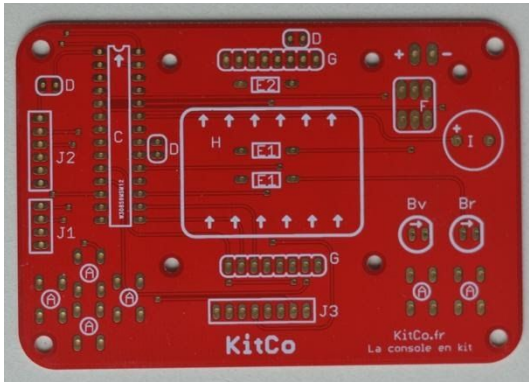
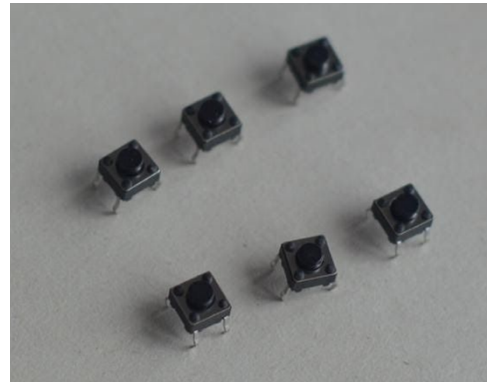


1

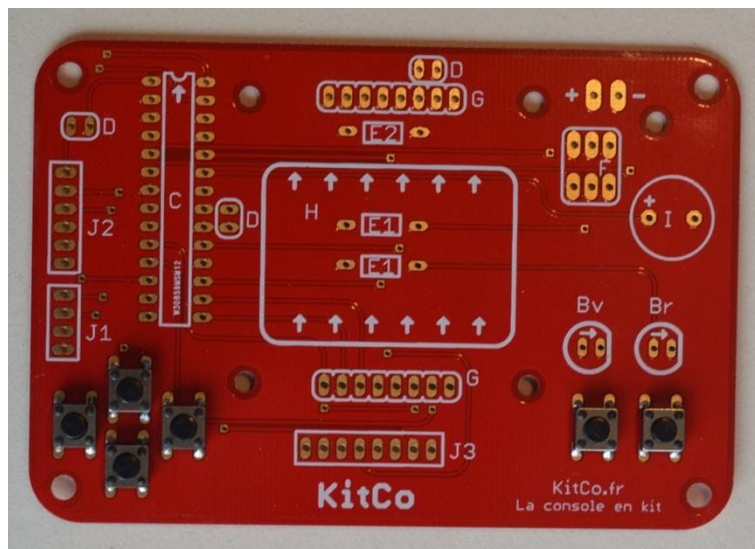


Circuit imprimé
(PCB : Printed Circuit Board)

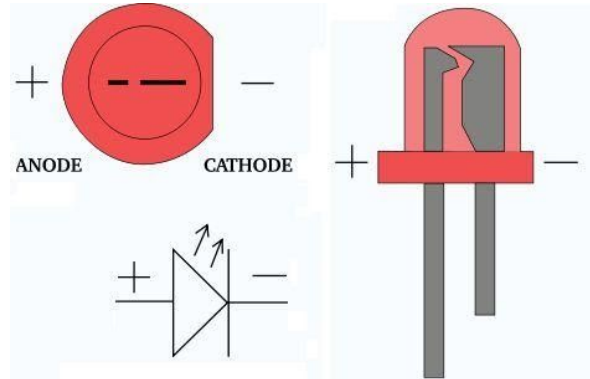
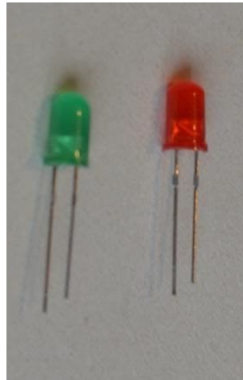


6 Boutons poussoirs

Positionner (on peut les « clipser ») puis souder les 6 boutons poussoirs sur le circuit imprimé aux endroits marqués « A ».



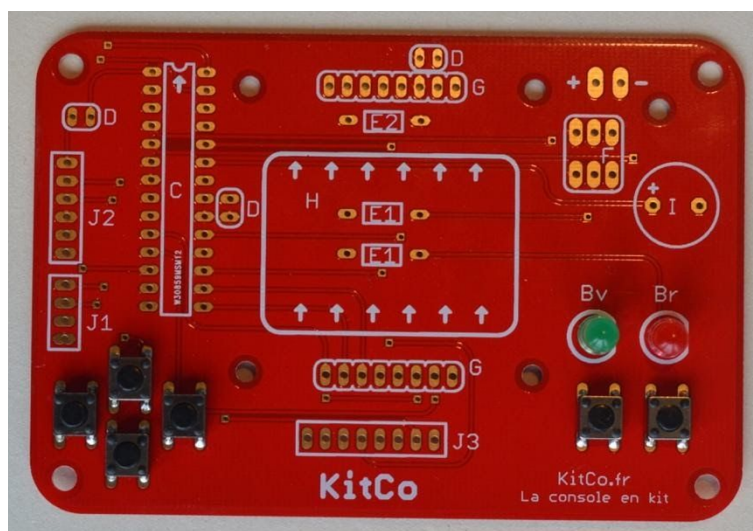
2



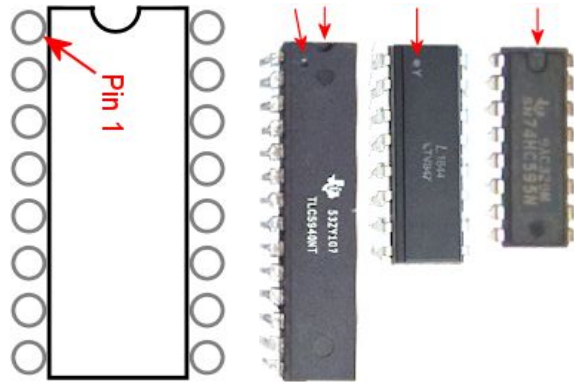
Diodes électroluminescentes
(LED : Light Emitting Diode)

Positionner les 2 diodes (on peut s'aider de ruban adhésif) puis les souder sur le circuit imprimé aux endroits marqués « Bv » et « Br ».

Respecter la polarité : la patte la plus courte (et le méplat) vers la droite de la console.



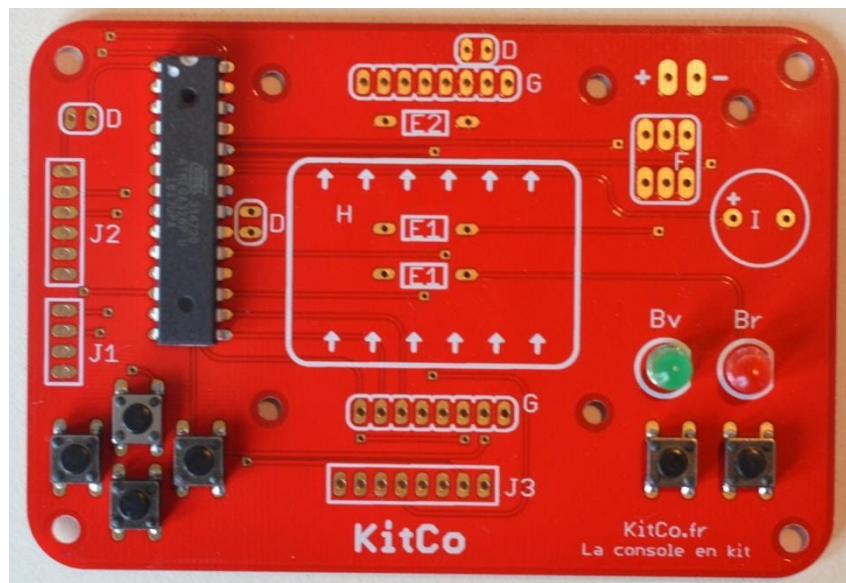
3



Microcontrôleur
(Toute « l'intelligence » :
mémoire, mesures, actions)

Souder le microcontrôleur sur le circuit imprimé à
l'endroit marqué « C ».

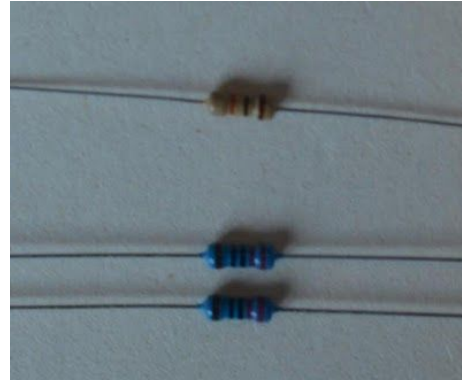
Respecter l'orientation : le méplat vers le haut de
la console.



4



Condensateurs
(« mini piles rechargeables » :
rapide mais peu de capacité)

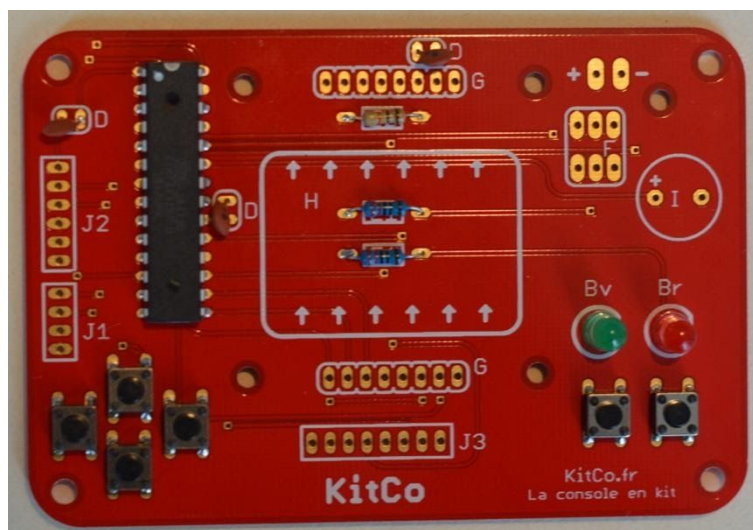


1 résistance de 10k Ω (0hm)
2 résistances de 220 Ω
(Pour limiter le courant : afin
que la diode ne brûle pas)

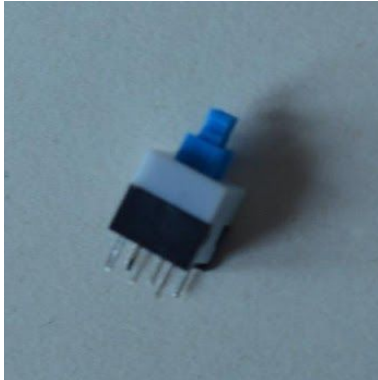
Souder les 3 condensateurs (on peut s'aider de ruban adhésif) sur le circuit imprimé aux endroits marqués « D ».

Souder les résistances de 220 Ω en « E1 ».

Souder la résistance de 10k Ω en « E2 ».

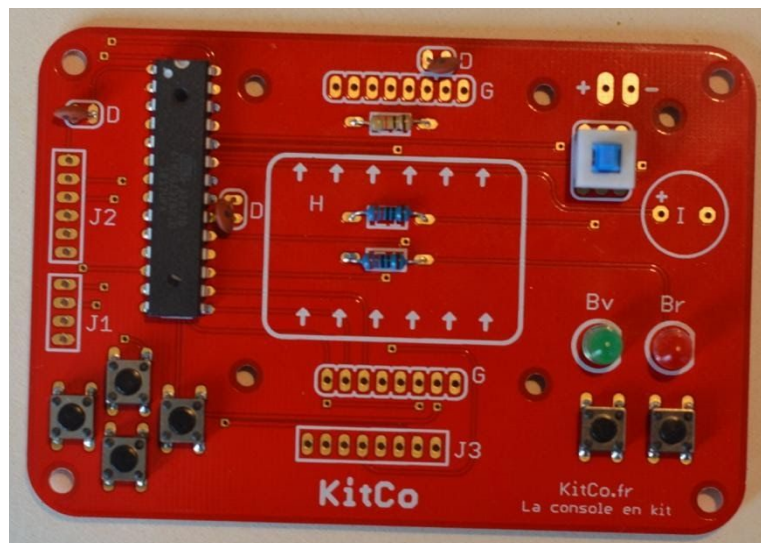


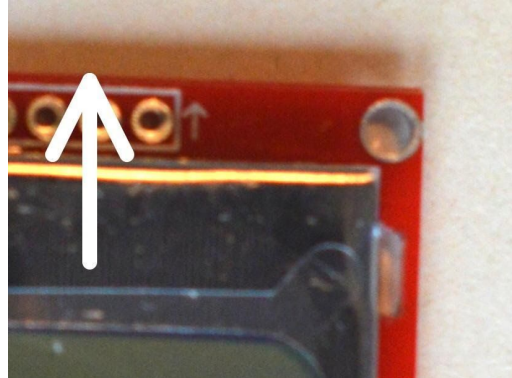
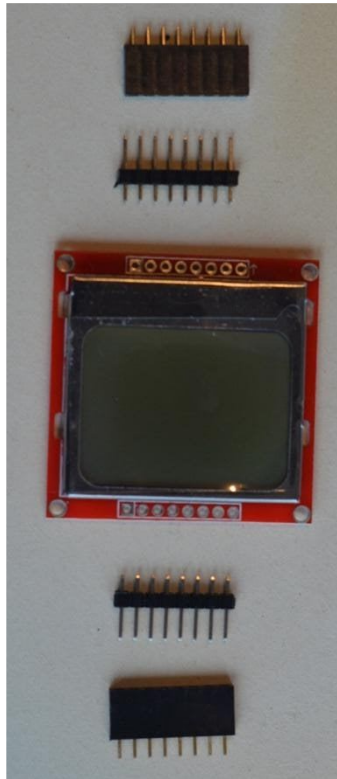
5



Interrupteur

Souder l'interrupteur en « F ».



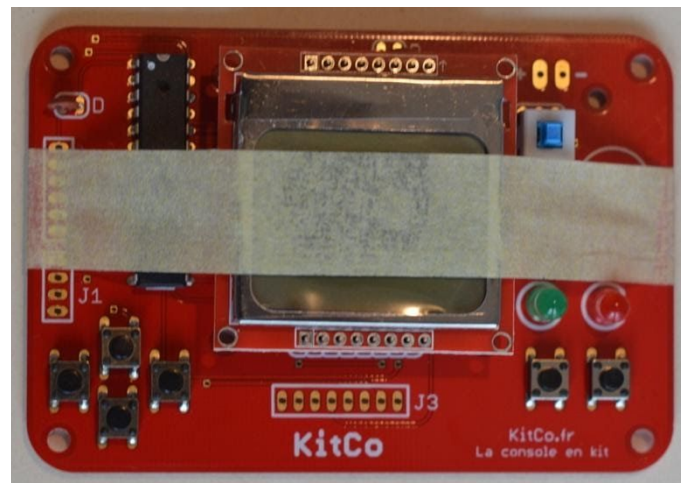


Assemblage de l'écran
(LCD : Liquid Cristal Display)

6

Assembler 2 paires de connecteurs les insérer en « G », ajouter l'écran. Fixer l'ensemble avec un ruban adhésif avant de souder les deux faces.

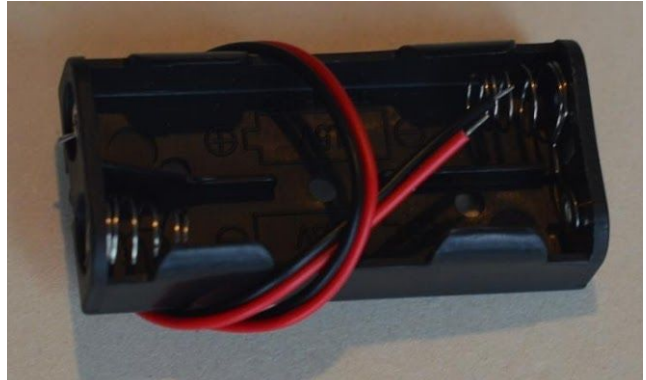
Respecter l'orientation : la flèche (et la partie métallique la plus large de l'écran) vers le haut de la console.



7



Buzzer
(Haut-parleur)



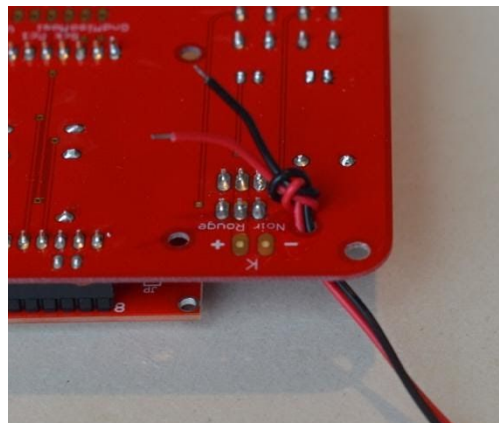
Boitier piles

Souder le buzzer en « I ».

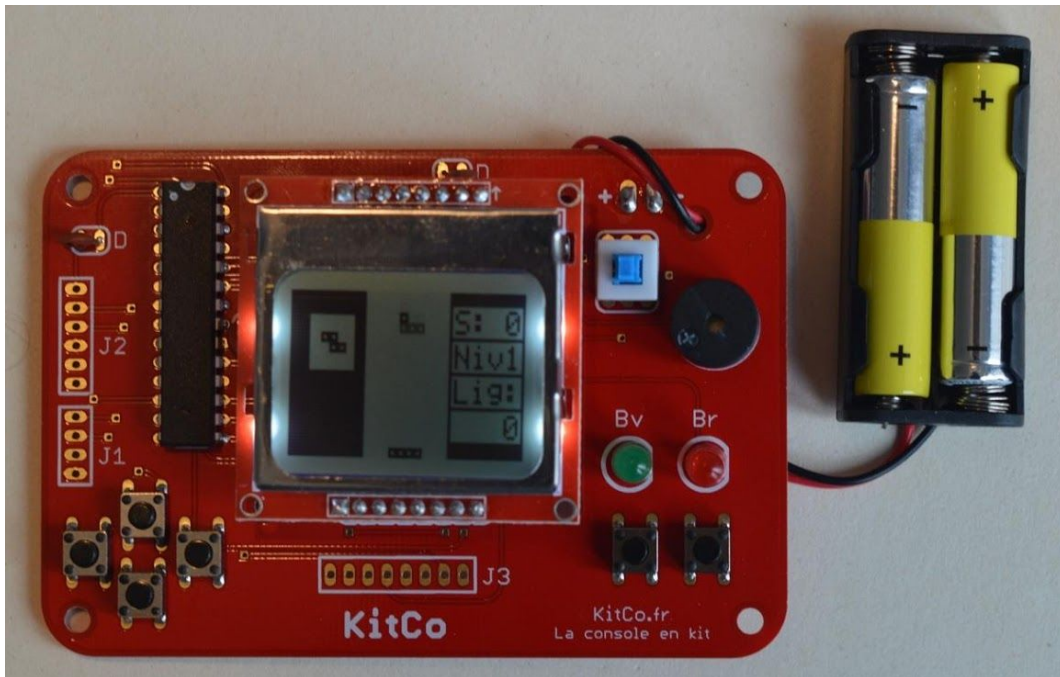
Respecter la polarité : le « + » vers la gauche de la console.

Passer le câble du boitier piles dans le trou, le nouer puis le souder en « J » (dos de console).

Respecter la polarité : le rouge avec le « + », le noir avec le « - ».



Il est recommandé de passer le câble dans l'autre sens : nœud sur la face avant de la console.



La KitCo est une console open source conçue pour initier à l'électronique. Les participants pourront en modifier le logiciel après l'atelier à l'aide du logiciel Arduino. Pour plus d'informations : www.kitco.fr

