

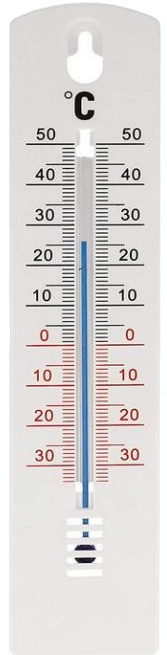
Programmation

Les capteurs



Un capteur - C'est quoi ?

Un capteur est un dispositif transformant une grandeur physique en une grandeur utilisable.



Dans les systèmes programmables, les capteurs détectent des informations provenant de l'environnement physique et les transforme en information électrique.

Exemples de capteurs TOR



Bouton-poussoir
ou Microswitch

Détection de position

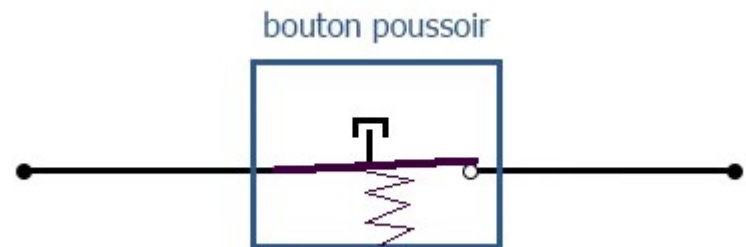
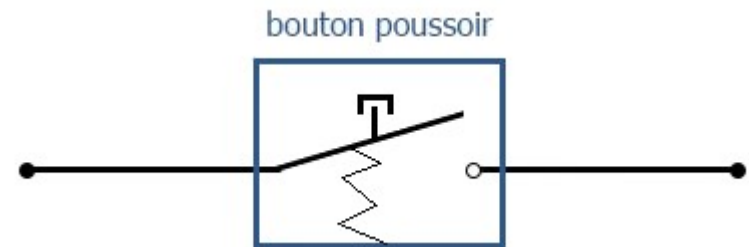
La sortie délivre une
information binaire.

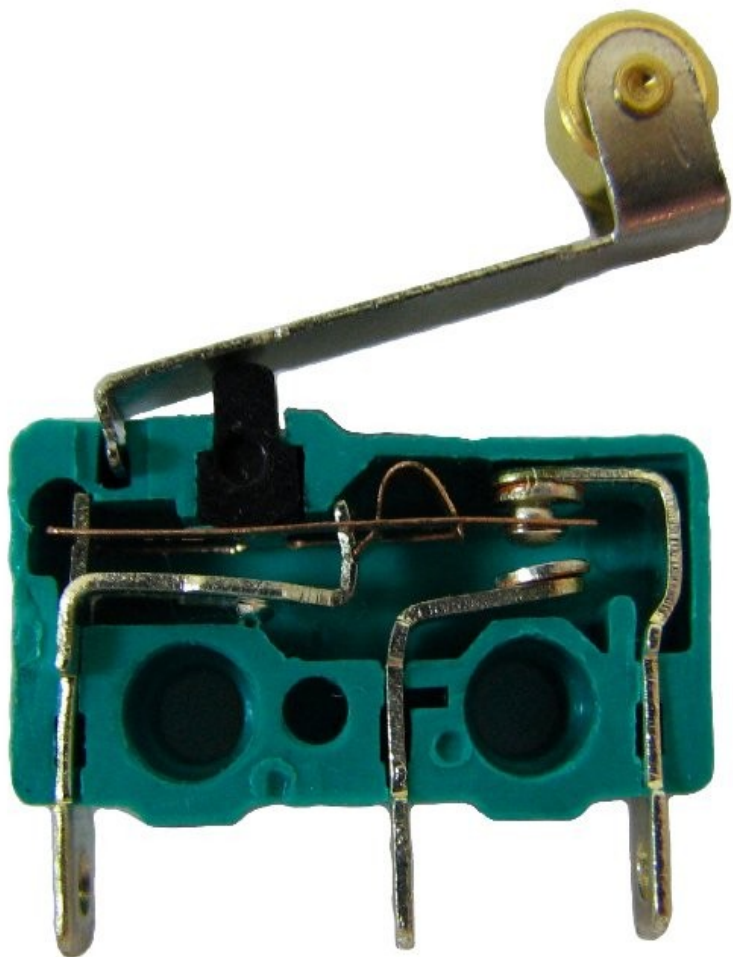


Interrupteur

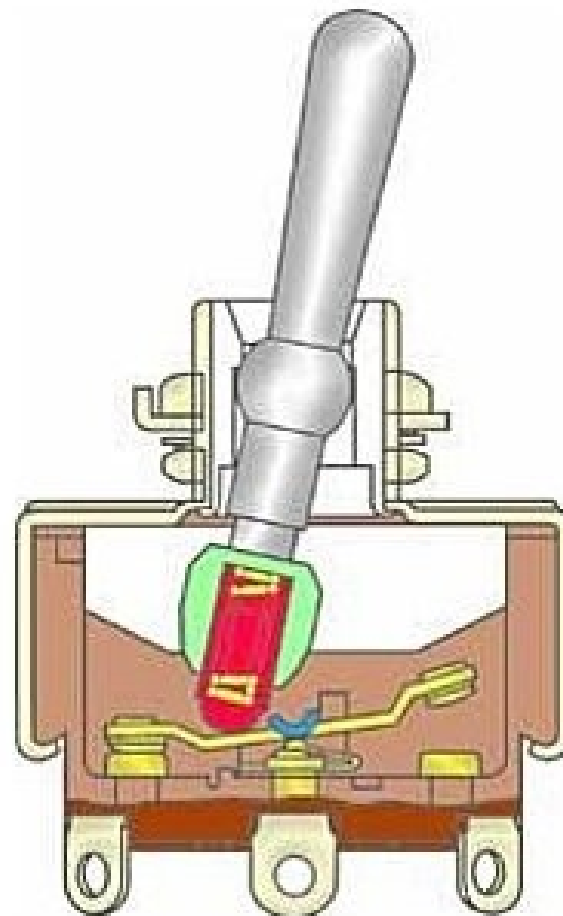
La sortie ne peut prendre
que 2 valeurs notées : 0 ou 1

Détails sur le bouton poussoir





Microswitch



Interrupteur

Simulateur AXE130

Les Capteurs se branchent sur une entrée

Capteur TOR sur C3
Valeur logique 0 ou 1
Pas d'appui : 0
Appui : 1

Capteurs en In

I	C.5
I	C.4
I	C.3
O	C.2
O	C.1
O	C.0

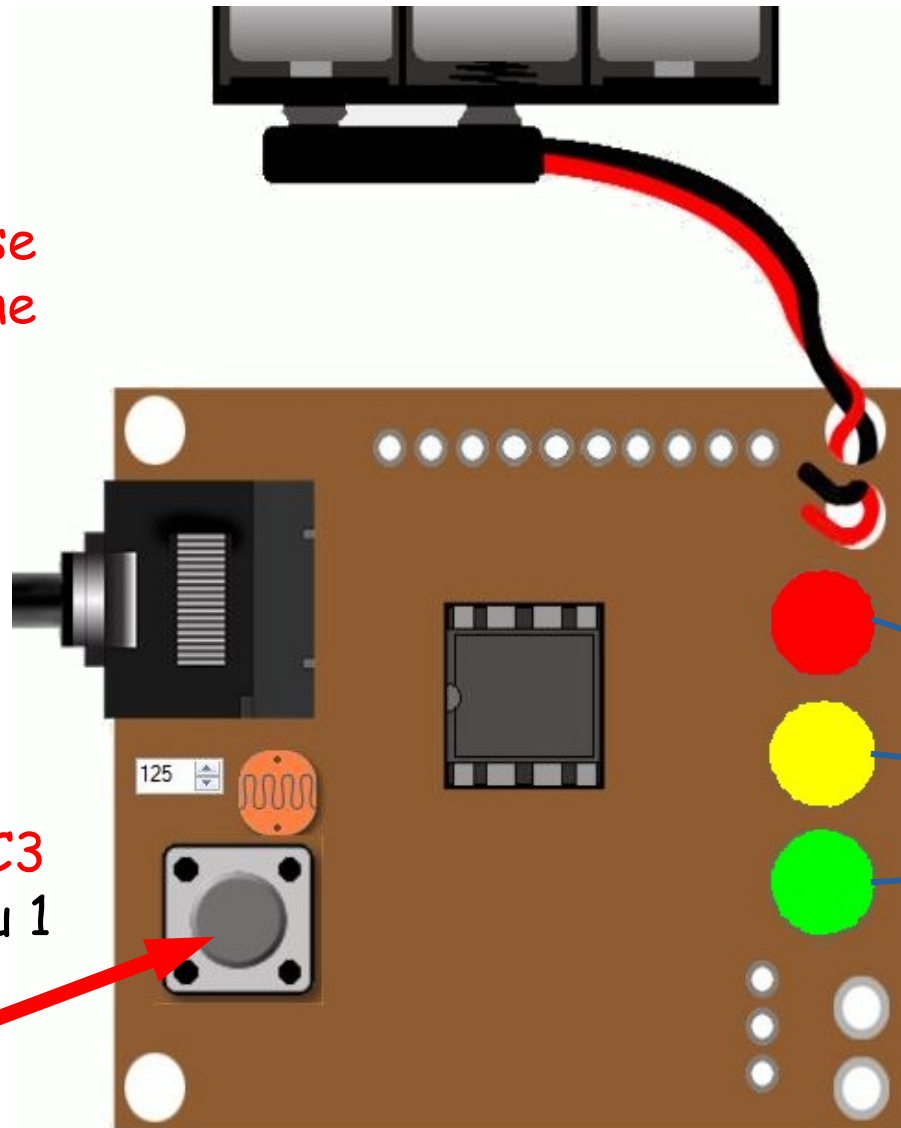
Leds en Out

Les Actionneurs se branchent en sortie

Led rouge sur C0

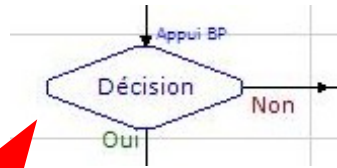
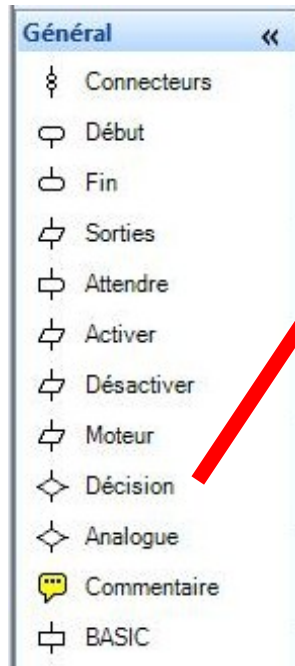
Led jaune sur C1

Led verte sur C2



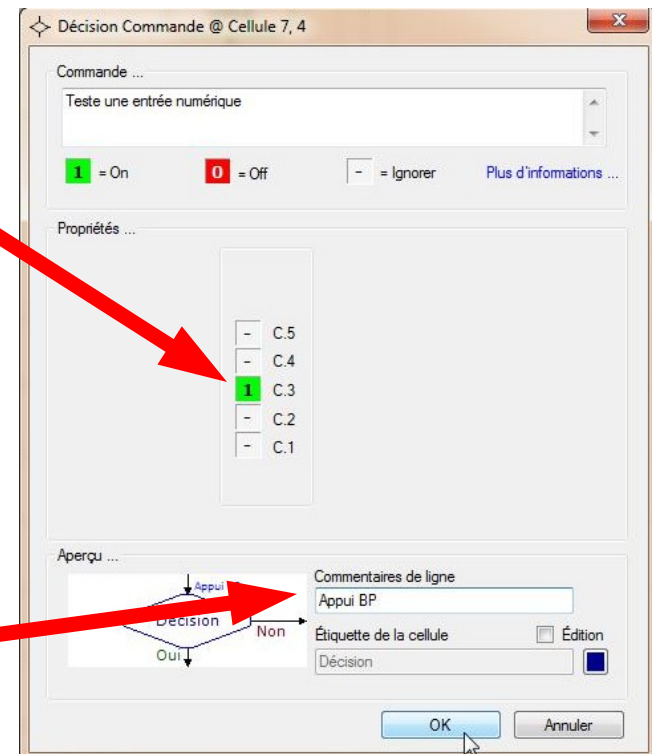
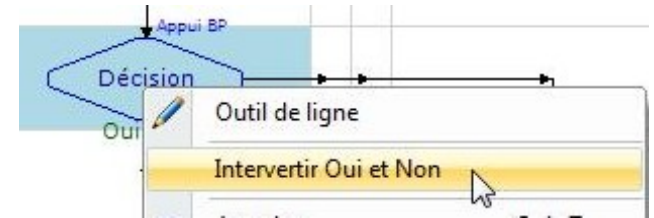
Utilisation du capteur T.O.R

Exemple avec le Bp sur C3



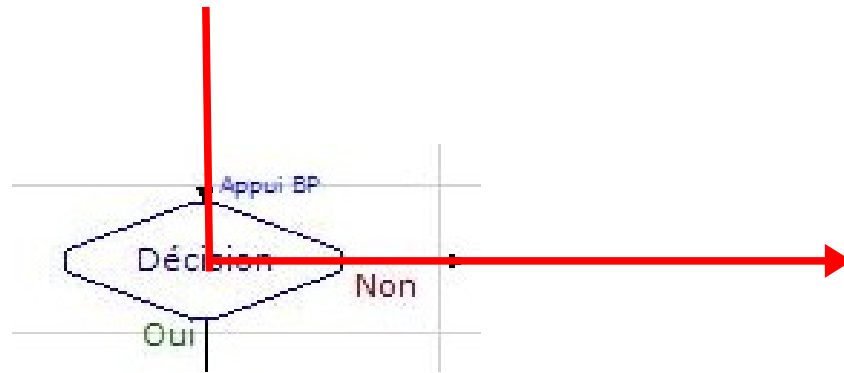
Indispensable :
Il faut choisir C3
et positionner 1

Au besoin intervertir Oui et Non



Mettre un Nom
représentatif

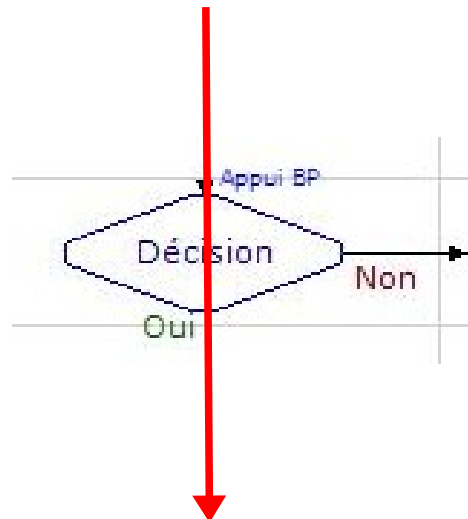
Fonctionnement de la décision



Pas d'appui sur le Bp

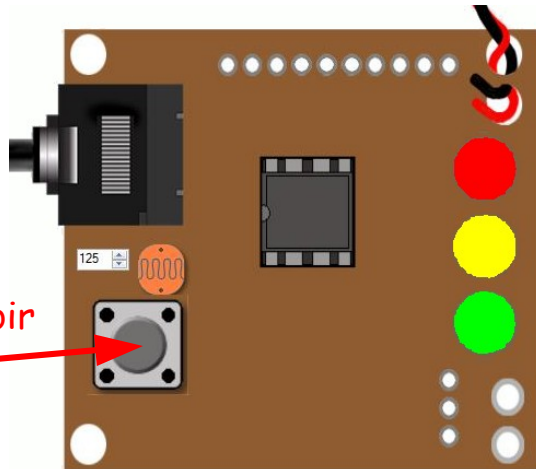
Fonctionne si l'entrée est correctement configurée

-	C.5
-	C.4
1	C.3
-	C.2
-	C.1



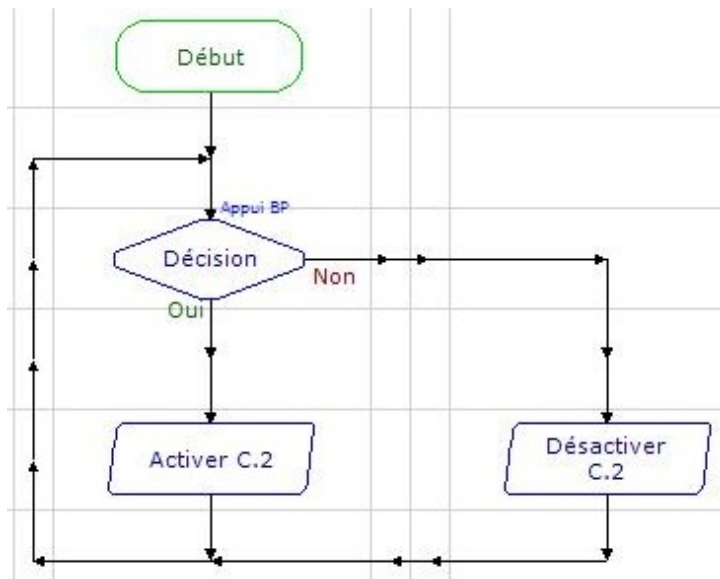
Clic gauche sur le Bp

Exemples d'organigrammes

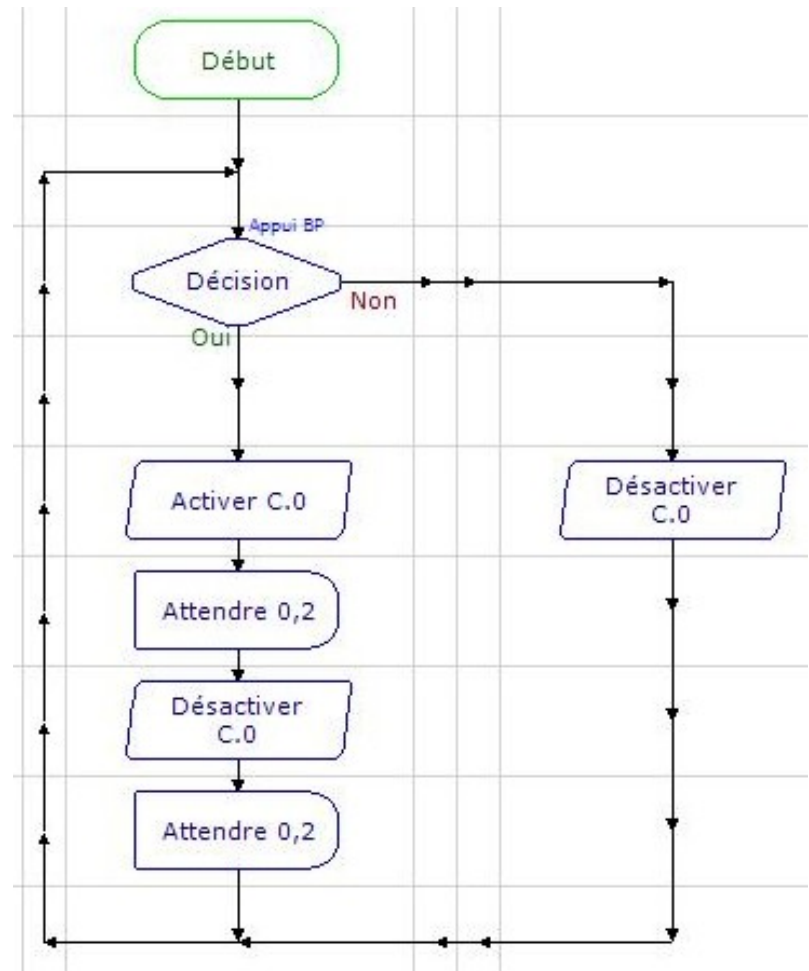


Sur
C0
Sur C1
Sur C2

Bouton poussoir
TOR sur C3



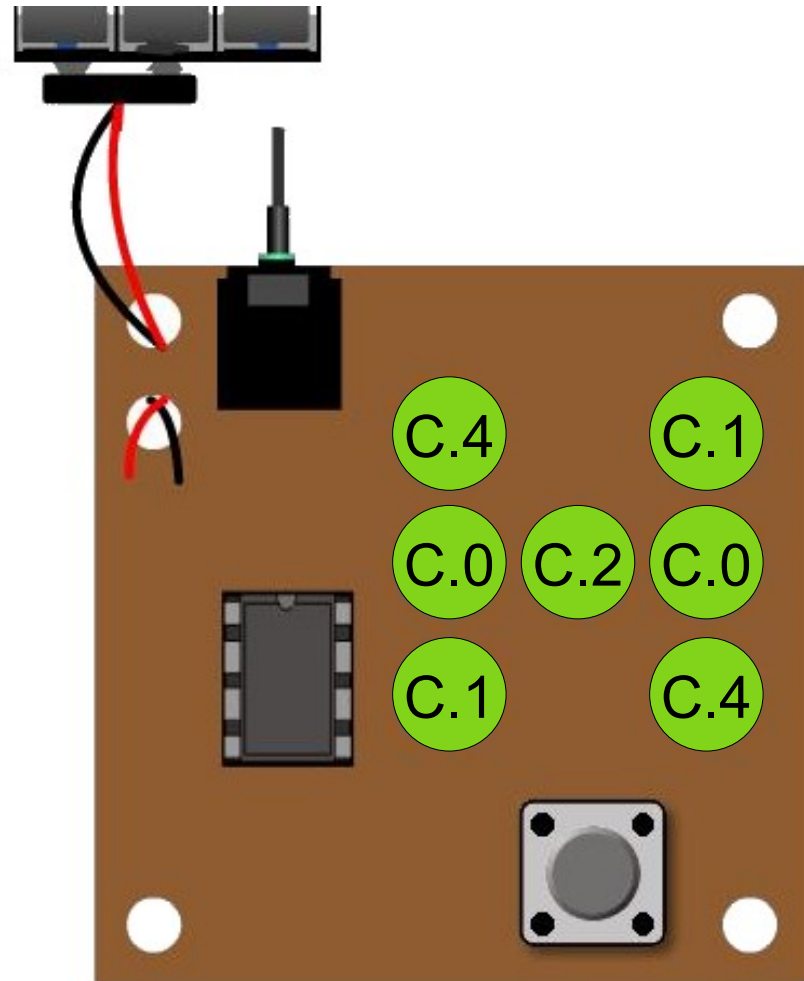
Allumage Led verte si
appui Bp



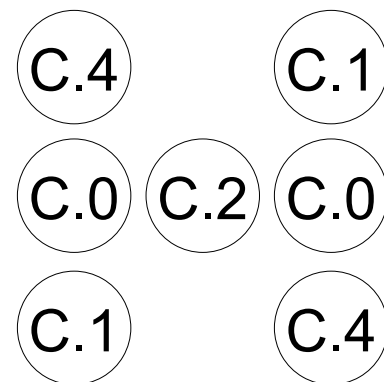
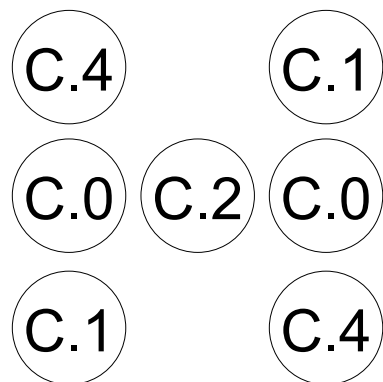
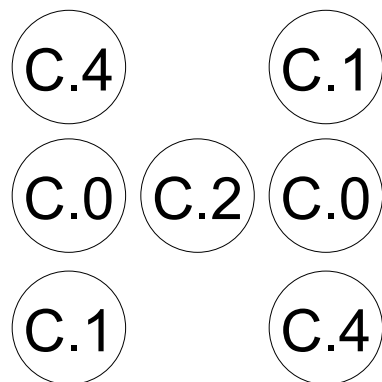
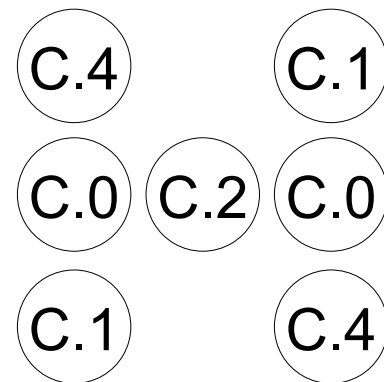
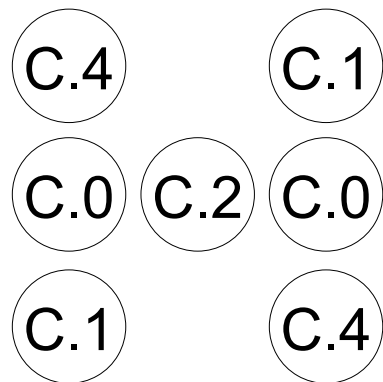
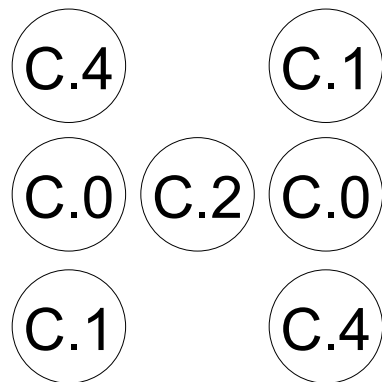
Clignotement Led rouge
(tempo de 200ms) si
appui Bp

Pour représenter les différentes faces, on utilise les sorties positionnées de la façon suivante :

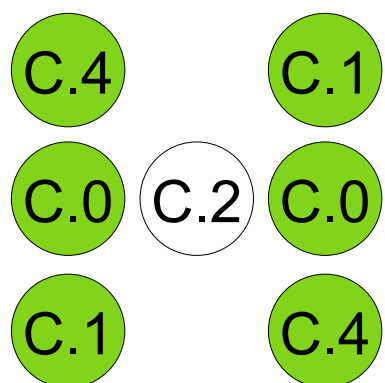
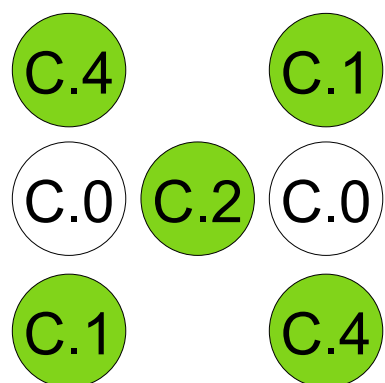
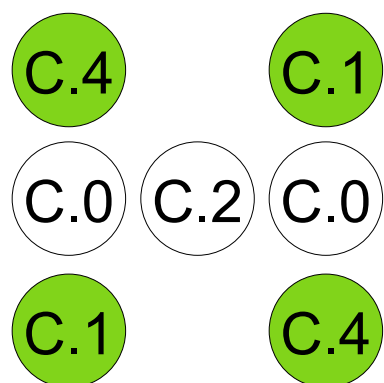
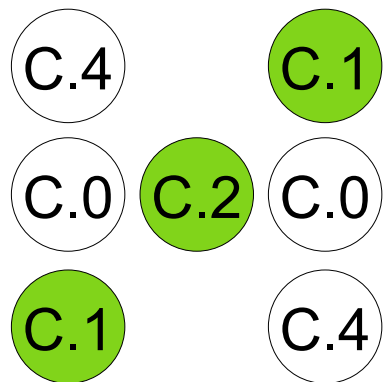
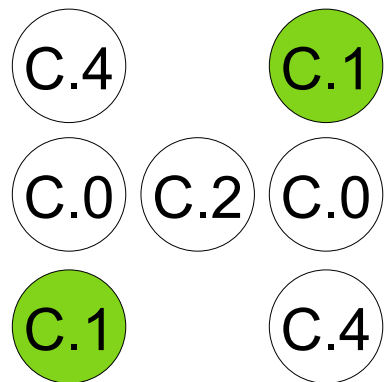
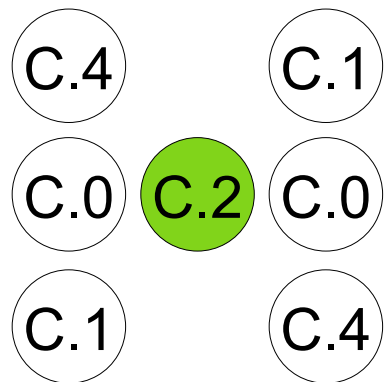
Simulation
AXE105 Dice



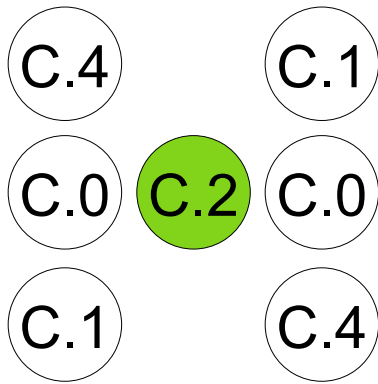
Réalisation d'un dé :



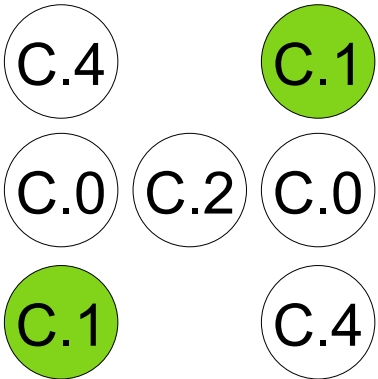
Réalisation d'un dé :



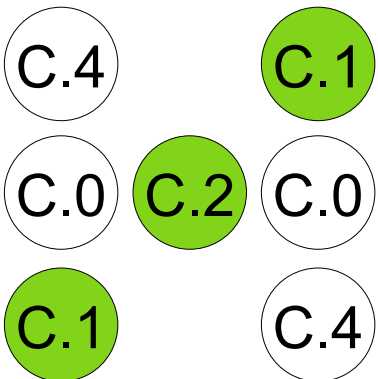
Affichage d'un chiffre :



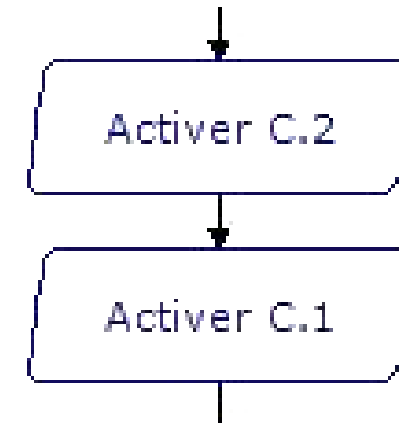
Afficher point central



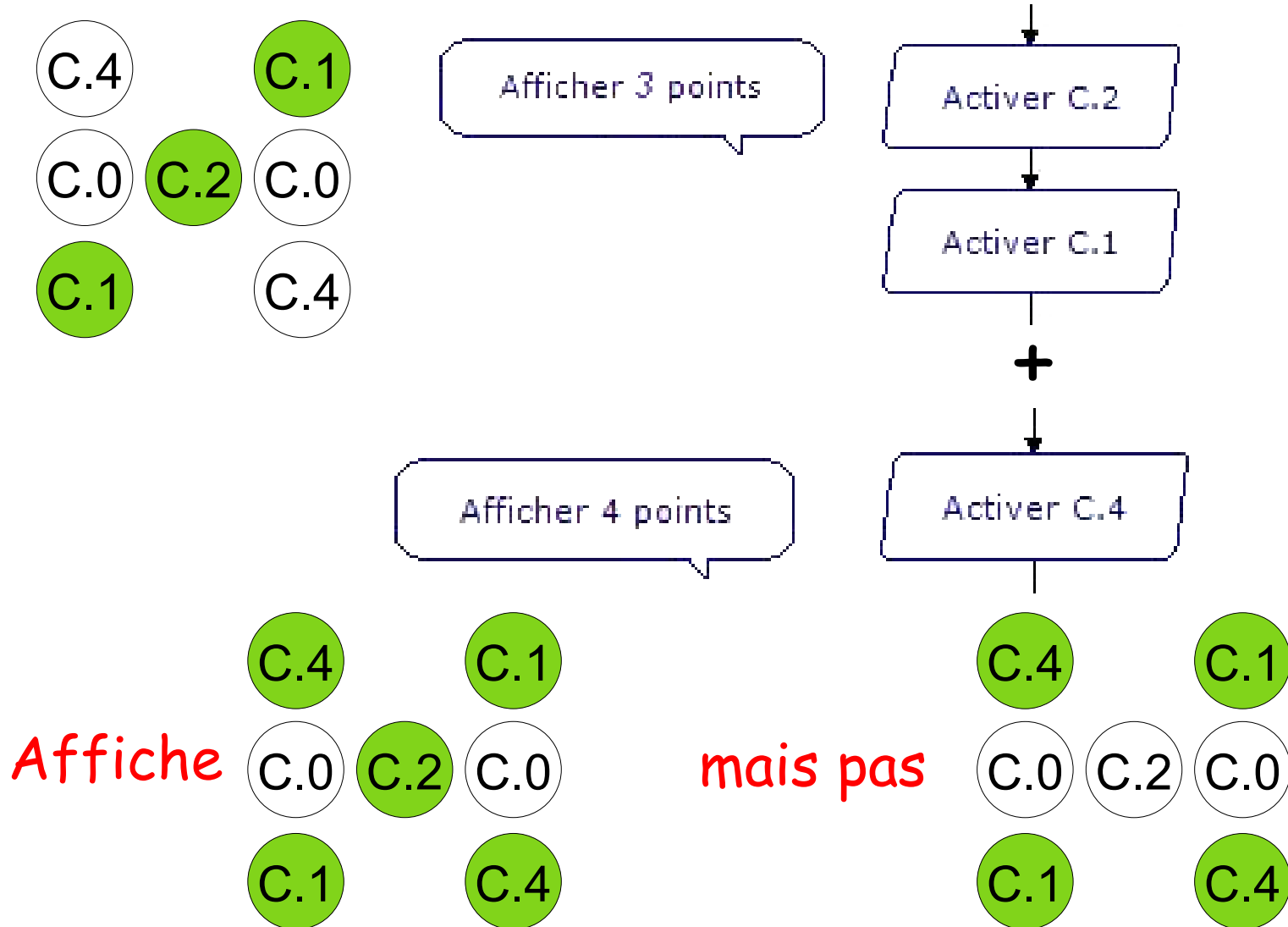
Afficher 2 points
(C.1)



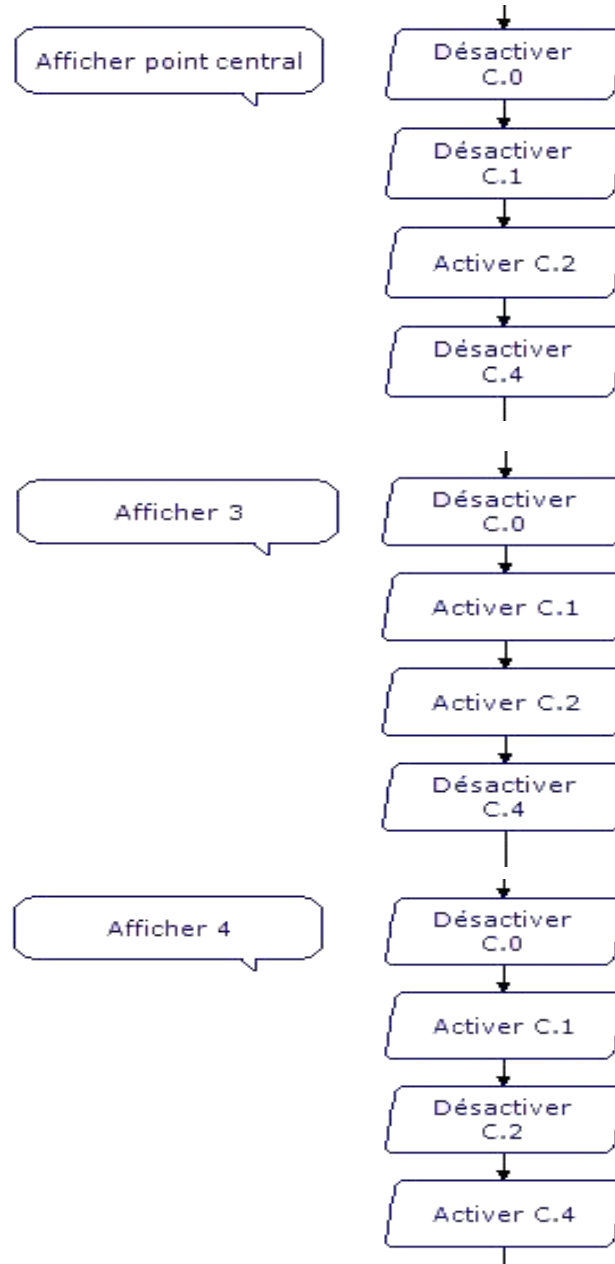
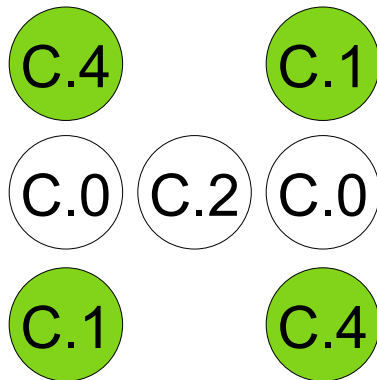
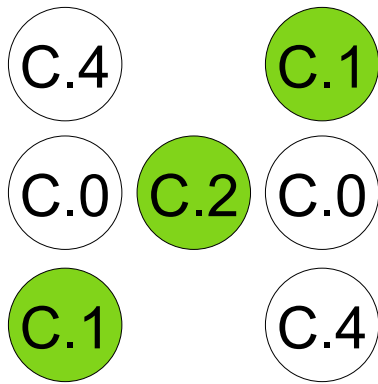
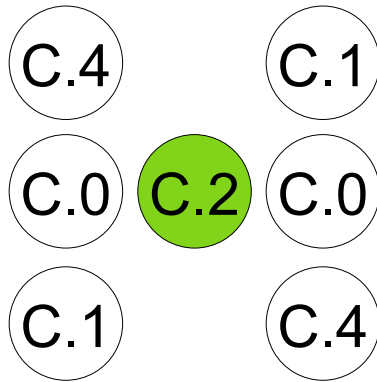
Afficher 3 points



Attention, l'écriture d'une instruction n'efface pas les instructions précédentes :



Pour être sûr de bien configurer les points du dé, il est judicieux d'activer, désactiver toutes les sorties :



Utilisation de la commande Sorties

