

# PROJET ROBOTIQUE POLYTECH NANCY



## Datasheet Carte Phare

## Table des matières

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| I. Description .....        | 3 |
| II. Alimentation.....       | 3 |
| III. Signaux .....          | 3 |
| IV. Environnement.....      | 4 |
| V. Schéma électronique..... | 4 |
| VI. Routage .....           | 5 |
| VII. Vues 3D.....           | 6 |



## I. Description

Cette carte a pour but d'assurer le bon fonctionnement du phare, elle commande le moteur qui permet de déployer et de reposer le phare, l'ampoule LED, le moteur du cache ampoule qui permet d'obtenir l'effet de rotation du faisceau lumineux.

## II. Alimentation

| Alimentation | Tension | Consommation |
|--------------|---------|--------------|
|              | 12V     | 1,0A         |
|              | 5V      | 0,5A         |

Tableau 1: Tableau de description d'alimentation

## III. Signaux

|                          |                         |
|--------------------------|-------------------------|
| Signaux d'entrées        | Fin de course bas       |
|                          | Fin de course haut      |
|                          | Bouton activation       |
|                          | Bouton désactivation    |
| Signaux de sorties       | Signal Moteur élévation |
|                          | signal Moteur lampe     |
|                          | TDI                     |
|                          | TDO                     |
|                          | TMS                     |
|                          | TCK                     |
| Signaux bidirectionnelle | CAN Low                 |
|                          | CAN Hight               |

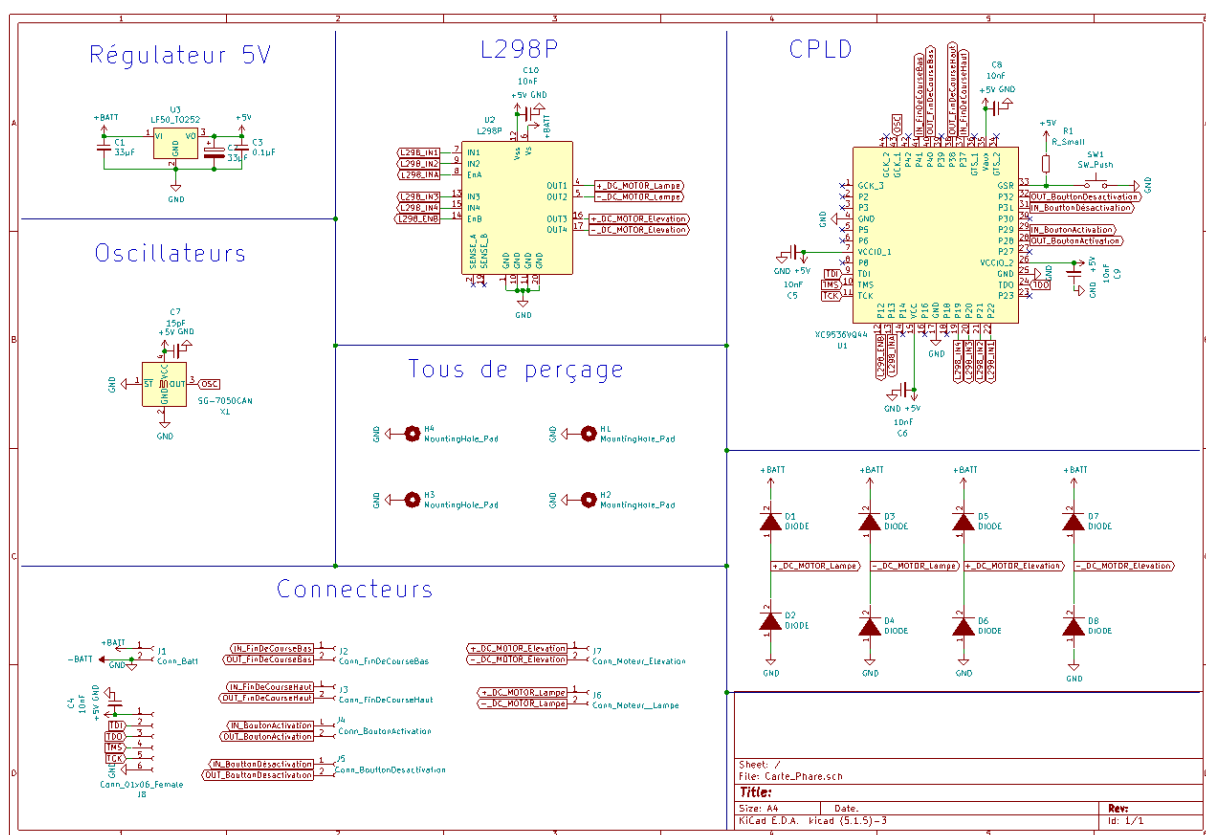
Tableau 2: Tableau de description des entrées et des sorties



## IV. Environnement

La carte doit être placée dans le phare, il n'y a pas d'autres contraintes d'environnement.

## V. Schéma électronique



## VI. Routage

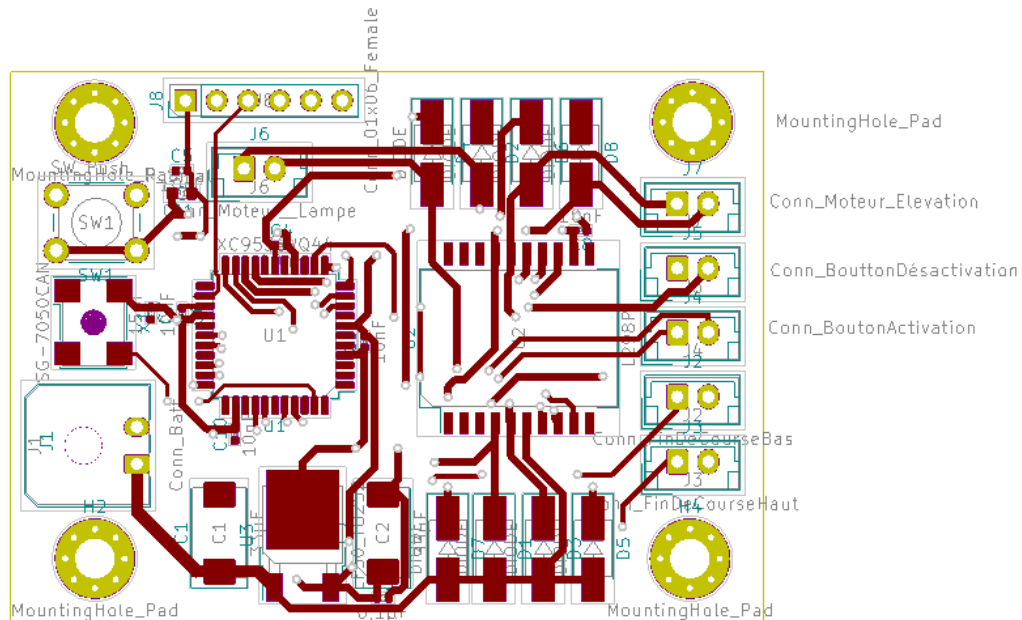


Figure 2: Vue du routage de la face avant

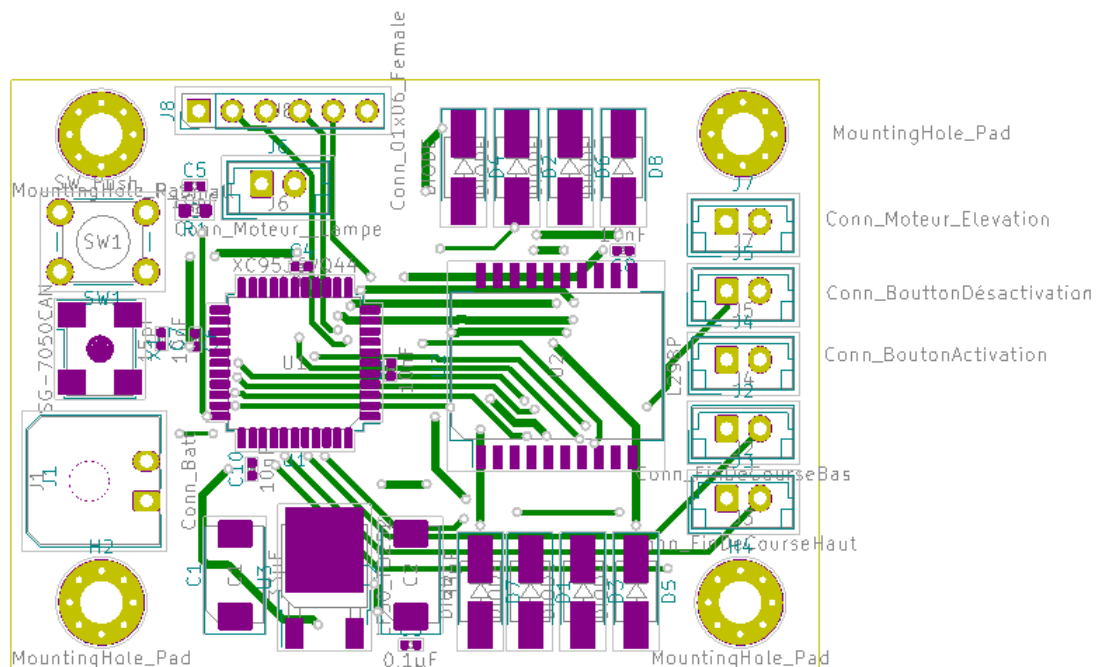


Figure 3: Vue du routage de la face arrière



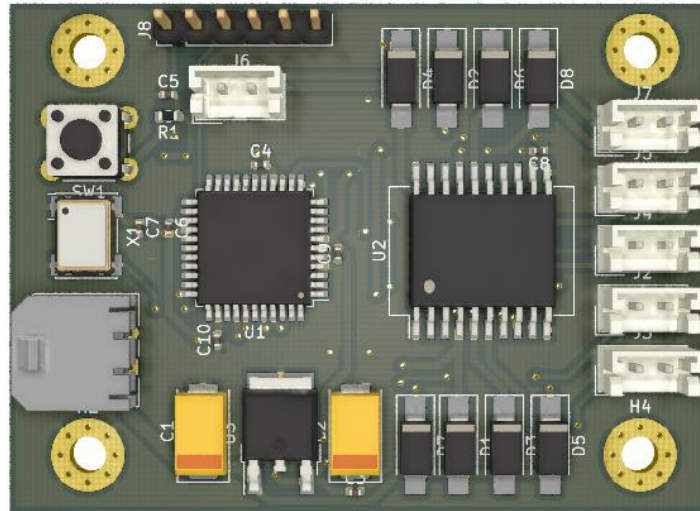


Figure 5 : Rendu réaliste face avant

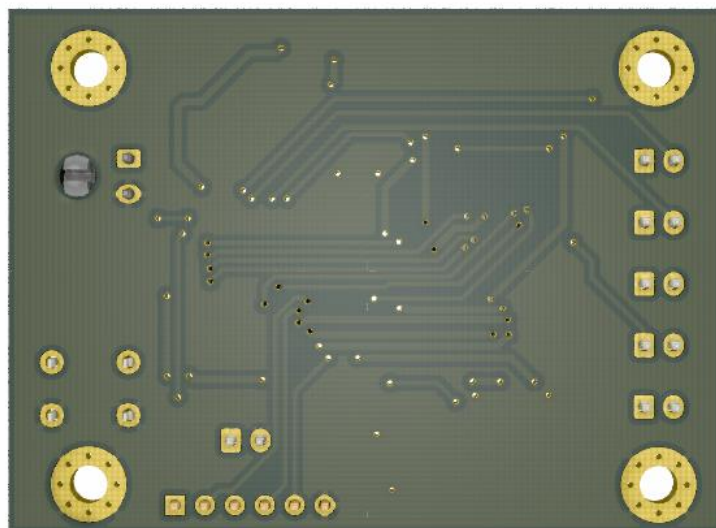


Figure 6 : Rendu réaliste face arrière



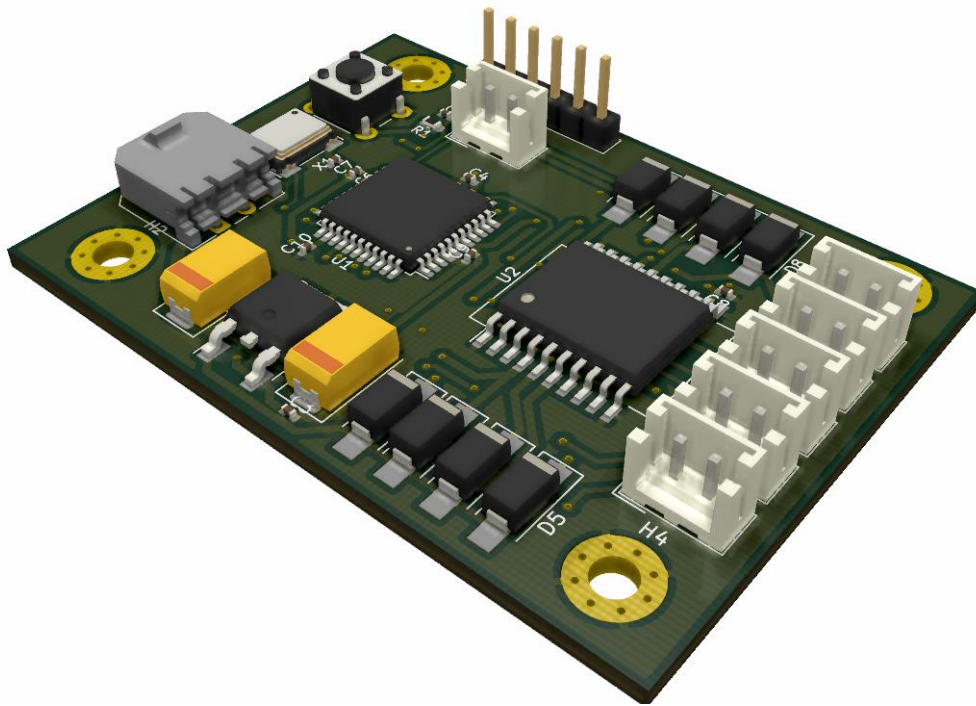


Figure 7 : Rendu réaliste 3D