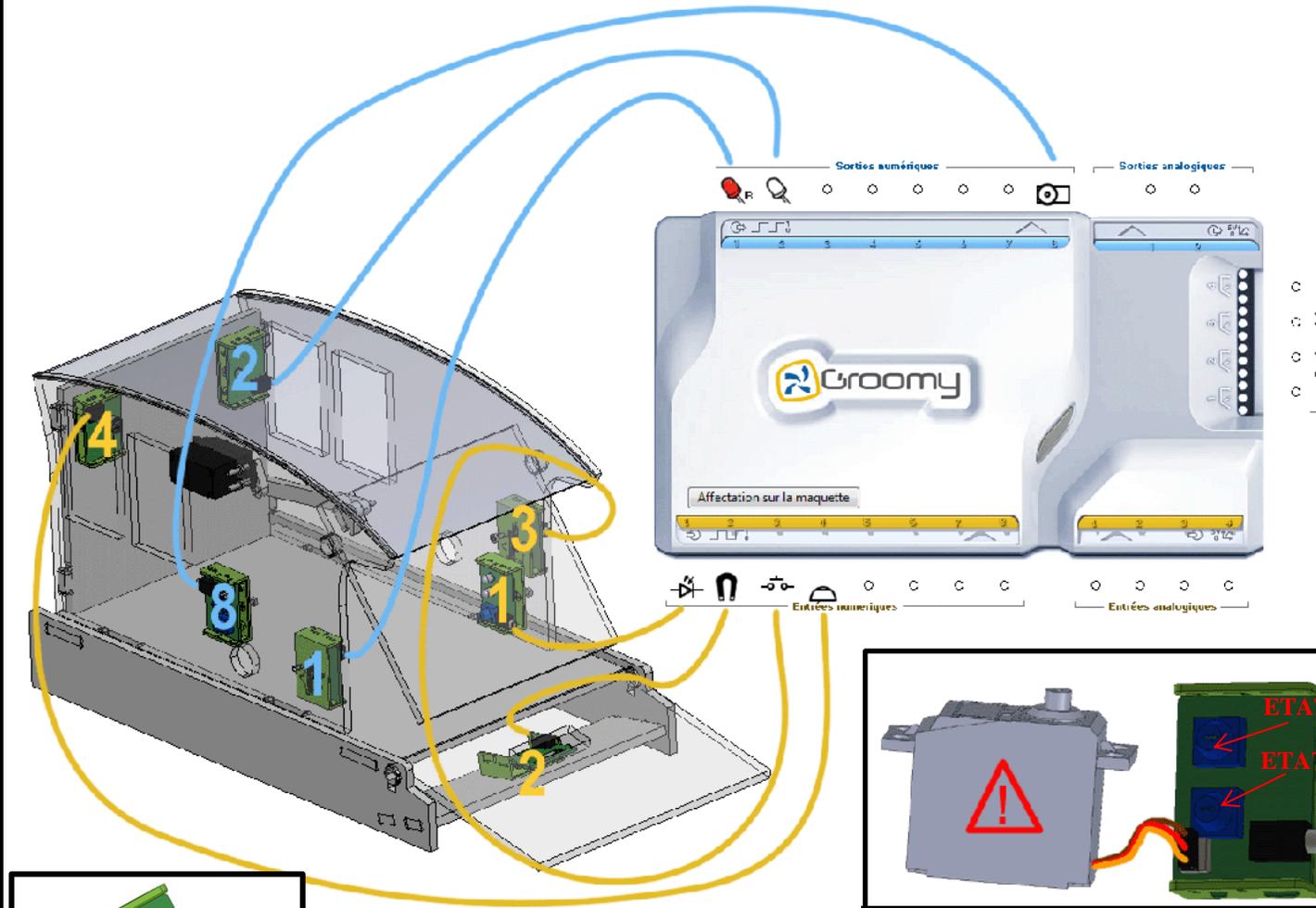
### *Description*



### *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'un garage.

# 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	Entrée
3	Bouton poussoir	Entrée
4	PIR	Entrée
1	LED IR	Sortie
2	LED blanche	Sortie
8	Servomoteur	Sortie

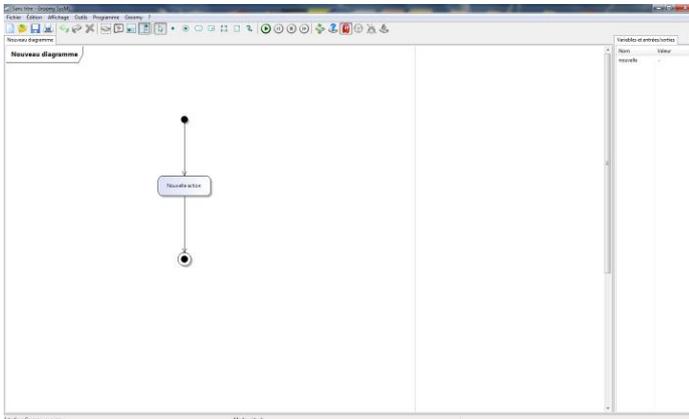
Connecter le servomoteur à sa carte comme indiqué ci-contre. Attention au sens !

Vous pouvez régler la position de la porte 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 GROOMGAR2 dans la barre de recherche. Ensuite cliquer sur l'onglet ressources associées.*

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

<http://www.technologieservices.fr/fr/a-a1000010430/ressource/1001722/Fichier-de-programmation-avec-SYSML-du-GROOMGAR2.html?typeArti=ressource>

**TECHNOLOGIE SERVICES**

FORMAT  
A4

3

***Groomy : Maquette garage***

Le / /

Nom :

Prénom :