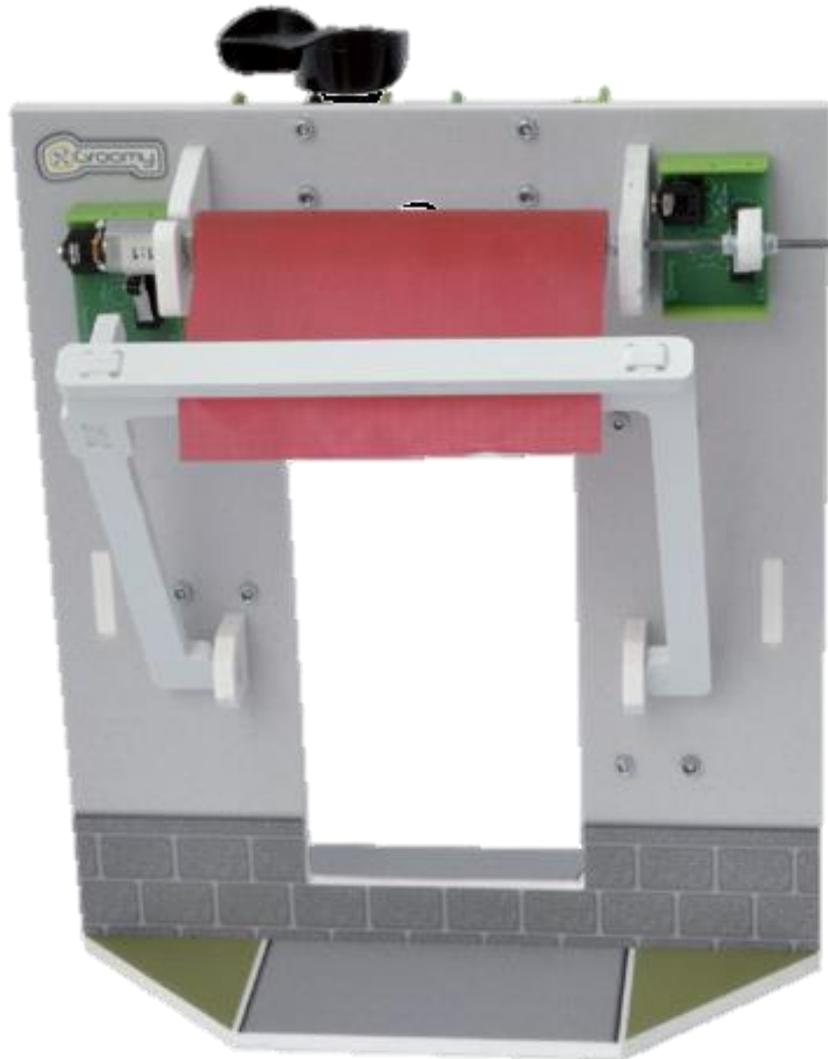


## ***Groomy : Maquette store banne***

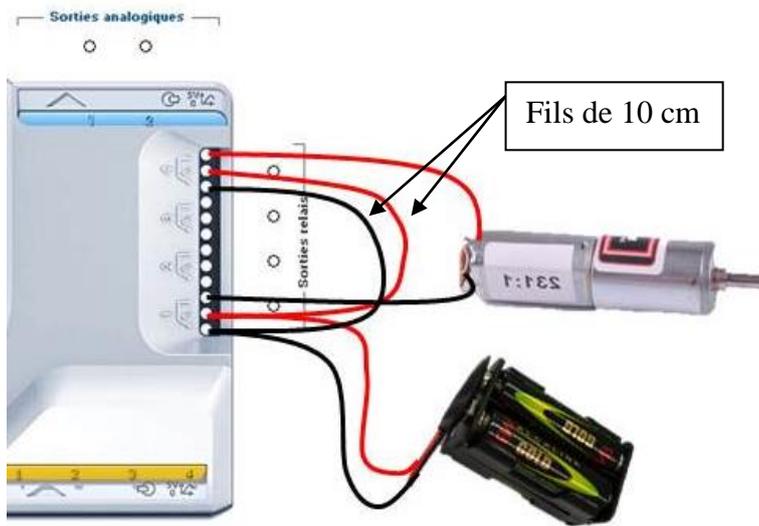
### ***Description***



### ***Produit assemblé***

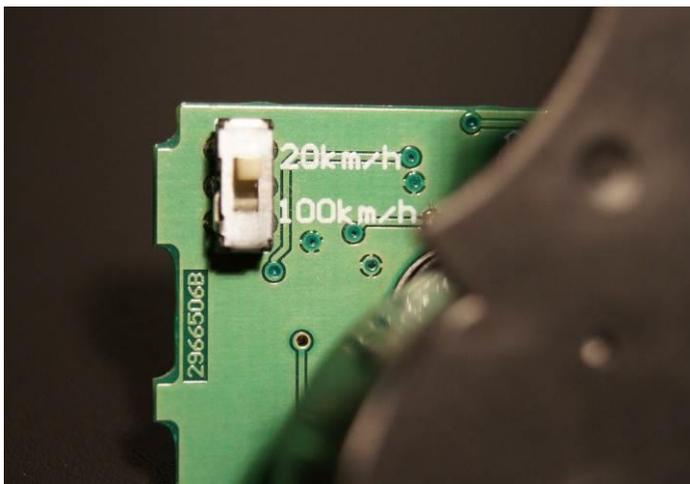
Système modulaire programmable, conçu dans un esprit de sécurité et de robustesse. Les élèves apprennent les rudiments de l'automatisme avec le principe d'entrée-sortie, de capteurs et actionneurs, sur une maquette de store banne.

## Gamme d'assemblage



### Fils de connexion

Dénuder et étamer les deux bouts de fils rouges et noirs de 10 cm découpés précédemment.  
Relier les relais entre eux, le connecteur (9) et le moteur.



### Réglage de l'anémomètre

Mettre l'interrupteur de réglage de l'anémomètre sur le calibre 20km/h.

Vérifier que l'axe de l'anémomètre soit à la bonne hauteur. Une hauteur incorrecte peut entraîner une absence de mesure.

TECHNOLOGIE SERVICES

**Groomy : Maquette store banne**

FORMAT  
A4

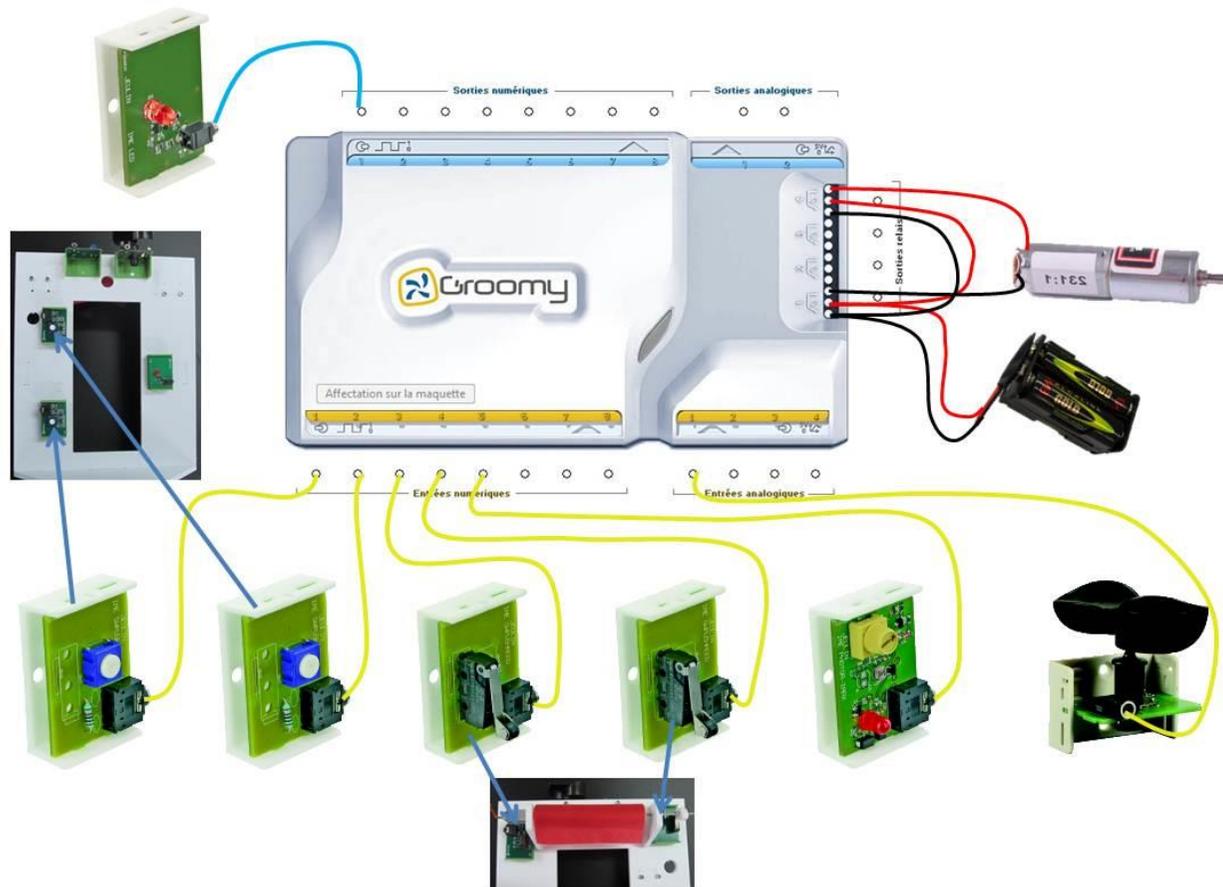
3

Le / /

Nom :

Prénom :

## Connections



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.

7 TECHNOLOGIE SERVICES

*Groomy : Maquette store Canne*

FORMAT  
A4

4

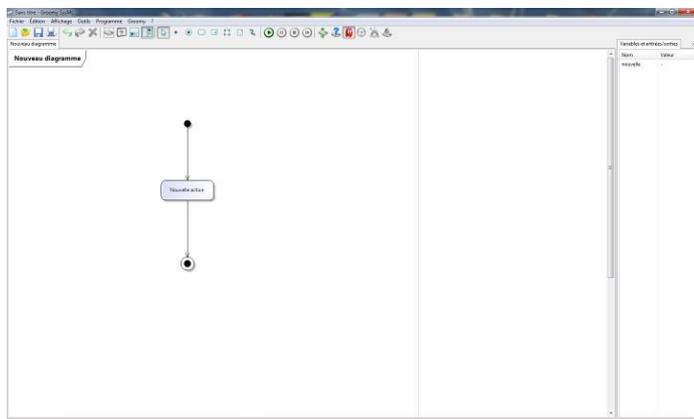
Le / /

Nom :

Prénom :

# Programmation

## Programmation avec le logiciel Groomy SYSML



## Programmation

### Important :

Ces deux liens sont accessibles en allant sur le site <http://www.technologieservices.fr>, en tapant GROOMBAN dans la barre de recherche. Ensuite cliquer sur l'onglet ressources associées.

Mettre à jour les capteurs et actionneurs à l'aide du fichier « Capteur et actionneur.dat » téléchargeable à l'adresse suivante :

<http://www.technologieservices.fr/fr/a-a1000008591/ressource/1001722/capteurs-et-actionneurs-necessaire-pour-nos-maquettes-dans-groomy-sysml.html?typeArti=ressource>

Le placer dans C:\Programe Files\groomysysml

**Attention :** Ce fichier écrasera vos capteurs et actionneurs que vous aurez créé au préalable.

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

<http://www.technologieservices.fr/fr/a-a1000008595/ressource/1001722/Fichiers-de-programmation-avec-SYSML-du-GROOMBAN.html?typeArti=ressource>

7 TECHNOLOGIE SERVICES

FORMAT  
A4

5

*Groomy : Maquette store Banne*

Le / /

Nom :

Prénom :