**Chrono Stop**

**Porte de d’arrivée pour courses de dragsters**

Afficheur OLED 2 lignes

****

Barrière infrarouge Porte B

Heurtoir

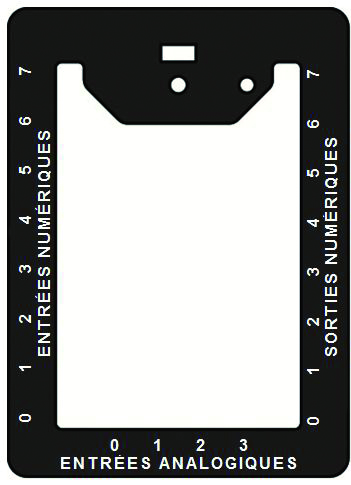
Barrière infrarouge Porte A

Interface programmable

Bouton champignon

**Plan de câblage**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Broches**  **AutoProgX2** | **Nom sous Blockly** | **Description** |
| **MODULES CAPTEURS POUR ENTRÉES NUMÉRIQUES** | | |
| C0 | Porte A | Détecte une présence sur la porte A (JA) |
| C1 | Porte B | Détecte une présence sur la porte B (JB) |
| C7 | B champignon | Bouton champignon |
| **MODULES ACTIONNEURS POUR SORTIES NUMÉRIQUES** | | |
| B0 | LEDA | Agit sur LEDA |
| B1 | LEDB | Agit sur LEDB |
| B7 | Afficheur OLED | Agit sur le module afficheur OLED |



**B7**

**B1**

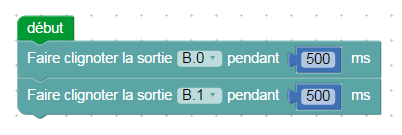
**B0**

**C0**

**C1**

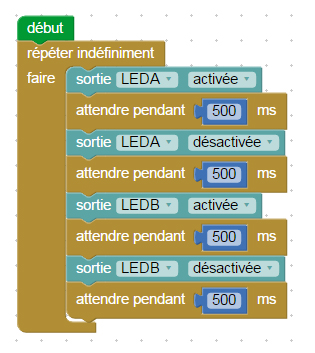
**C7**

**Fichier : ChronoStop\_Allumage.xml**



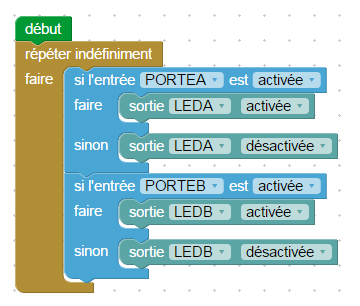
Description : Les LED des portes A et B clignotent successivement une seule fois.

**Fichier : ChronoStop\_Boucle\_Allumage.xml**



Description : Les LED des portes A et B s’allument puis s’éteignent successivement en boucle.

**Fichier : ChronoStop\_Detection\_porte.xml**



Description : lorsqu’une porte est activée, la LED correspondante s’allume.

**Fichier : ChronoStop\_Jeu\_Reflexe.xml**

Description : dès que les 2 LED s’éteignent, le premier à activer une porte à gagner. La LED correspondante clignote.

