

## Manual Para Ligar e Operar FinisGOL

Problemas Não Resolvidos:

Botões:

Depois de soldado os fios foram analisados que o tipo de botão usado necessita de um resistor na extremidade do Fio.

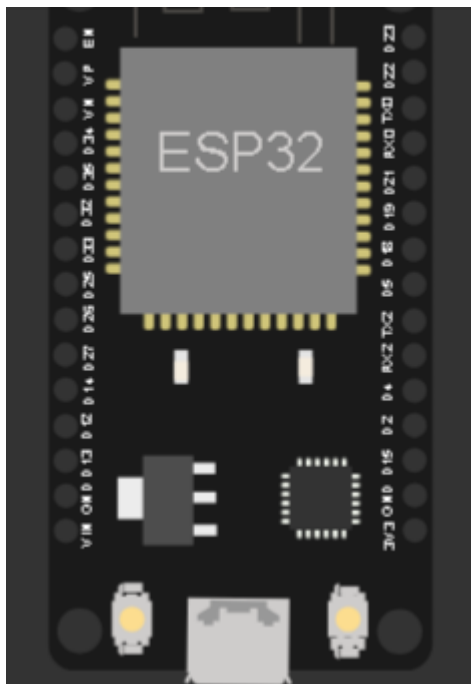
Como Ligar?

Recomendo pedir ajuda ao Junior ou outro técnico para regular a Fonte de Tensão.

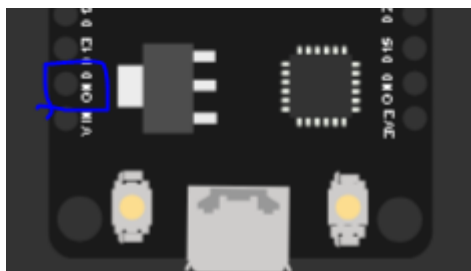
Pelos Botões Não estarem Funcionando Modifiquei o Código do Programa para Ligar sem a Necessidade do Botão. Código Disponível em Portfólio\Projeto\Código Alternativo Sem Botão no Github.

\*Codigo já No Esp32

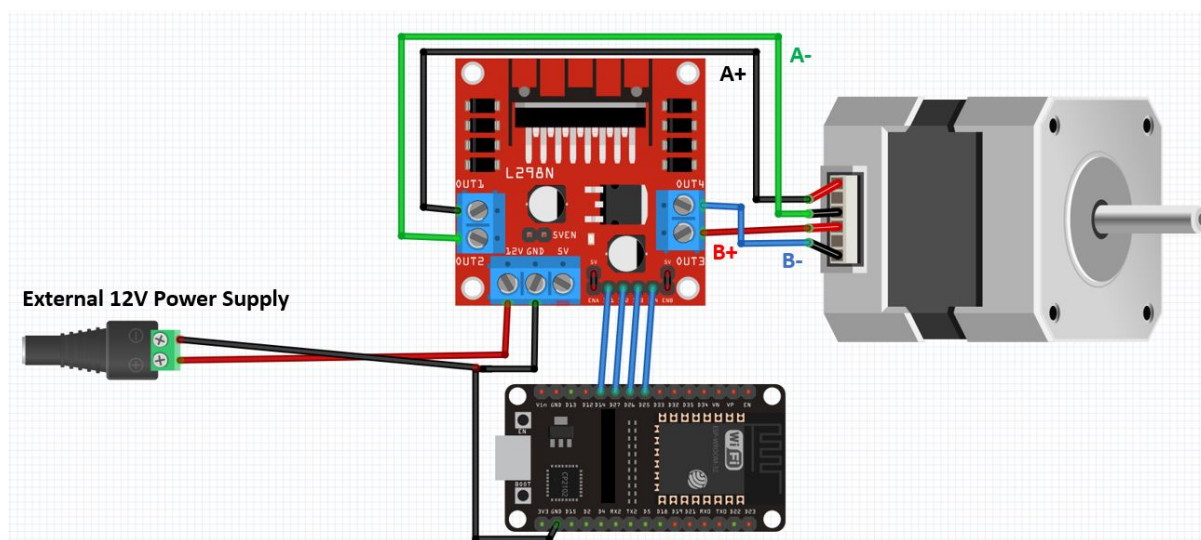
Verifique se os Fios Terras e Positivo estão ligados entre si e conectado a fonte geradora de Tensão.



O Esp Utilizado tem essas Pinagens, o Terra que estamos unindo com o Motor é o mostrado abaixo



A Ligação do Motor Com a Ponte H é a seguinte.



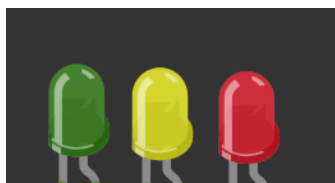
O Elemento na Imagem External 12V Power Supply utiliza a Fonte de Tensão que deixei próximo ao Projeto NO IF MAKER. Certifique-se de que o Jumper que sai da Ponte H esteja ligado no Fio Vermelho do Gerador de Tensão e Corrente, e a junção entre o Terra da placa e a ponte h no preto do Gerador.

Para que o Motor opere na faixa ideal, deve-se regular a fonte para tensão: 12V e corrente: 1.5A. Menos que isso o motor/goleiro apenas vibra, não roda.

No teste em casa utilizei as baterias, mas pelo consumo do motor não foi viável manter, pois após diminuir a tensão delas o motor não roda, pois mesmo associando baterias para gerar a tensão e corrente ideal em pouco tempo ele fica em escala inferior ao ideal.

O ESP32 está conectado a um adaptador 12V que tem um botão para ligar a energia do ESP32, o mesmo está conectado a um carregador. Se não o ligar, o ESP32 não funcionará.

Identificação Visual de Funcionamento:



Ao ligar o ESP32 e energizar corretamente, o LED verde deve acender. Ao detectar um objeto, ele aciona o LED amarelo por 5 segundos e depois volta para o verde.