



Presentation Projet gomycode: PARKING

MED AMINE HAMROUNI



Objective

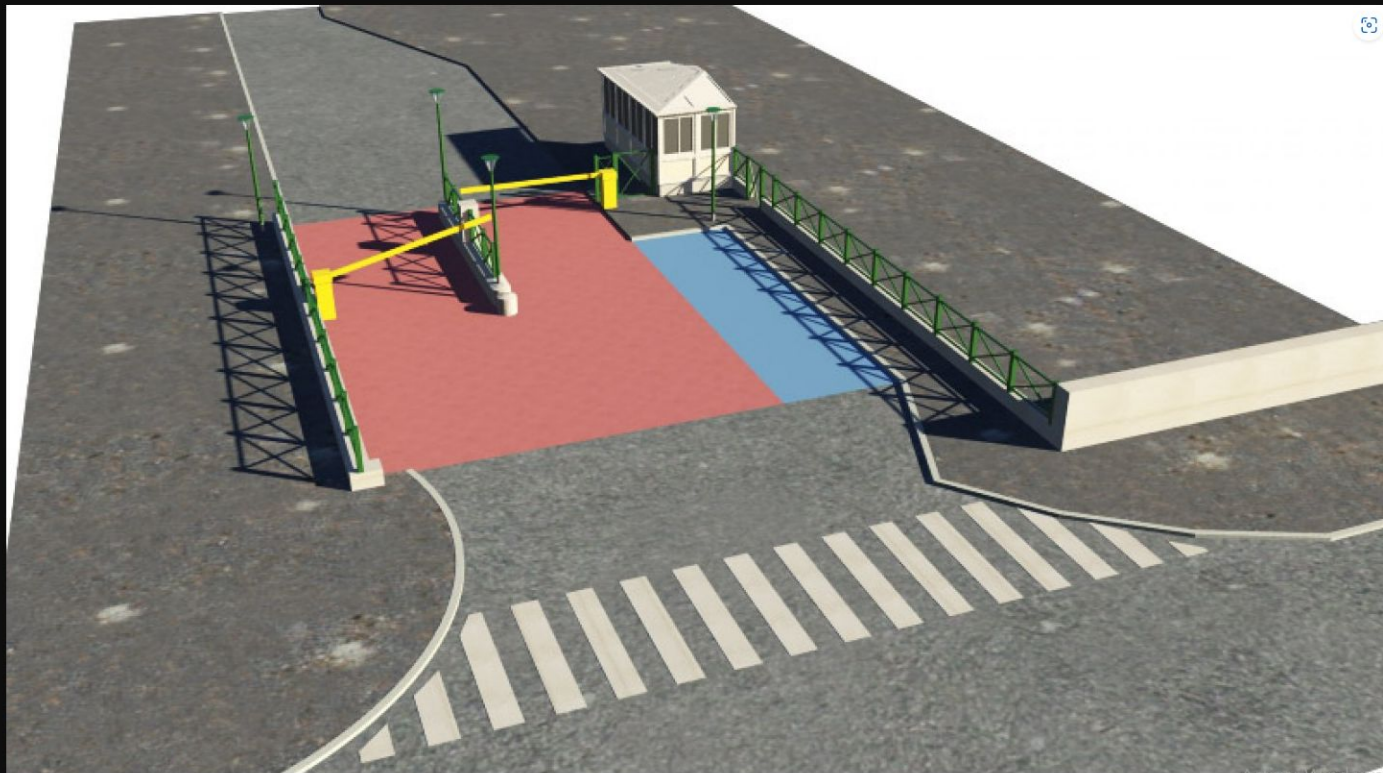
Le parking est de forme rectangulaire. Il est équipé d'une voie d'entrée et une voie de sortie fermées par deux barrières. <https://i.imgur.com/L2IkPu1.png>

La barrière d'entrée s'ouvre en payant le montant de parking avec l'unité de paiement existante (à remplacer par un bouton ou switch).

La barrière de sortie s'ouvre lorsqu'un détecteur de proximité détecte la présence du véhicule au niveau de la sortie (à remplacer par un bouton ou switch).

Le mouvement des barrières est commandé par deux Servo-moteurs.

L'image de PARKING





01

ARDUINO

03

Button

05

Power & Ground

02

Afficheur LCD

04

Servomoteur

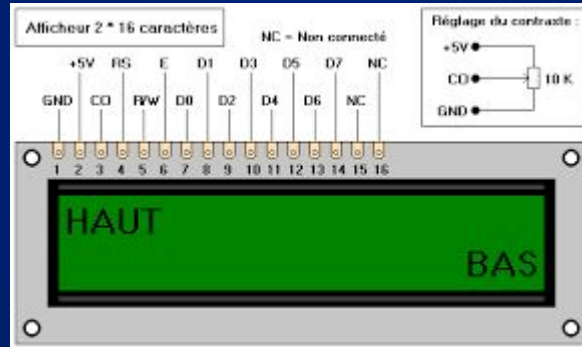
Arduino

Arduino est la marque d'une plateforme de prototypage open-source qui permet aux utilisateurs de créer des objets électroniques interactifs à partir de cartes électroniques matériellement libres sur lesquelles se trouve un microcontrôleur



Afficheur LCD

L'**afficheur LCD** est en particulier une interface visuelle entre un système (projet) et l'homme (utilisateur). Son rôle est de transmettre les informations utiles d'un système à un utilisateur. Il affichera donc des données susceptibles d'être exploiter par l'utilisateur d'un système



Boutton Poussoire

Ce type de circuit permet de contrôler un éclairage depuis plusieurs points de commande (au delà de deux). Cet usage **est** particulièrement intéressant dans un couloir, une cage d'escalier ou une pièce aux multiples entrées/portes.



Servomoteur

Un **servomoteur** (souvent abrégé en « servo », provenant du latin *servus* qui signifie « esclave ») est un **moteur** capable de maintenir une opposition à un effort statique et dont la position est vérifiée en continu et corrigée en fonction de la mesure. C'est donc un système asservi. Le servomoteur intègre dans un même boîtier, la mécanique (**moteur** et engrenage), et l'électronique, pour la commande et l'asservissement du moteur



Le partie caplage: isiss

