

Groomy : Maquette porte et éclairage

Description

Second mode : éclairage automatique



Premier mode :
porte automatique

Premier mode :
porte automatique

Produit assemblé

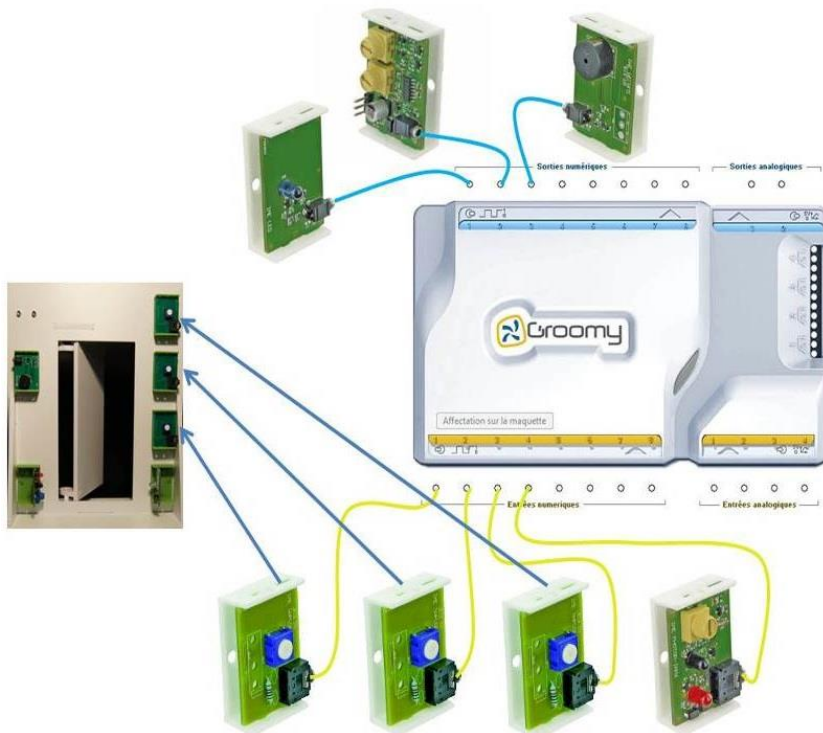
Système modulaire programmable, conçu dans un esprit de sécurité et de robustesse.

- Les élèves apprennent les rudiments de l'automatisme, et le principe d'entrée-sortie, sur une maquette de porte à code sécurisée, valable pour le premier mode.
- Pour le second mode les élèves seront amenés à utiliser la même maquette avec des capteurs et actionneurs différents pour simuler un éclairage automatique.

Mise en œuvre : Porte automatique

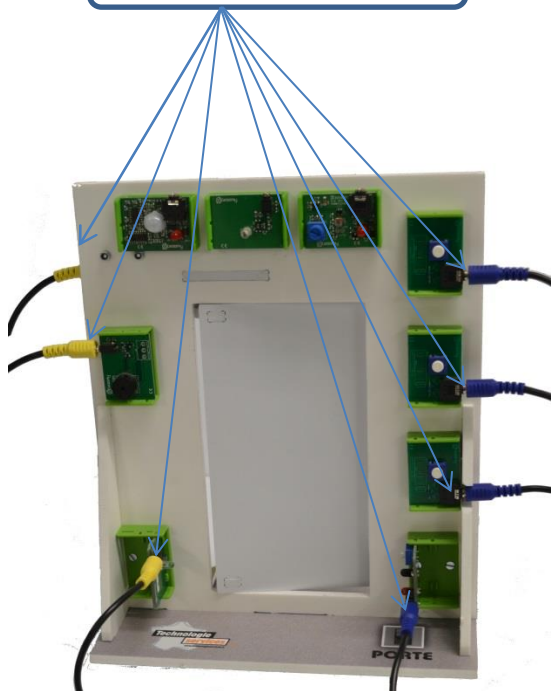
Schéma de connexion du premier mode

Câbler les cartes en respectant la couleur des câbles.



Fin de l'installation

Capteurs et actionneurs



Tous les composants ont maintenant été connectés correctement.

Suivre la notice livrée avec l'interface GROOMY pour sa première mise en route.

TECHNOLOGIE SERVICES

Groomy : Maquette porte

FORMAT
A4

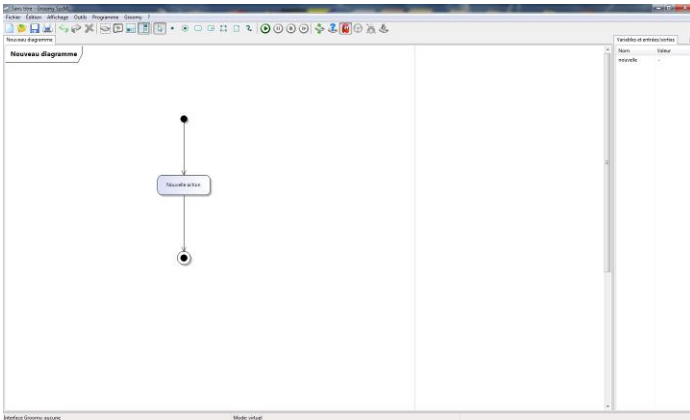
2

Le / /

Nom :

Prénom :

Programmation avec le logiciel **Groomy SYSML**



Programmation

Important :

Ces deux liens sont accessibles en allant sur le site <http://www.technologieservices.fr>, en tapant GROOMPOR2 dans la barre de recherche. Ensuite cliquer sur l'onglet ressources associées.

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

<http://www.technologieservices.fr/fr/a-a1000008597/ressource/1001722/Fichier-de-programmation-avec-SYSML-du-GROOMPOR.html?typeArti=ressource>



Réglage du servomoteur

Lancer le programme. Par défaut, la porte est en position fermée. Ajuster la position fermée du servo à l'aide du potentiomètre du haut. Ensuite, ouvrir la porte (à l'aide du code par exemple) et régler la position ouverte maximum à l'aide du potentiomètre du bas.

TECHNOLOGIE SERVICES

Groomy : Maquette porte

FORMAT A4 3

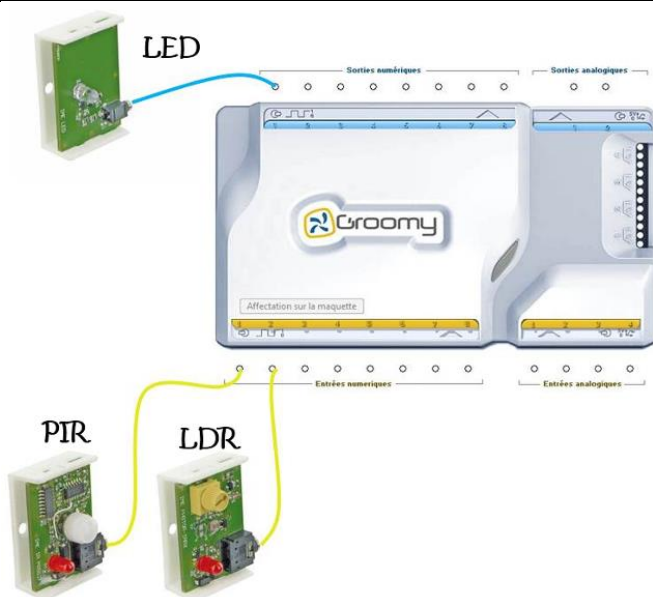
Le / /

Nom :

Prénom :

Mise en œuvre : Eclairage automatique

Câblage de l'interface Groomy



Utiliser un câble de liaison (8) bleu pour relier la sortie numérique 1 de groomy avec la carte **LED**.
Prendre deux câbles de liaison jaunes, et relier la **première entrée numérique** de groomy à la carte **PIR**, et la **deuxième entrée** à la carte **LDR**.

Capteurs et actionneurs



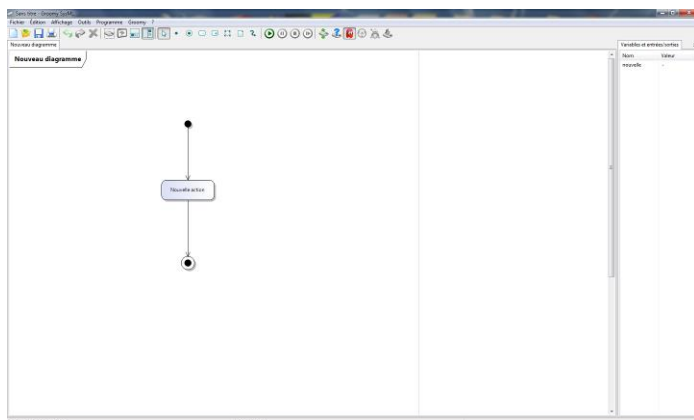
Fin de l'installation

Tous les composants ont maintenant été connectés correctement.

Suivre la notice livrée avec l'interface GROOMY pour sa première mise en route.

TECHNOLOGIE SERVICES Groomy : Maquette porte	FORMAT A4	4
	Le / /	Prénom :
	Nom :	

Programmation avec le logiciel Groomy SYSML



Programmation

Important :

Ces deux liens sont accessibles en allant sur le site <http://www.technologieservices.fr>, en tapant GROOMPOR2 dans la barre de recherche. Ensuite cliquer sur l'onglet ressources associées.

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-a1000008592/ressource/1001722/Fichier-de-programmation-avec-SYSML-du-GROOME.html?typeArti=ressource>

TECHNOLOGIE SERVICES

FORMAT
A4

5

Groomy : Maquette porte

Le / /

Nom :

Prénom :