Kugelfall

Aufbau des KIS Labors SS2018

Professor Dr.-Ing. habil. Armin Zimmermann

Lehrbeauftragter an der TU-Ilmenau

Fachbereich Mechatronik

Bearbeitung von

Mohamad Akkad

Yutong Xiao

**Inhaltsverzeichnis**

1. Einführung ........................................................................................
2. Vorbemerkungen ..............................................................................

2.1Zielgruppe

1. Beschreibung der Elemente .................................................................................
   1. Arduino Uno.................................................................................................
   2. Photoelektrischer Näherungsschalter (LRS 1120- 304) ...............................
   3. Hall Effect Gear Tooth Speed Sensors CYGTS211/212 ………………
   4. Cam Kamera ...........................................................................................
   5. Drehscheibe .................................................................................................
   6. Servo Motor .................................................................................................
   7. "Blackbox" mit der elektronischen Verschaltung .......................................
   8. Trigger/ Switch ...........................................................................................
   9. Arduino IDE ...............................................................................................

**1 Einführung**

Wir werden in unserm Bericht über die Tools, die wir verwendet haben,

Welche Algurithmus haben wir erfolgt und Entwickelt, um under Zweck

Welche Anwendungssoftware haben wir verwendet und welche Probleme, Schwierigkeiten und die Fehler haben uns konfrontiert? Wie haben wir damit umgegangen?

Der Versuch besteht aus Verschaltung, Sensoren, Aktoren, Körper des Systems und Arduino Uno.

**2 Vorbemerkungen**

**2.1 Zielgruppe**

In unserem Versuch geht es darum, mit Ardoinu Uno , Programmierung und Entwicklungsumgebung vertraut zu machen und erfolgreiche Steuerung der Kugelfallen mit der Erfolgsquote von über 80% in einem Loch auf einer Drehscheibe durchzuführen.

**Elemente des Projetes:**

1. Arduino Uno
2. Photoelektrischer Näherungsschalter (LRS 1120- 304)
3. Hall Effect Gear Tooth Speed Sensors CYGTS211/212
4. Cam Kamera
5. Drehscheibe
6. Servo Motor
7. "Blackbox" mit der elektronischen Verschaltung
8. Trigger/ Switch
9. Und schlussendlich die Software Arduino IDE

**3 Beschreibung der Elemente**

**3.1 Arduino Uno**

Arduino ist eine Open-Source-Elektronik–Plattform, wurde ausgelegt und umgesetzt, um, zuallererst, zwischen Software und Hardware zu integrieren und zusammenzuhängen und danach, um alle Altergruppen zu passen. Also es ist nicht lediglich für die Amateure oder die profi von Programmierer/ Programmiererinnen geziehlt sondern auch für die Jugendlichen, die Interesse an der Programmierung haben.

Man kann auch Arduino Uno als Entwicklungsplatine betrachten.

Arduino Uno Plattform verwendet den Microcontroller Atmega328, der 14(Ein/ Ausgänge) hat, die man als Digital In/out benüzen kann. 6 von diesen 14 könnte man als PMW(Pulse-Width modulation) also als Analog In/ Out verwenden.

Arduino enthlät einen Kristal Oszilator mit 16MHz, USB Eingang, um mit dem Computer zu kommunizieren und auch einen zusätzlichen Zugang für die Energieversorgung.

**3.2 Photoelektrischer Näherungsschalter (LRS 1120- 304)**

Der Sensor ist nicht auf unmittelbare Berührung angewiesen sondern auf die Annährung von einer Oberfläche.

Man verwendet ihn, um Z.B die Geschwindigkeit der Drehscheibe zu ermitteln.

In unserem Versuch ist der Sensor ein optischer Näherungsschalter, der auf Lichtreflexion reagieren.

* 1. **Hall Effect Gear Tooth Speed Sensors CYGTS211/212**

Der Hall-Sensor wird als Positionierungssensor verwendet. Grundidee ist, dass der Sensor eine Ausgangsspannungs hat, wenn er sich in ein verlaufendes konstantes magnetisches Feld befindet, das senkrecht auf dem Sensor ist.

* 1. **Cam Kamera**
  2. **Drehscheibe**

Die Drehscheibe hat von der Oberseite ein Loch, wodurch die fallenden Kugeln fallen dürfen.

Von der unterseite ist die Drehseiben aus 12 Sektorn geteilt. Jeder Sektor ist entweder Weiß oder Schwarz jedoch farbig unterschiedlich sequenziell.

Die Drehscheibe verfügen über 2 kleine Magneten, die symmetrisch zueinander sind und nützlich zur Bestimmung des Loches.

* 1. **Servo Motor**

Ein sehr effizientes Element des Projekts, da er die Möglichkeit erlaubt, seine Geschwindigkeit, Beschleunigung und die Winkelposition anzusteuern.

Die Aufgabe des Motors ist, eine Kugel ins Loch lassen zu fallen.

* 1. **"Blackbox" mit der elektronischen Verschaltung**

Die elektronische Verschaltung ist das Mittel der Verbindung zwischen dem elektonischen Teil(Arduino Uno) und dem mechanischen Teil, stellt dem Nutzer aber auch zwei Varianten zur Verfügung. Die erste ist manuel und die zweite ist automatisch, die von Arduino gesteuert wird. (vergiss nicht über die Energieversorgung bisschen zu erläutern)

**3.7 Trigger/ Switch**

Man kann dadurch von dem Kugelfall manuell steuern.

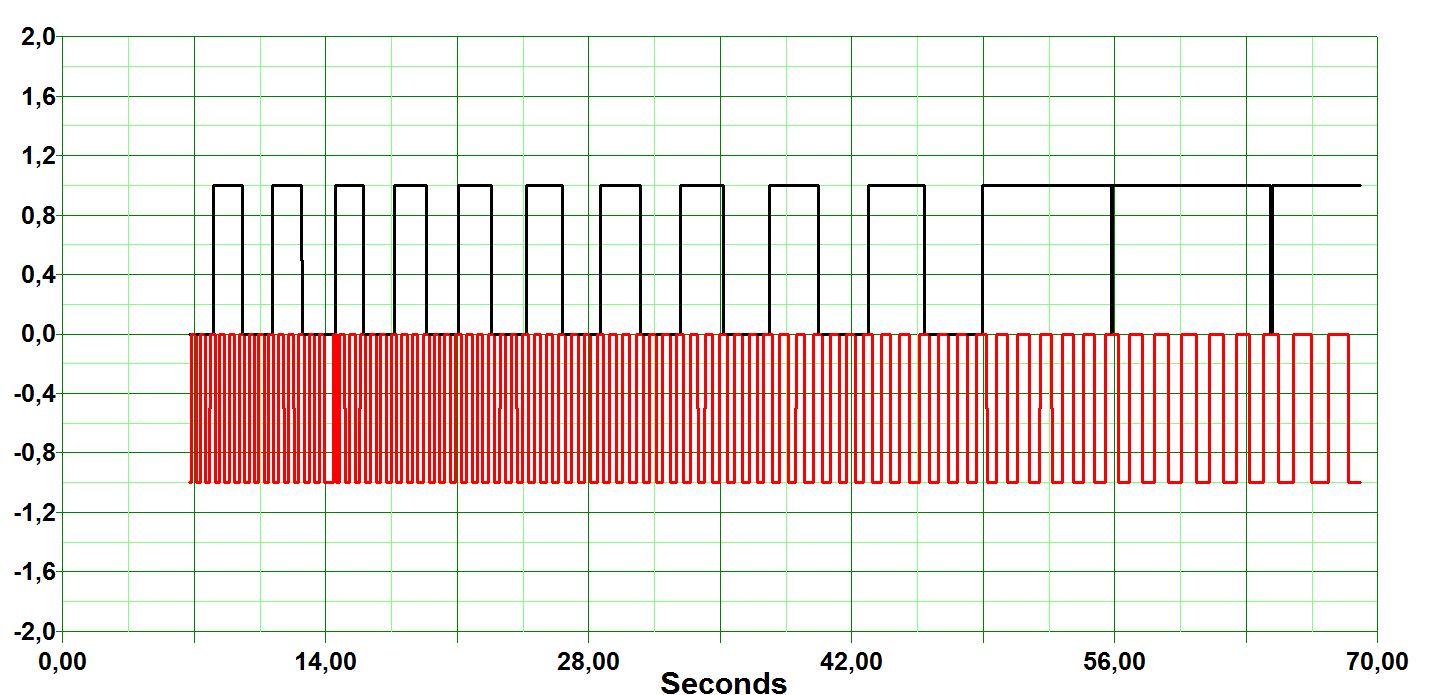
* 1. **Arduino IDE**

Es ist eine integrierte  Entwicklungsumgebung, die den Programmierern und Programmiererinnen ein sehr einfaches Interface hat und steht kostenlos im Internet zur Verfügung.

Die Programmiersprache ist fast wie C++.

Die Sensorwerte(Ausgaben) haben wir schon erfasst, um nachzuvollziehen, welche Ausgaben, die die Sensoren geben können und dann ein Alguritmos der Steuerung des Kugelfalls auszulegen.

In der vorliegenden Abbildung beziehen sich die roten Impulse auf die Werte, die wir von Photosensor bekommen haben, und die schwarzen Impulse beziehen sich auf Hall-Sensorwerte.



Abbildung

**Interpretation der Arbeitsweise der Sensoren:**

Bei Photosensor(Photodiode) haben wir 2 Zustände, und zwar:

**Zustand 0:** Der Photosensor befindet sich auf einem weißen Segment und gibt die Ausgabe 1.

**Zustand 1:** Der Photosensor befindet sich auf schwarzen Segment und gibt die serielle Ausgabe 0.

Bei dem Hall Sensor ist dieser so lange auf '0' bis der kleine Magnet an der Unterseite diesen passiert, dann gibt es eine kurze ansteigende und abfallende Flanke --> '1'.