

Hrací kostka - SMD

Popis zapojení

Konstrukce elektronické hrací kostky založené na SMD komponentech.

Konstrukce je založena na mikrokontroleru ATTINY24. Kostka je napájena malou baterií CR1620. Obvod je zapnut stiskem tlačítka. Tranzistory Q2 a Q1 se otevřou ve chvíli stlačení tlačítka a dodávají napájecí napětí mikrokontroleru. Mikrokontroler následně aktivuje signál PWR, aby přidržel tranzistory otevřené i po uvolnění tlačítka. Stav tlačítka je signalizován signálem BTN, který je izolovaný od signálu PWR schottkyho diodou D2.

Popis sestavení

Součástky jsou osazeny pouze z jedné strany plošného spoje. Začneme osazováním rezistorů, diody D2, tranzistorů, mikrokontroleru a LED diod. Nakonec osadíme držák baterie a tlačítko.

Konektor J2 není nutné osazovat. Mikrokontroler je možné naprogramovat např. pomocí Arduino drátků, které držíme v dírách.

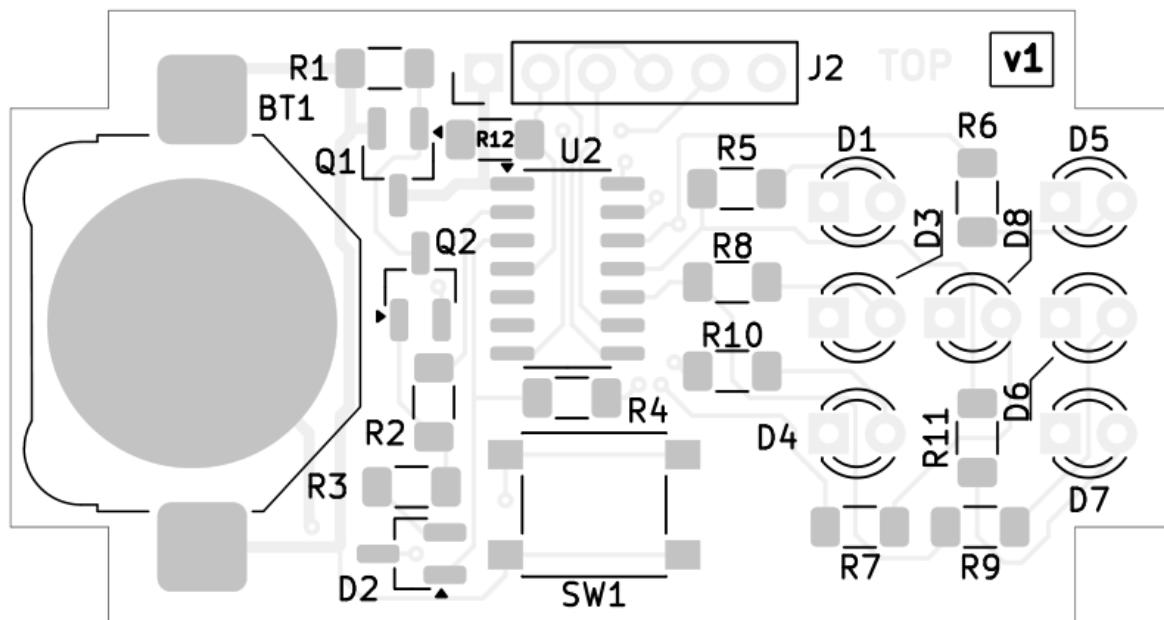
Oživení

Pokud jste pracovali pečlivě mělo by zapojení fungovat na první pokus, pokud je mikrokontroler naprogramován.

Seznam součástek

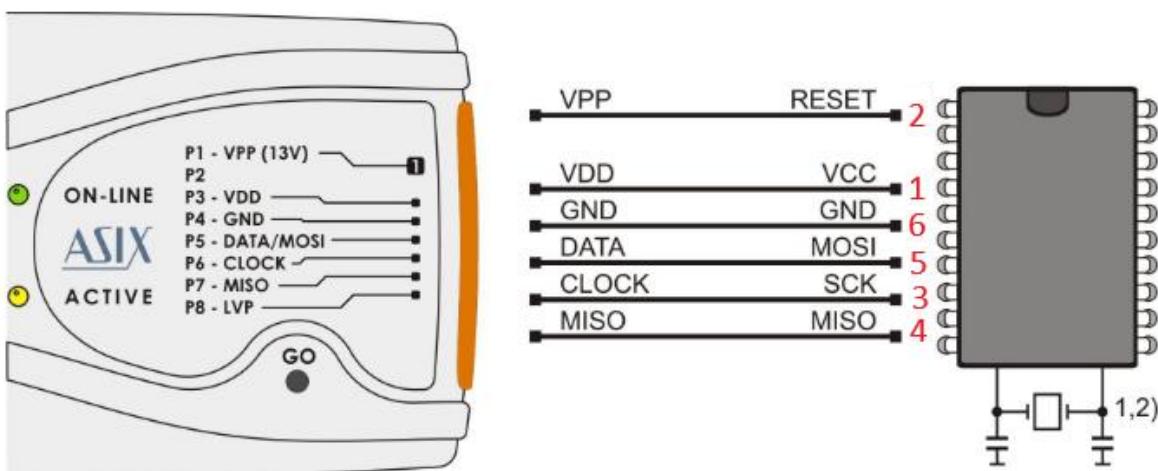
Označení	Hodnota	Počet
BT1	Keystone 3012	1
D1,D3,D4,D5,D6,D7,D8	3mm	7
D2	BAS70-06	1
J2	6pin	1
Q1	BSS84	1
Q2	BC848	1
R1	2M2	1
R2,R3,R4,R12	10k	4
R5,R6,R7,R8,R9,R10,R11	220R	7
SW1	6x6 SMD	1
U2	ATTiny24-20SS	1

Osazovací výkres



Programování mikrokontroleru

K naprogramování mikrokontroleru lze použít nejrůznější programátory pro Atmel AVR. My jsme použili programátor Asix Presto. Následující obrázek znázorňuje propojení programátoru s konektorem J2 (čísla pinů konektoru J2 jsou červeně).



Schéma

