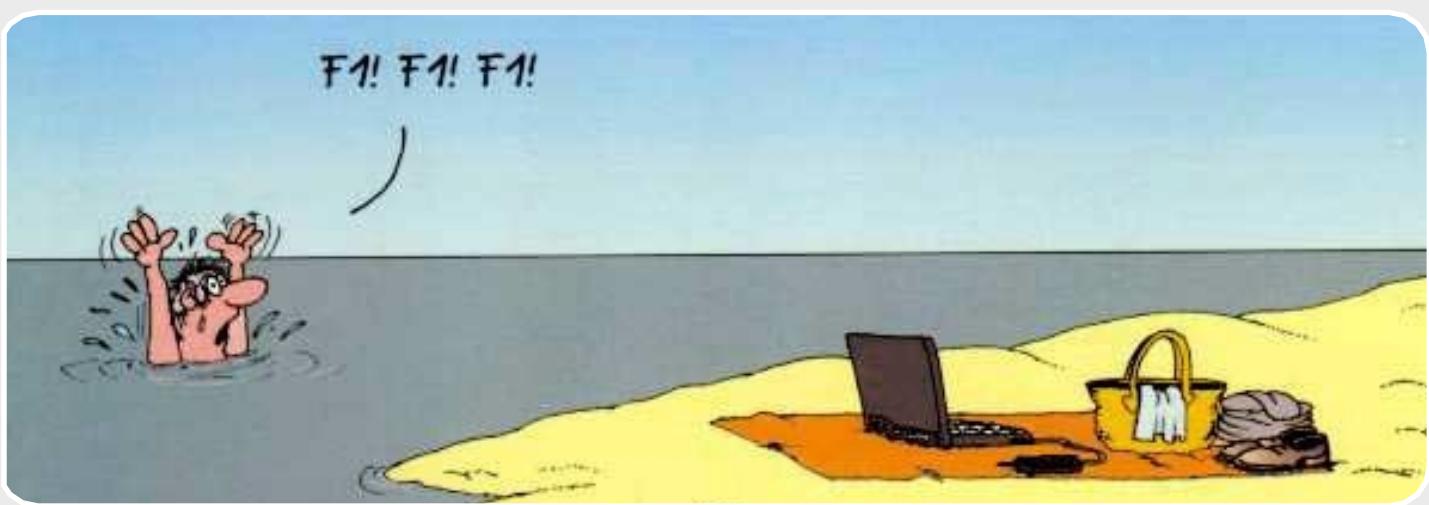
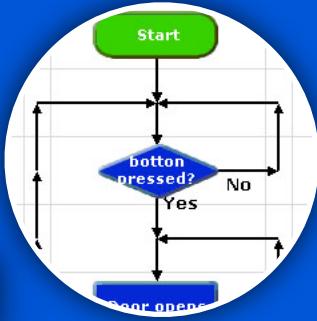


# LOGICATOR PROGRAMMATION SOUS PICAXE



## PARAMÈTRES DU LOGICIEL.

**1**

Choix de la langue, en Français c'est beaucoup plus simple ...

Options Aide Version Libre

Sélectionner le type de PIC... Définir la vitesse de simulation... Dimension de la grille Langue

- ✓ Masquer les panneaux en mode dessin
- ✓ Guide de ligne du dessin
- ✓ Montrer l'aide tracé de ligne
- ✓ Afficher des grandes icônes sur la barre

STOP

Anglais  
Français  
Allemand  
Espagnol  
Portugais

**2**

Choix du composant programmable.

Options Aide Version Libre

Sélectionner le type de PIC... Définir la vitesse de simulation... Dimension de la grille Langue

**3**

PICAXE 28X1

Sélectionner le type de PIC

PICAXE20M2  
PICAXE20X2  
PICAXE28  
PICAXE28A  
PICAXE28X  
PICAXE28X1

Circuit PICAXE28X1  
Entrées = 11111111  
Sorties = 11111111  
ADC = 00001111  
Etiquette = PIC16F886

Vérif. type PICAXE...

Configurer les E/S

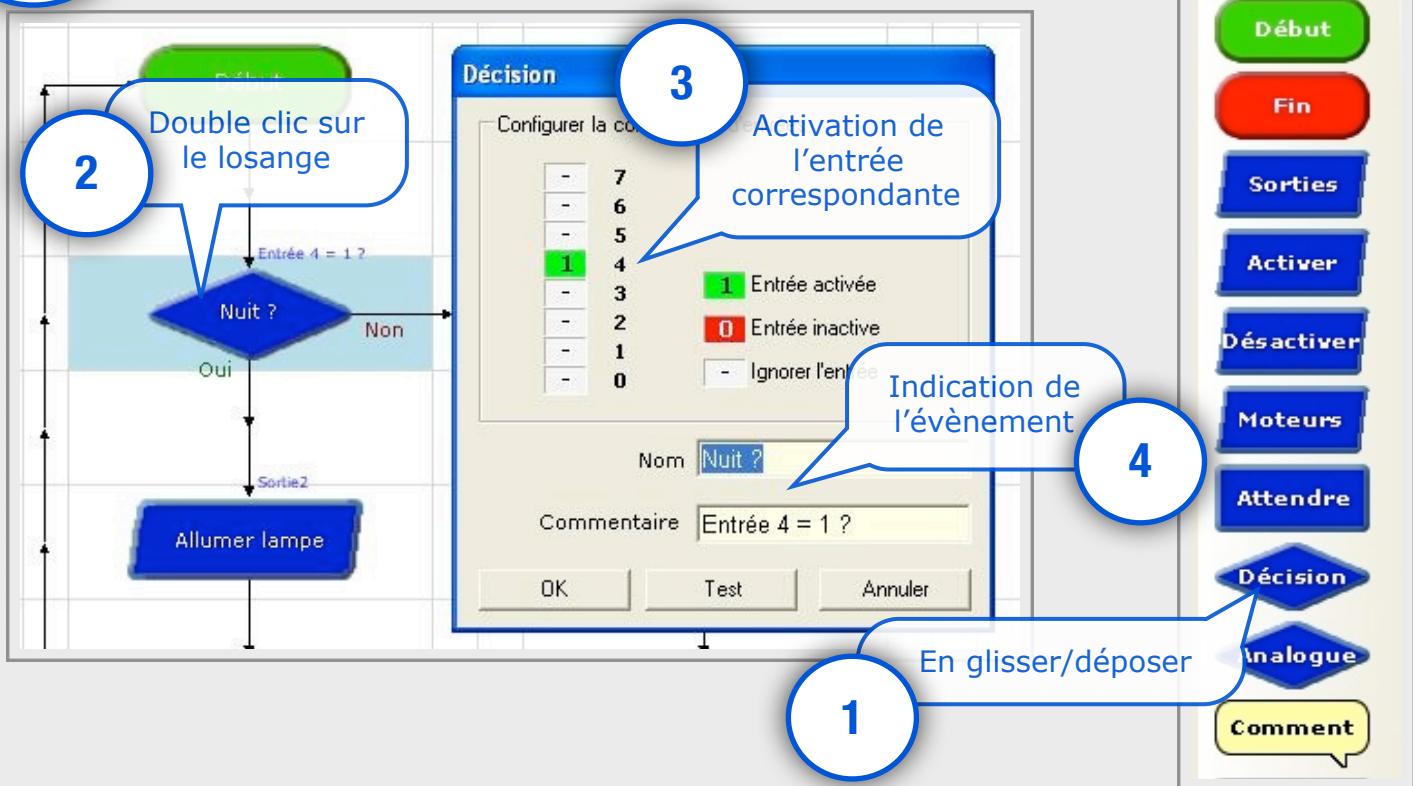
Entrées	Sorties
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0

Afficher du BASIC

Choisir le type de circuit à programmer

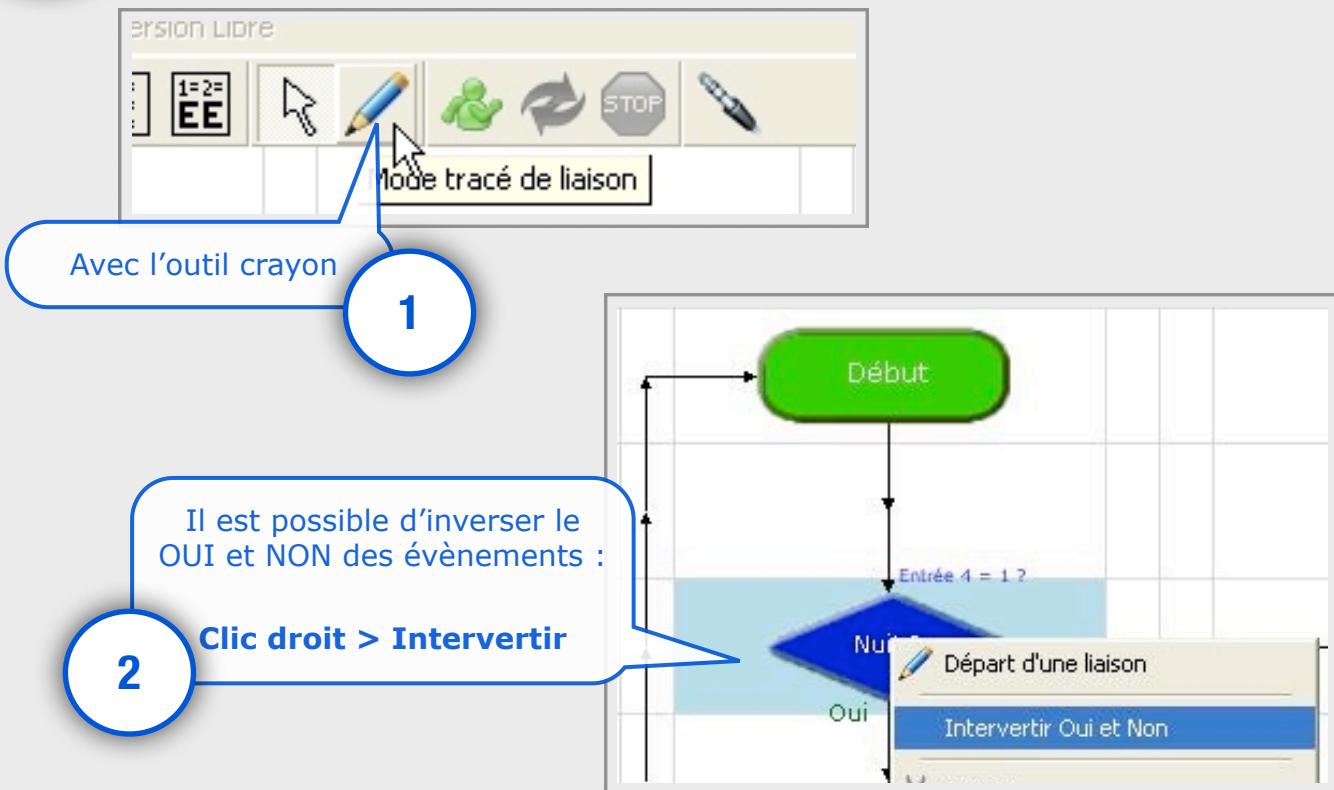
?

## COMMENT INSÉRER UN ÉVÈNEMENT ?



?

## COMMENT FAIRE UNE LIAISON ?



?

## COMMENT ACTIVER UNE ACTION ?

2

Double clic sur l'action

Allumer lampe

High (Activer)

Sortie No : 2

Activation de la sortie souhaitée

3

1

En glisser/déposer

Nom Allumer lampe

Commentaire Sortie2

OK

Test

Indication de l'action

4



?

## COMMENT DÉSACTIVER UNE ACTION ?

1

De la même façon que pour activer une action mais avec cet icône



?

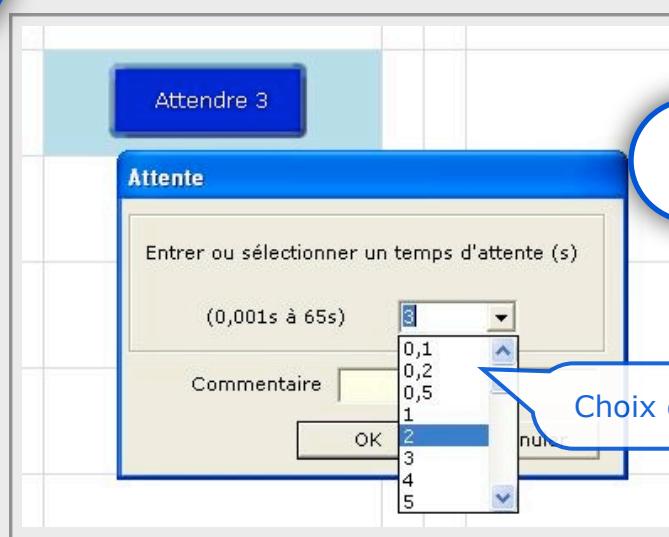
## COMMENT INSÉRER UNE TEMPORISATION ?

1

En glisser/déposer

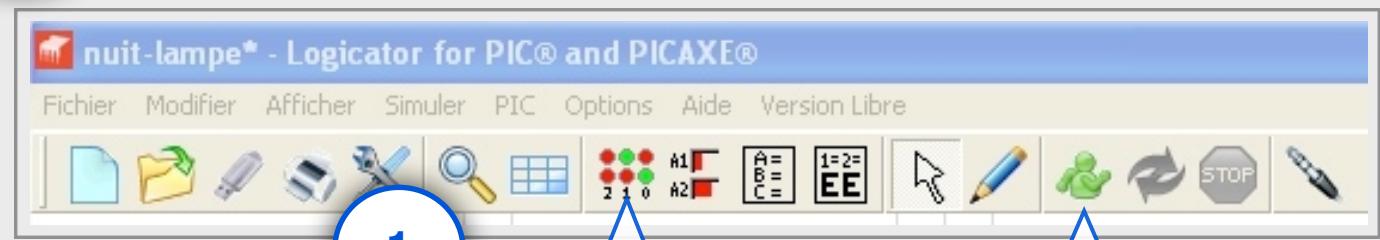
Choix de la durée en Seconde

2



?

# COMMENT SIMULER L'ORGANIGRAMME ?

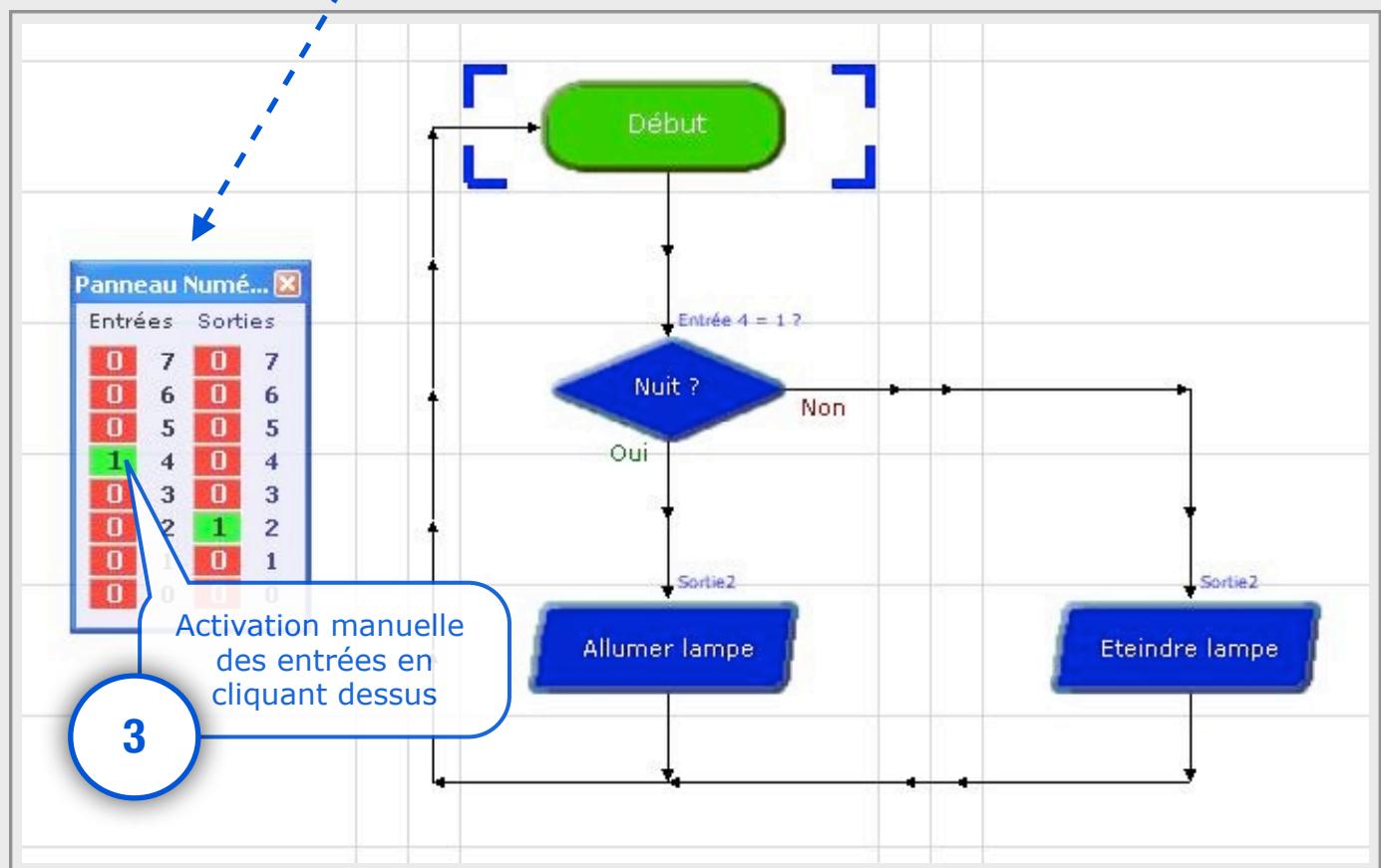


1

Activer  
l'affichage des  
Entrées/Sorties

2

Lancer la Simulation

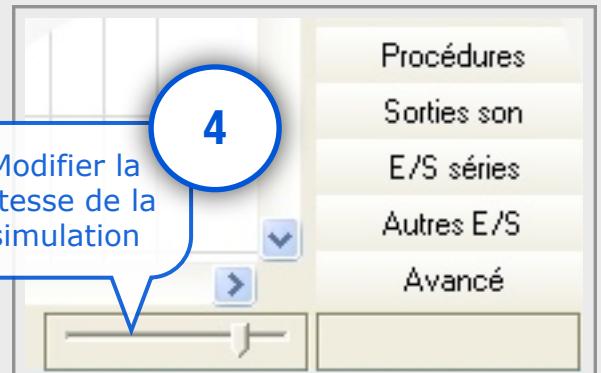


3

Activation manuelle  
des entrées en  
cliquant dessus

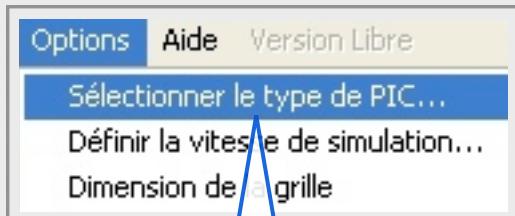
4

Modifier la  
vitesse de la  
simulation



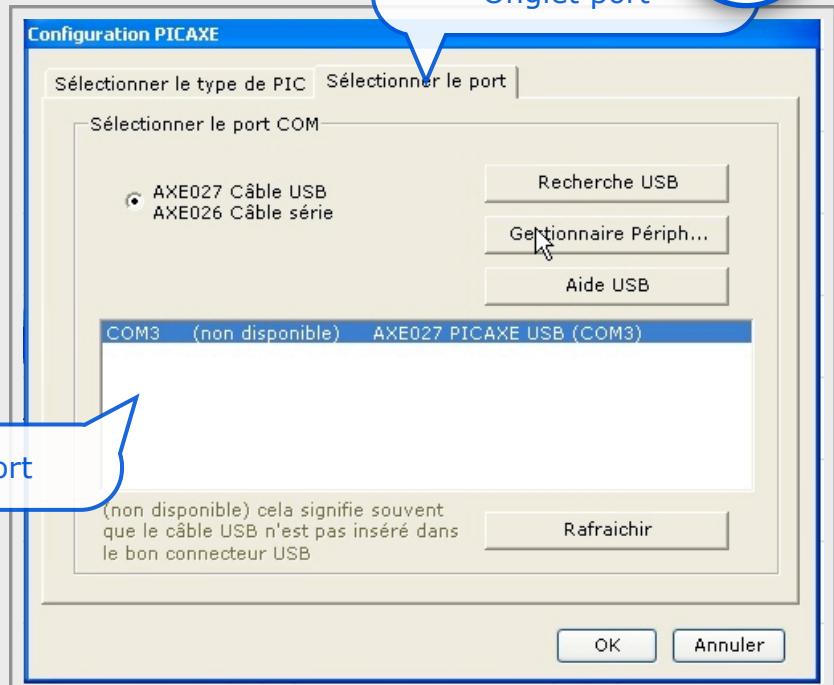
?

# COMMENT TRANSFÉRER L'ORGANIGRAMME ?



1

Paramètres ...

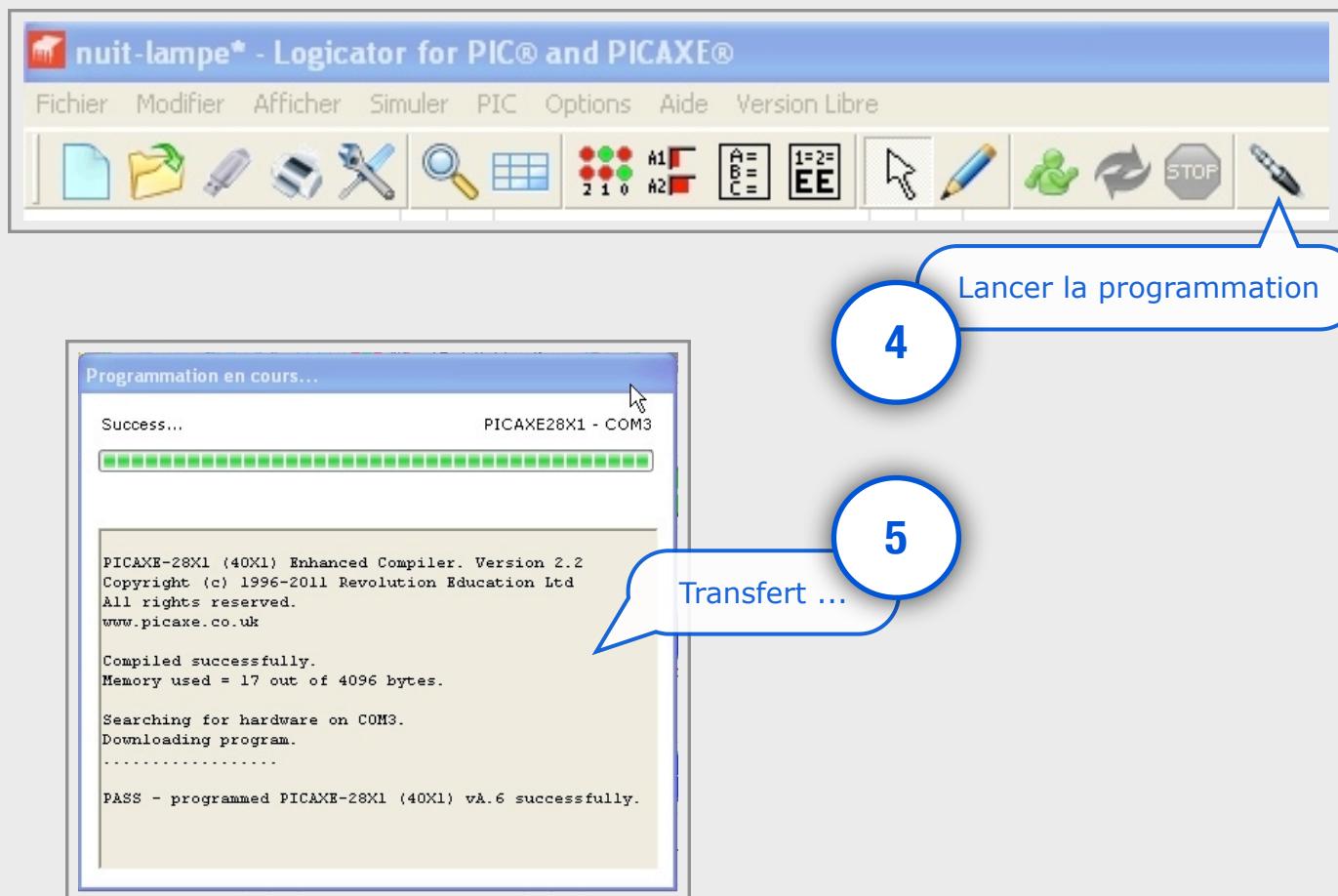


2

Onglet port

3

Choix du port



4

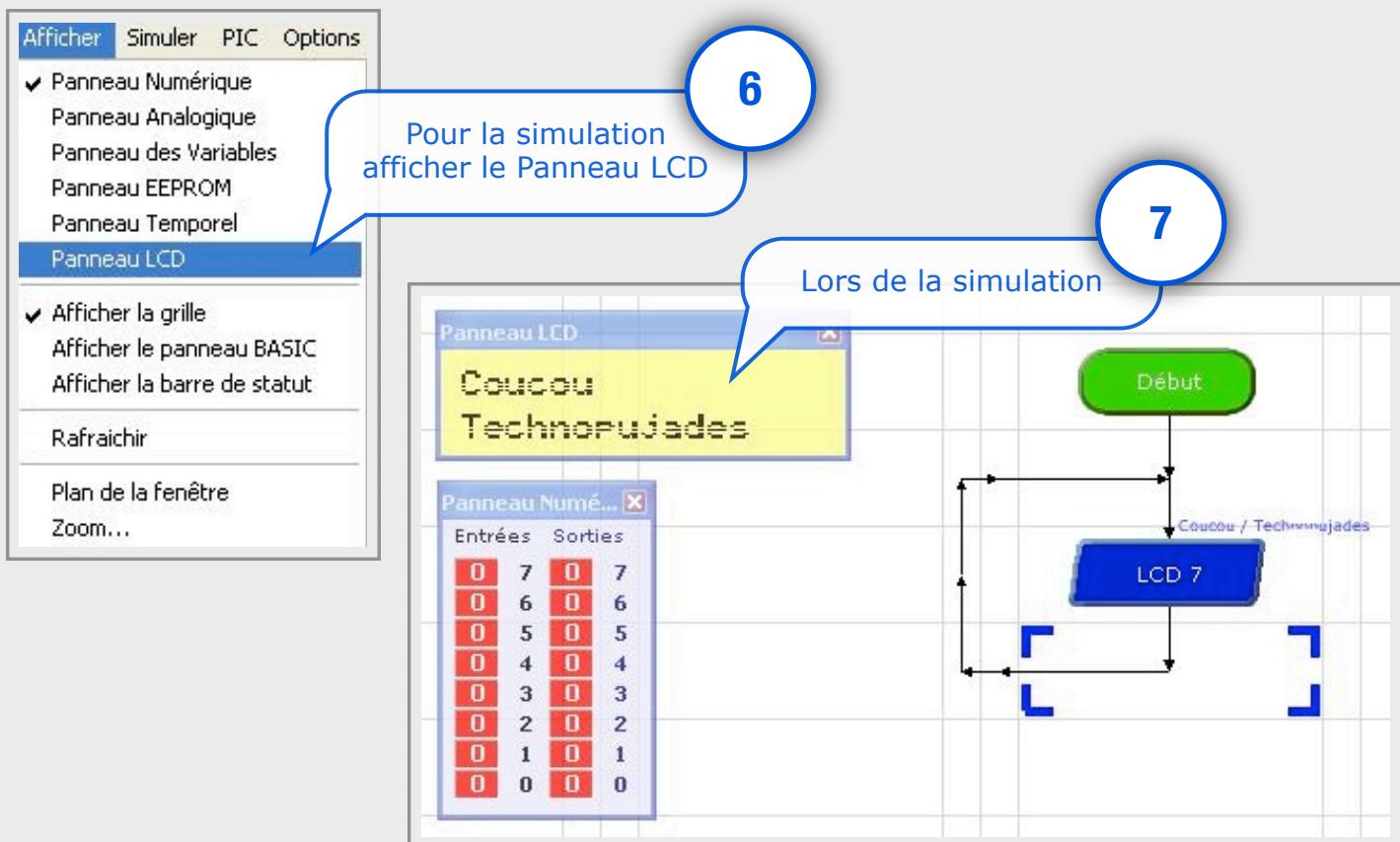
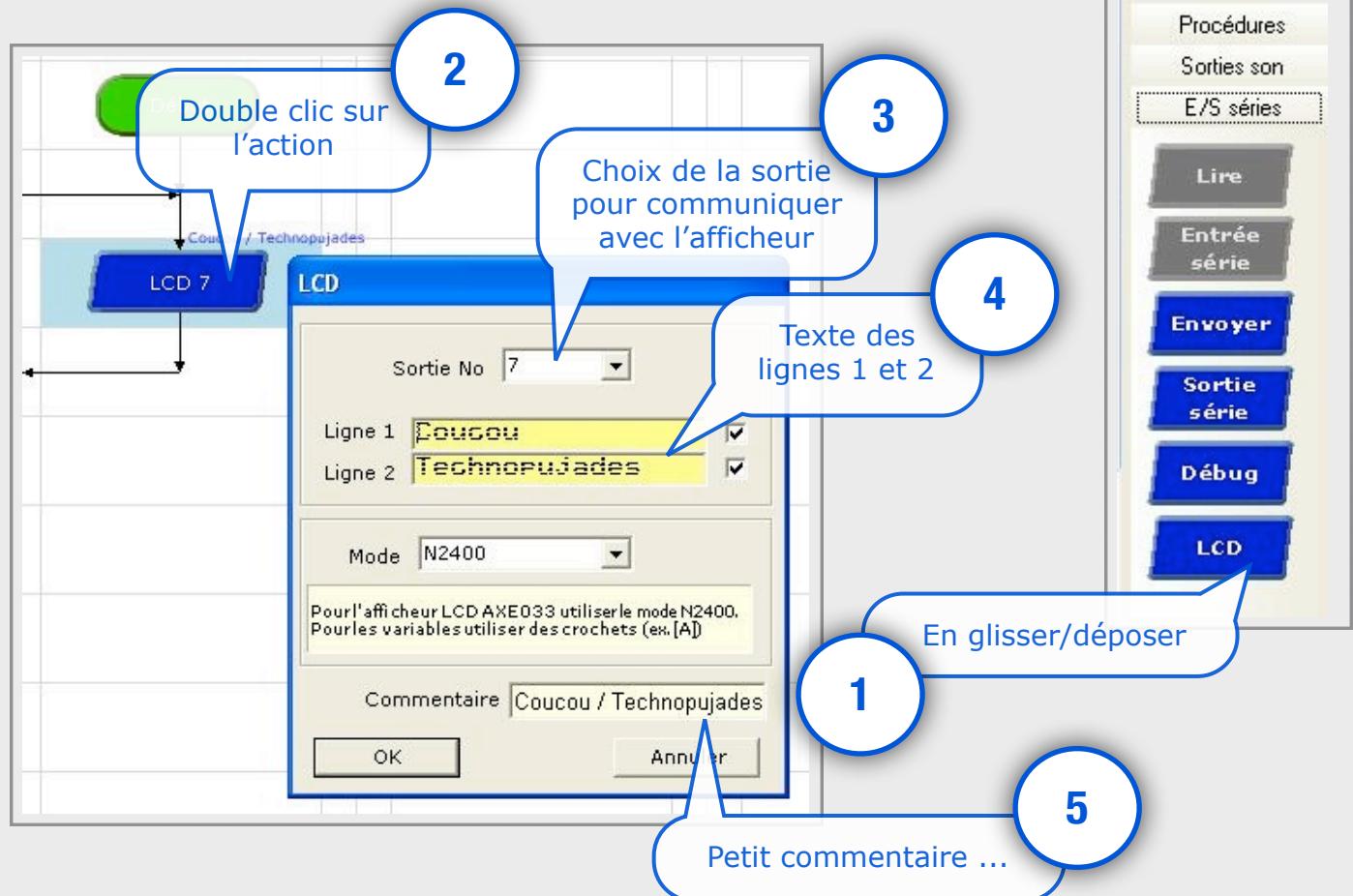
Lancer la programmation

5

Transfert ...



# COMMENT PILOTER UN AFFICHEUR ?



?

# COMMENT PILOTER UN OU DES MOTEURS ?

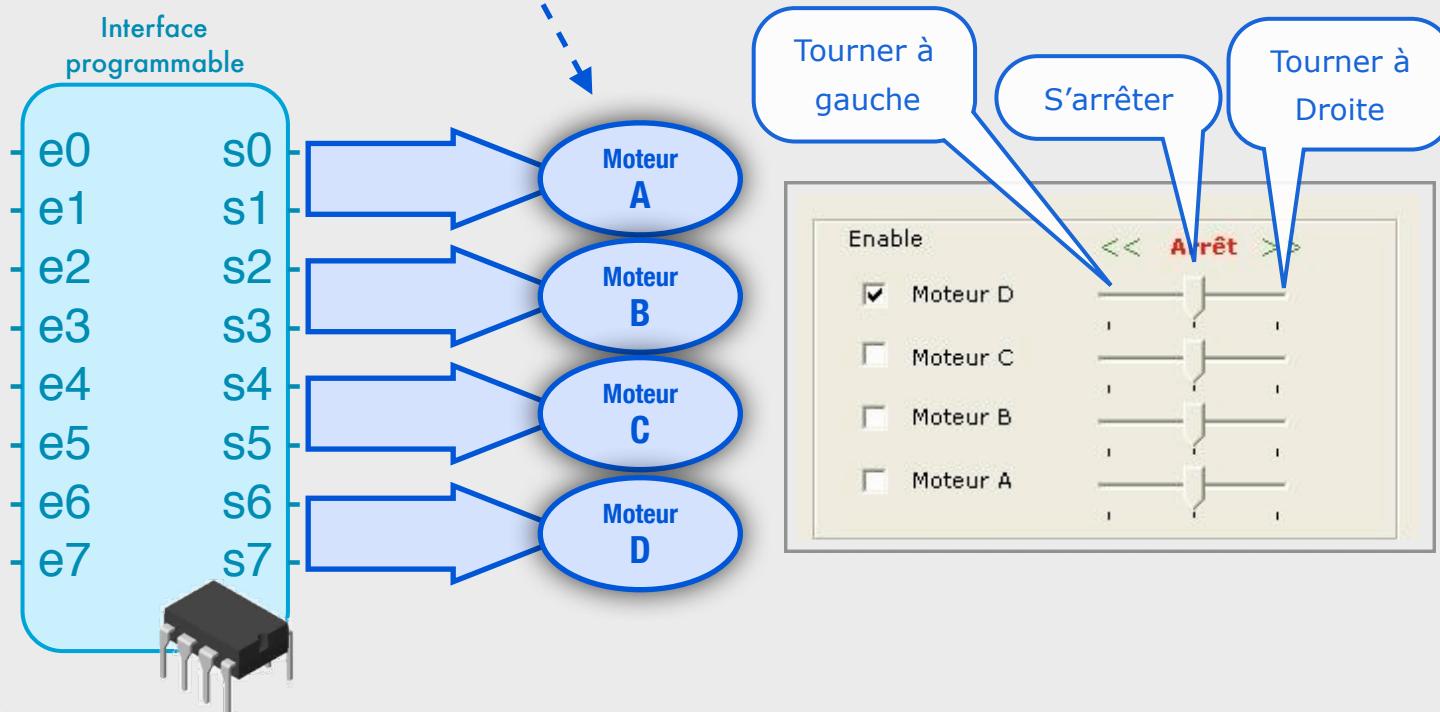
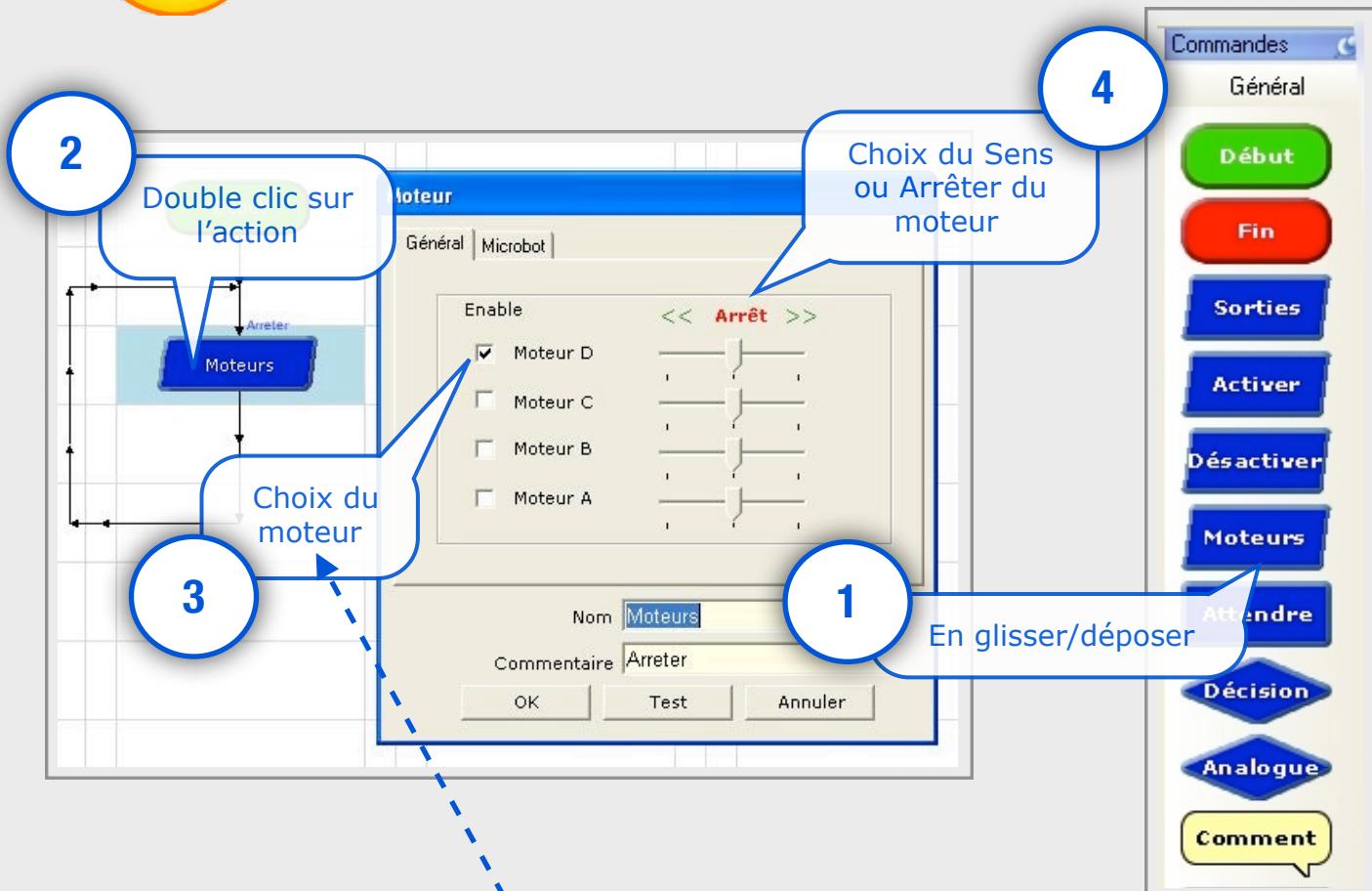


Pour piloter un seul moteur, il faut lui transmettre 3 ordres :

- Tourner à droite ;
- Tourner à gauche ;
- S'arrêter.

Sur un fil électrique, il est possible de faire passer que 2 informations : 0 et 1.

Il faudra donc 2 fils pour piloter un seul moteur.



?

# COMMENT PILOTER UN SERVOMOTEUR ?

