

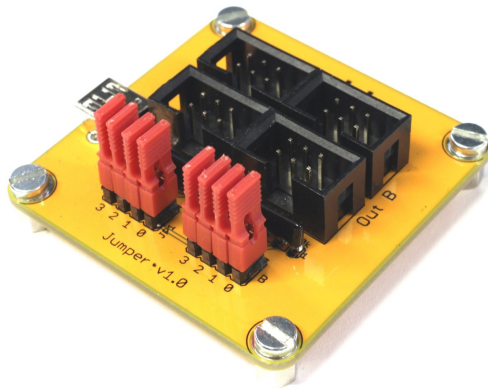
Jumper v1.1

mexdulon

18. Februar 2017

1 Jumper

1.1 Allgemein

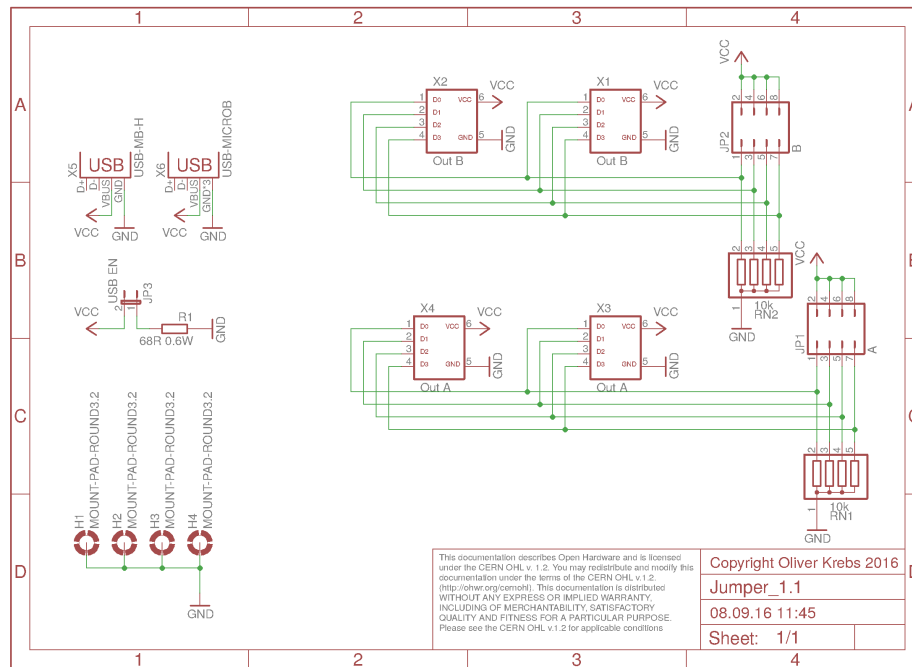


Das Board Jumper ist das Basismodul, welches mindestens einmal in allen Schaltungen benötigt wird. Denn hier kann über USB ein Akku oder Netzteil angeschlossen werden, um so die gesamte Schaltung mit Strom zu versorgen. Außerdem stehen zwei Kanäle mit jeweils zwei Ports zur Verfügung, die Signale dazu können mit Steckbrücken variiert werden.

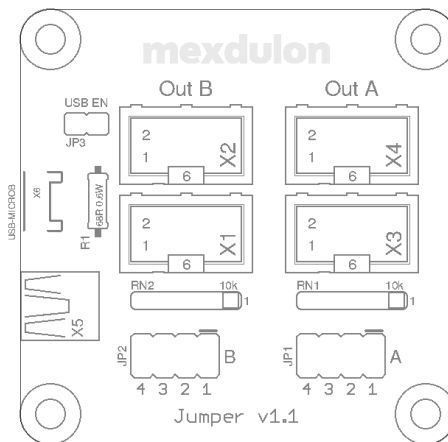
1.2 Funktion

Mit Jumpern (Steckbrücken) können die anliegenden Datenbits gesetzt werden. Ungesetzt liegt keine Spannung, also Low (0) an. Eine gesetzte Steckbrücke bedeutet ein Spannungspiegel von 5 V, also High (1). Die folgende Tabelle zeigt die Übersicht zu den Signalen und der Logik.

Jumper	Signal	Spannung	Logik
Offen	Low	GND (0 V)	0 (falsch)
Gesetzt	High	VCC (5 V)	1 (wahr)



1.3 Aufbau



Beginne beim Aufbau mit dem Widerstand R1 und den beiden Widerstands-Netzwerken RN1 und RN2. Achte bei den Netzwerken auf die richtige Ausrichtung (Pin 1 ist markiert). Bestücke dann die Mini-USB-Buchse (X5). Achtung: Die Beine des Bauteils sind hier dicht nebeneinander und kurz. Achte darauf, die Pins richtig zu verlöten und dabei keine Lötbrücke zu verursachen! Es folgen die Stiftleisten JP1, JP2 und JP3. Zum Schluss werden die vier Wannenstecker X1 bis X4 bestückt.

1.4 Test

Überprüfe, dass kein Kurzschluss (insbesondere zwischen Pin 5 und 6 eines Datenports) vorhanden ist. Benutze im Zweifel ein Multimeter zum Testen. In Kombination mit einem LED-Display oder RGB & Buzzer können die Ports A und B getestet werden. Übrigens: Wenn die Spannungsquelle, die an der USB-Buchse angeschlossen ist, nach einiger Zeit abschaltet, kann die Steckbrücke USB EN gesetzt werden.