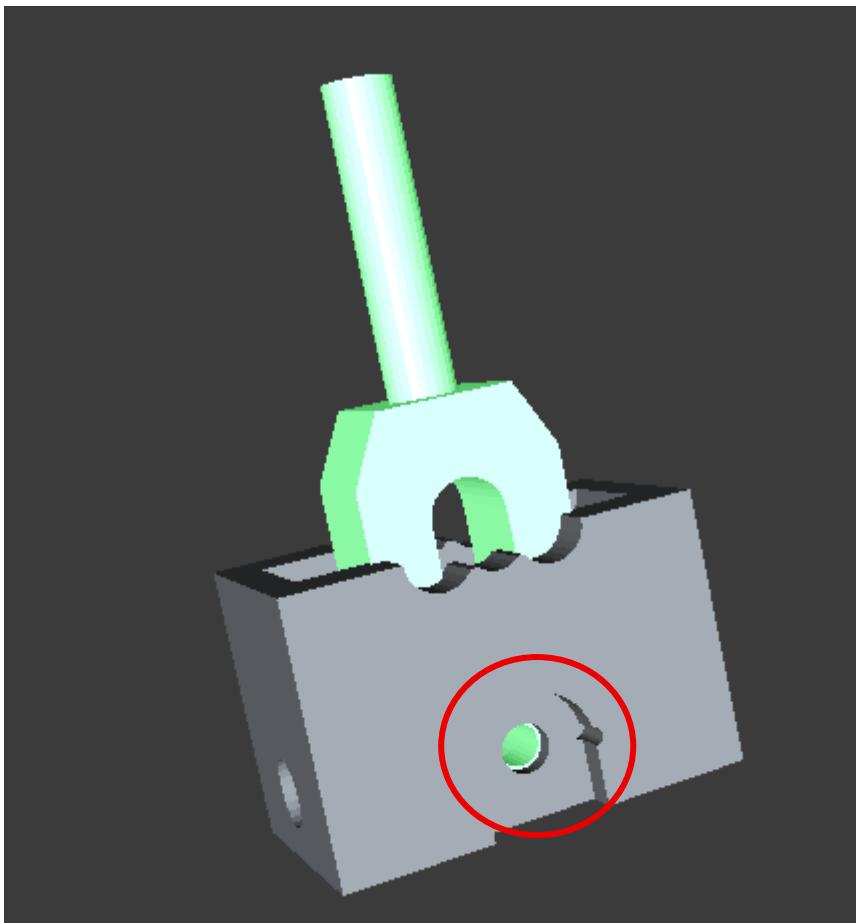
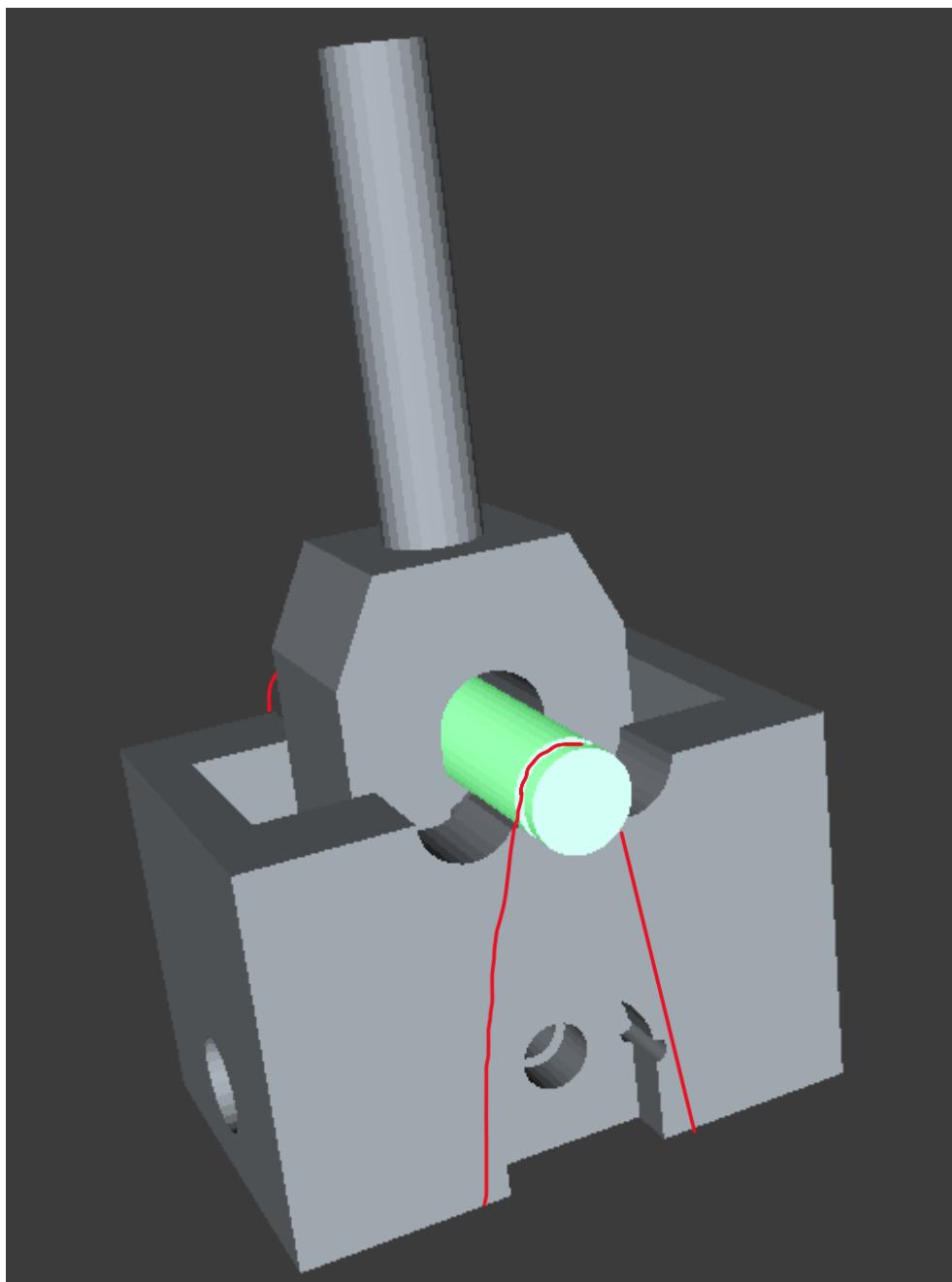


Navodila za izdelavo

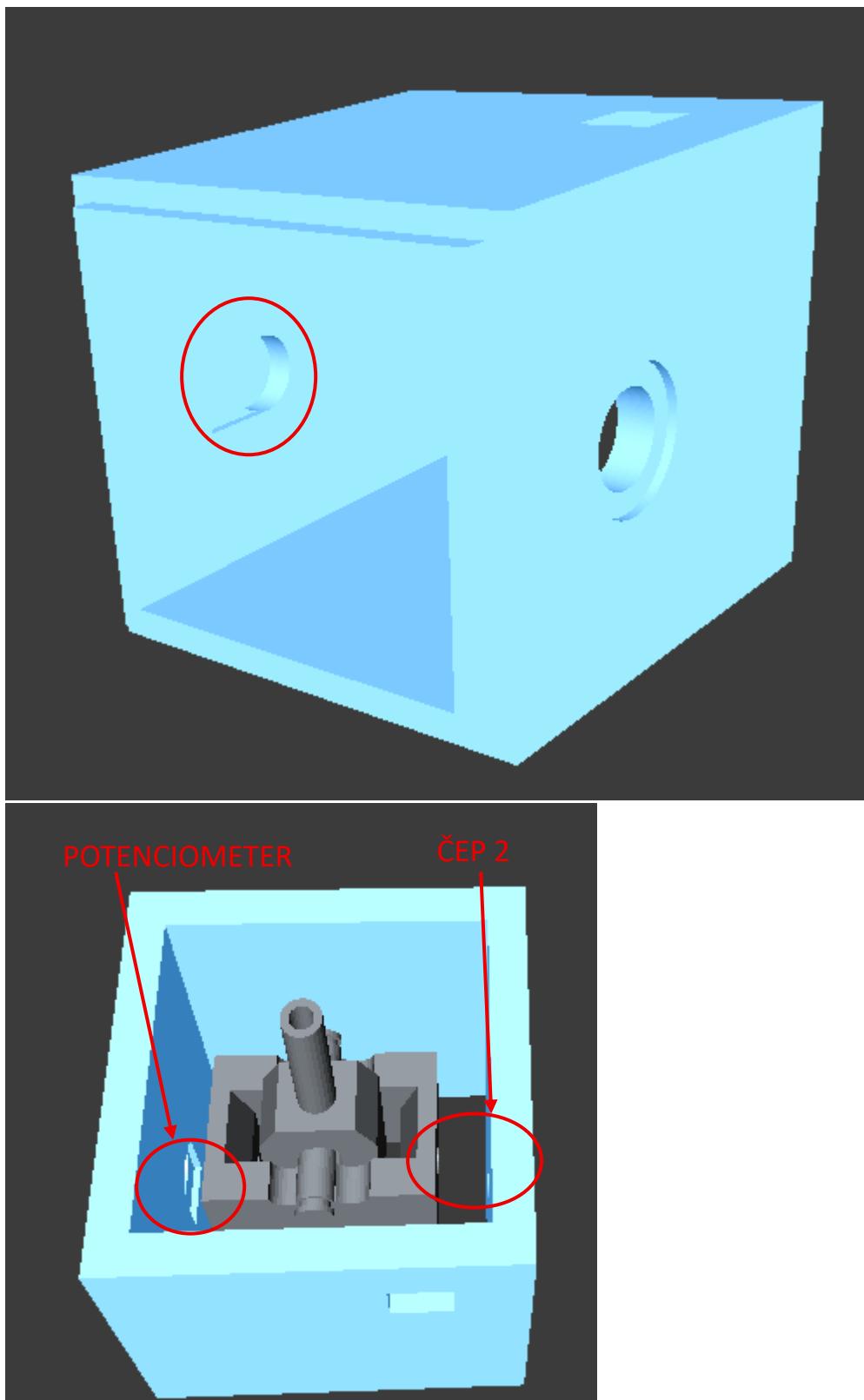
1. Natisnite vse dele.
2. Na oba potenciometra s spajkalnikom pritrdite žice, kot je na shemi. Žic še ne povezujte na Arduino.
3. V del »glavniDel« vstavite del »ročica« tako, kot je prikazano na sliki.



4. V označen del na sliki vstavite potenciometer tako, da se ob premikanju ročice vrti glava potenciometra.
5. Na drugo stran »glavnega dela« vstavite del »čep1«.
6. V odprtino »ročice« vstavite »čep3«. Elastiko vstavite v zarezo na eni strani »čepa3«, nato pojrite okoli »glavnega dela« in jo vstavite v zarezo na drugem koncu »čepa3«. (Glej sliko)



7. V manjšo, 6mm luknjo na »glavnem delu« vstavite glavo drugega potenciometra.
8. Drugi del potenciometra prilepite v označen del na »ohišju« nasproti večje luknje (glej spodnji slike).



9. V veliko luknjo na »ohišju« vstavite »čep2« z zunanje strani tako, da gre skozi luknjo v »glavnem delu« (glej zgornjo sliko). »Ročica« se bi morala tako premikati v vse smeri.

10. Na tipko s spajkalnikom pritrdite žici. Nato jo z zunanje strani vstavite v kvadratno odprtino na »ohišju«. Na tipko pritrdite še del »tipka« in preverite, da je tipko mogoče pritisniti. Če se tipka zatika, jo je potrebno malo pobrusiti.
11. V »dno« pritrdite Arduino. Skozi luknjo na »dnesu« vstavite kabel in ga vtaknite v Arduino. Če se luknje za pritrditev na Arduinu ne prilegajo, ga lahko enostavno zalepite s silikonom.
12. Žice povežite na Arduino, kot je prikazano na shemi »povezave.png«.
13. »Dno« pritrdite na spodnji del »ohišja«, kjer je rob. »Dno« je pravilno obrnjeno tako, da je luknja za kabel na nasprotni strani od »tipke«. »dno« gre na »ohišje« zelo na tesno, če pa sploh ne gre, ga lahko malo pobrusite.
14. Na zgornjo stran »ohišja« pritrdite »zgornji del« tako, da je rob, ki ima dve luknji za pritrditev, na nasprotni strani od velike luknje na »ohišju«. Tudi ta del gre zelo na tesno, zato lepljenje verjetno ne bo potrebno.
15. V luknjo v »ročki« vstavite navojno palico M6 2,5 – 3cm globoko. »Ročko« z navojno palico nato vstavite v luknjo v »Ročici«. Če se »Ročka« vrati, jo lahko zalepite.

