

Thema:	Robo Starter	Datum:
Aufgabe:	Motorsteuerung	Seite 1 von 3

Versuche 1 bis 6

Aufgabe:

6 Motorsteuerungen

Idee:

Elektromotor, verbunden mit dem ROBO TX Controller, mit dem Steuerprogramm RoboPro steuern.

3 Taster ermöglichen verschiedene Schaltmöglichkeiten.

Planung:

- fischertechnik Automatisierungskasten
- ROBO TX Controller
- Notebook mit Steuersoftware ROBOPRO
- Automatisierungskasten überprüfen (Teile vorhanden)
- Beschreibungen im Begleitordner beachten.

Versuchsaufbau:

s. Begleitordner

Schaltplan:

s. Begleitordner

Steuerprogramm 1 bis 6:

s. Begleitordner

Durchführung:

1. Modell aufbauen.
2. ROBO TX Controller verbinden
3. Interface-Test von Motor und Taster(n).
4. In ROBOPRO Steuerprogramm erstellen
5. Probeläufe durchführen
6. Fehlfunktionen erkennen und beseitigen
7. Erfahrungen aufschreiben.

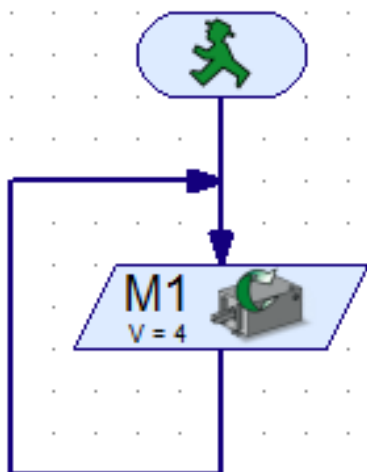
Erfahrungen:

Name:	Klasse:
-------	---------

Thema:	Robo Starter	Datum:
Aufgabe:	Motorsteuerung	Seite 2 von 3

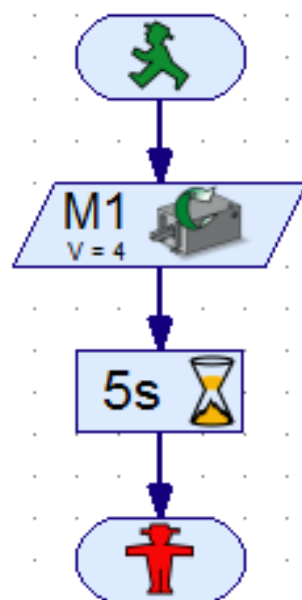
Steuerprogramm 1

- Motor direkt starten
- Rechtslauf
- Geschwindigkeit 4
- Dauerlauf (Schleife)



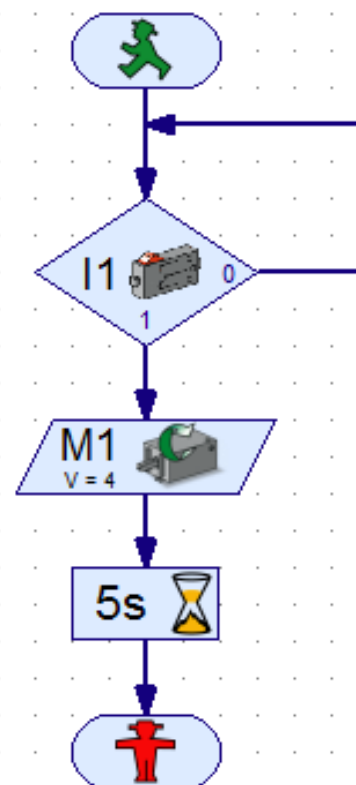
Steuerprogramm 2

- Motor direkt starten
- Rechtslauf
- Geschwindigkeit 4
- Laufzeit 5 Sekunden
- Programmende



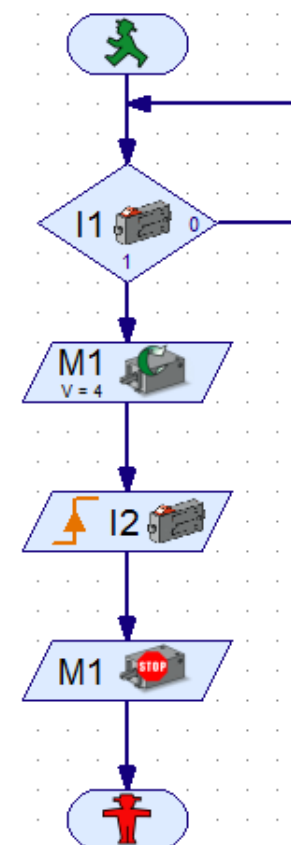
Steuerprogramm 3

- Motor startet durch drücken von Taster I1 (E1)
- Rechtslauf
- Geschwindigkeit 4
- Laufzeit 5 Sekunden
- Programmende



Steuerprogramm 4

- Motor startet durch drücken von Taster I1 (E1)
- Motor stoppt durch drücken von Taster I2 (E2)



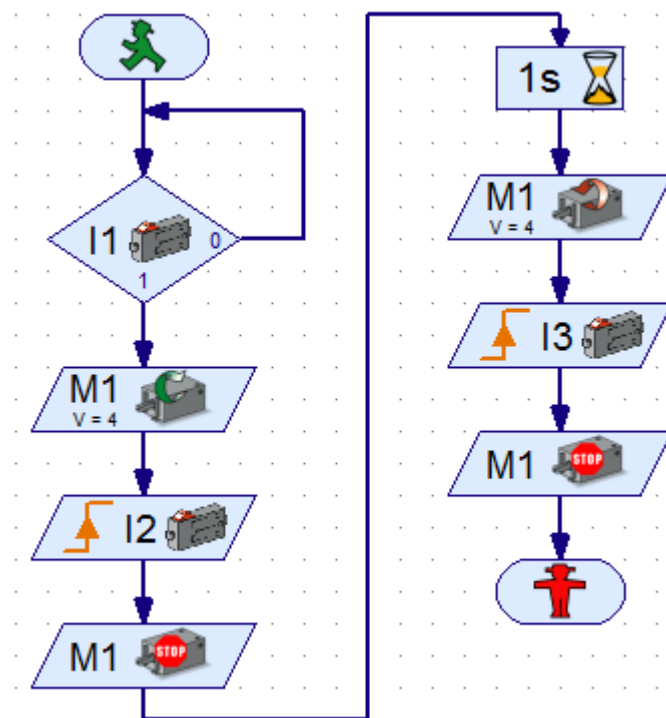
Name:

Klasse:

Thema:	Robo Starter	Datum:
Aufgabe:	Motorsteuerung	Seite 3 von 3

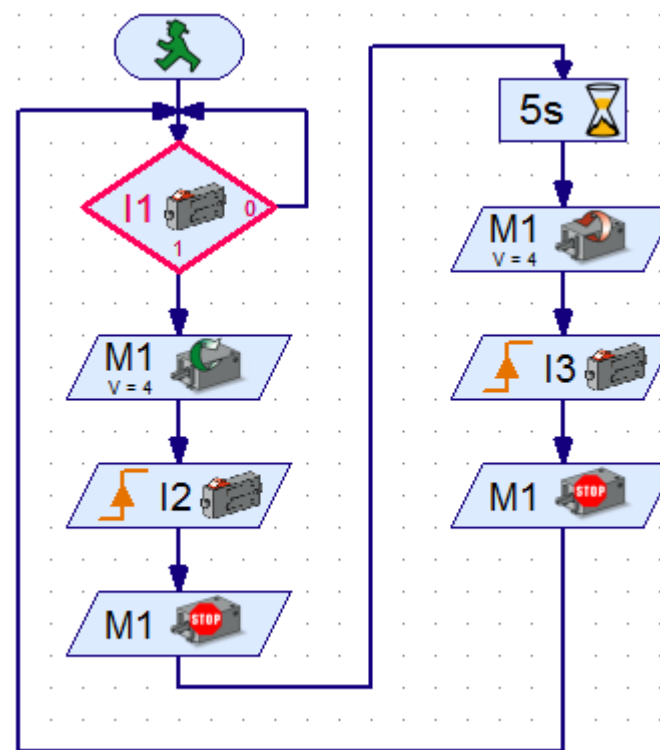
Steuerprogramm 5

- Motor startet durch drücken von Taster I1 (E1) in den Rechtslauf
- Motor stoppt durch drücken von Taster I2 (E2)
- Motor startet nach 1 Sekunde in den Linkslauf
- Motor stoppt durch drücken von Taster I3 (E3)
- Programmende



Steuerprogramm 6

- Motor startet durch drücken von Taster I1 (E1) in den Rechtslauf.
- Motor stoppt durch drücken von Taster I2 (E2).
- Motor startet nach 1 Sekunde in den Linkslauf.
- Motor stoppt durch drücken von Taster I3 (E3).
- Programm beginnt vom Anfang (Schleife).



Name:

Klasse: