

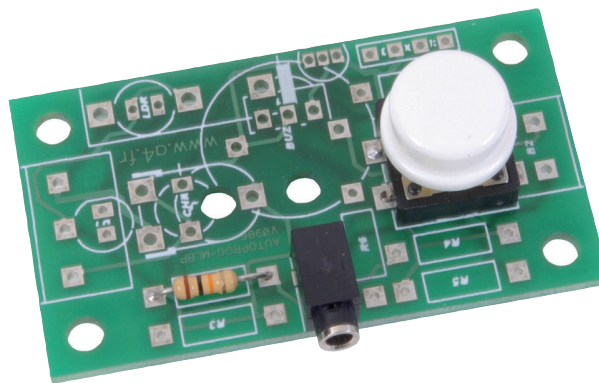
Bouton-poussoir

Module équipé d'un bouton-poussoir.

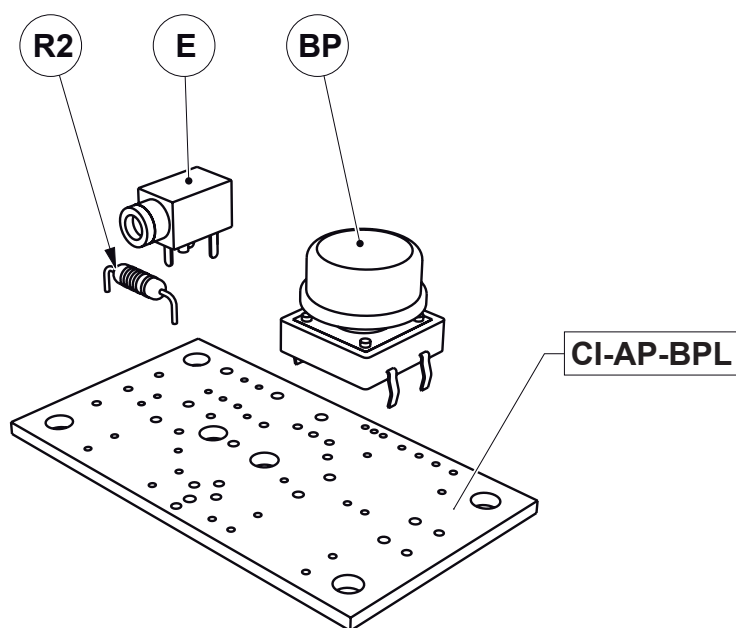
Il se connecte sur une entrée numérique du boîtier de commande AutoProg®.

Ce capteur à contact permet de détecter une action manuelle pour déclencher ou arrêter un processus.



On exploite l'état du bouton-poussoir (libéré ou enfoncé) à l'aide d'une instruction de test de l'entrée numérique sur laquelle il est connecté.



Réf. K-AP-MBP



E	01	Embase jack stéréo Ø 2,5 mm pour CI.	EMB-JACK-D2M5A-STE
R2	01	Résistor 10 Kohms 1/4 W 5% (marron-noir-orange-or).	RES-10K
BP	01	Bouton-poussoir 12 x 12 x 12 mm, Ø 11,5 mm.	BP-DTS-24N
CI-AP-BPL	01	Circuit imprimé 30 x 54 x 1,6 mm.	CI-AP-BPL
REPÈRES	NOMBRE	DÉSIGNATION	RÉF. A4

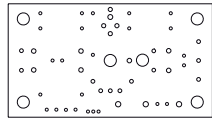

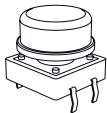

	Echelle :		A4	PROJET AutoProg	PARTIE Module Bouton-poussoir
	Classe			TITRE DU DOCUMENT	
Nom			Date	Nomenclature et implantation des composants	

Nomenclature du kit réf. K-AP-MBP-KIT

Le module bouton-poussoir est commercialisé en 2 versions.

- prêt à l'emploi, composants soudés ;
- en kit, composants à implanter et braser.

Le kit comprend toutes les pièces et composants électroniques permettant de monter le module bouton-poussoir.

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	REPÈRES	DESSIN
Circuit imprimé 30 x 54 x 1,6 mm.	01	CI-AP-BPL	
Embase jack stéréo Ø 2,5 mm pour CI.	01	E	
Bouton-poussoir 12 x 12 x 12 mm, Ø 11,5 mm.	01	BP	
Résistor 10 Kohms 1/4 W 5% (marron-noir-orange-or).	01	R2	

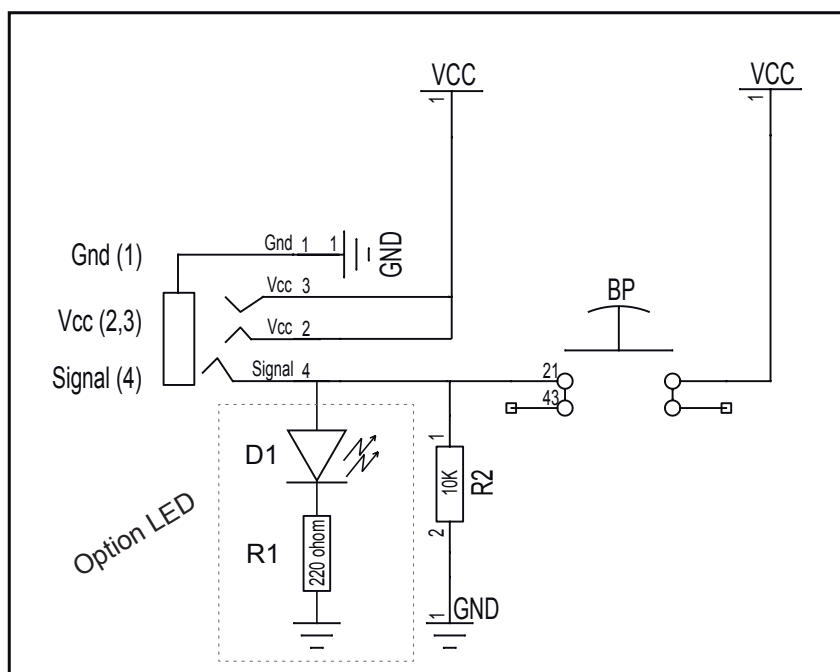


Schéma électronique

Option LED : il est possible de braser une LED sur le repère D1 sérigraphié sur la carte et un résistor 220 ohms sur le repère R1, afin de visualiser l'état du bouton-poussoir. (LED allumée = BP enfoncé ; LED éteinte = BP relâché).

Test du module Bouton-poussoir

Phase	Charger le programme nommé	Configuration de test du module	Résultats attendus
1	TEST-MBP.pif	EN0	Appuyer sur le bouton-poussoir : le témoin de l'entrée EN0 et de la sortie S0 s'allument.

Cas de pannes

Le témoin de la sortie S0 ne s'allume pas lorsque l'on appuie sur le bouton-poussoir, vérifier que :

- le cordon jack du module bouton-poussoir est correctement enfiché dans son embase lors du test ;
- les composants sont correctement brasés.

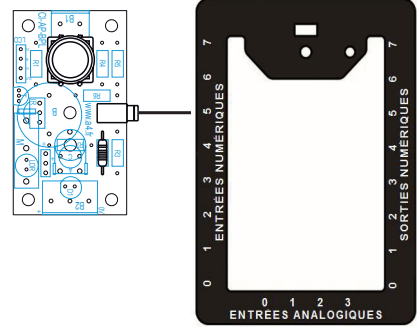
Applications du module Bouton-poussoir

Matériel nécessaire

1 module bouton-poussoir, 1 cordon de liaison.

Connexion du module

Connecter le module bouton-poussoir sur **EN5**.



Programme 01-MBP1.plf

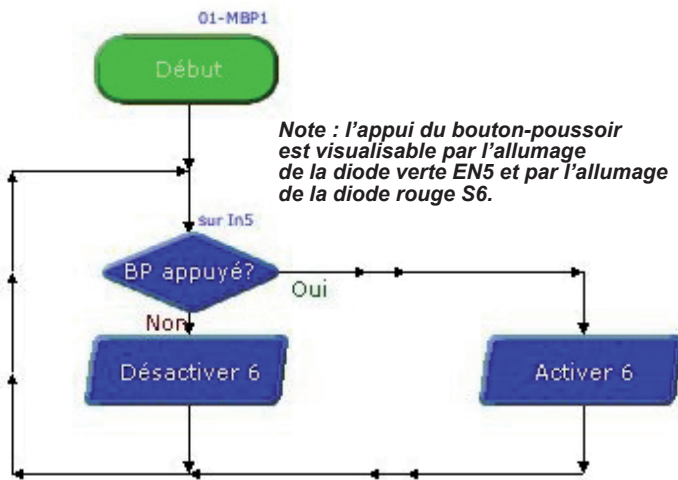
But du programme

Activer ou désactiver une sortie lorsque l'on agit sur le bouton-poussoir.

Description du programme

La sortie S6 est activée lorsque le bouton-poussoir est appuyé et désactivée lorsqu'il est relâché.

Diagramme de programmation



Programme 01-MBP3.plf

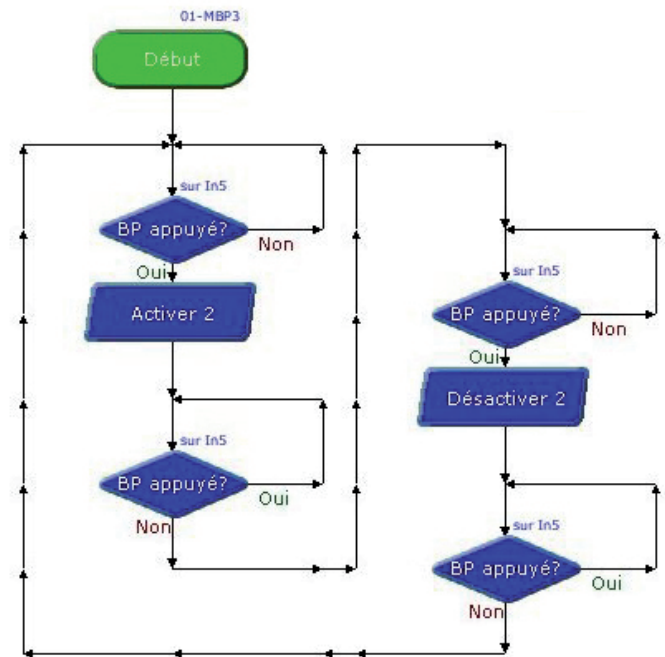
But du programme

Réaliser un télérupteur.

Description du programme

La sortie S2 est activée lorsque le bouton-poussoir est appuyé, elle est désactivée lorsque l'on appuie encore sur le bouton-poussoir.

Diagramme de programmation



Programme 01-MBP2.plf

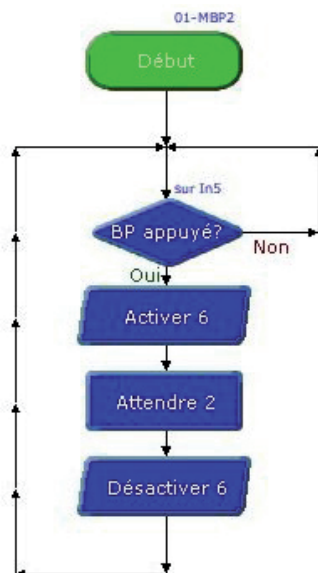
But du programme

Activer une sortie pendant 2 secondes.

Description du programme

La sortie S6 est activée pendant 2 secondes lorsque le bouton-poussoir est appuyé.

Diagramme de programmation



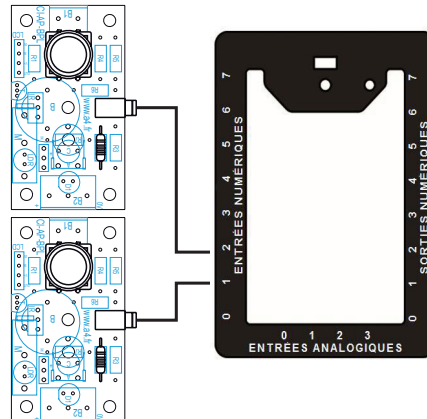
Applications du module Bouton-poussoir

Matériel nécessaire

2 modules bouton-poussoir, 2 cordons de liaison.

Connexion du module

Connecter les modules bouton-poussoir sur EN1 et EN2.



Programme 01-MBP4.plf

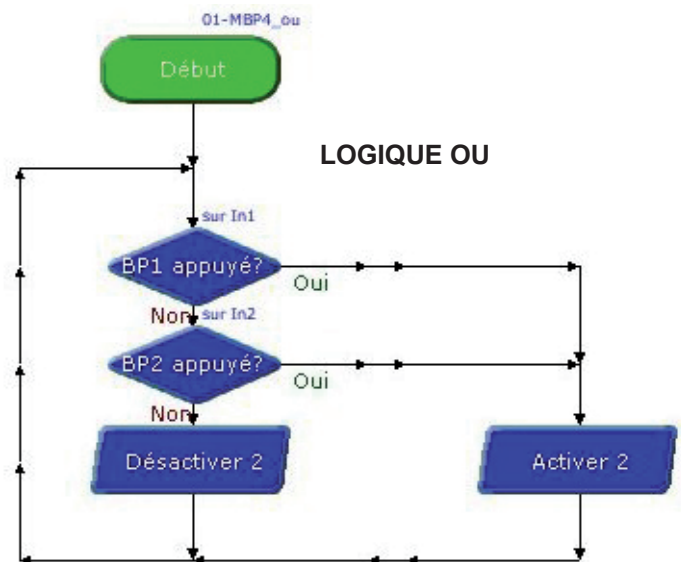
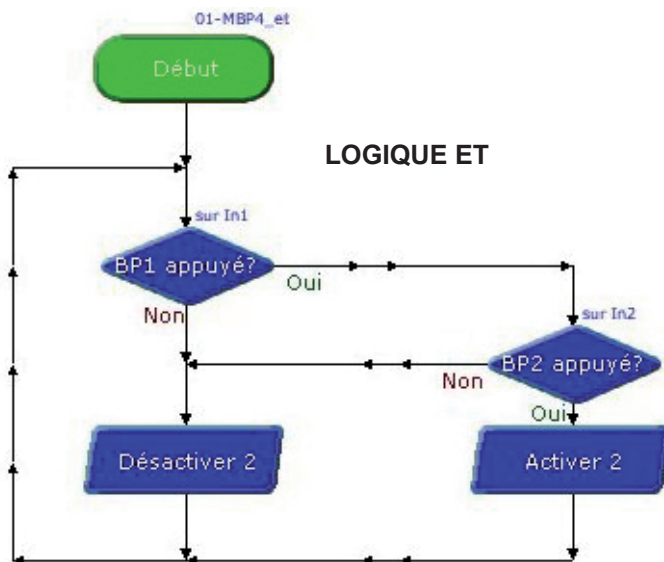
But du programme

Réaliser une opération logique OU, réaliser une opération logique ET.

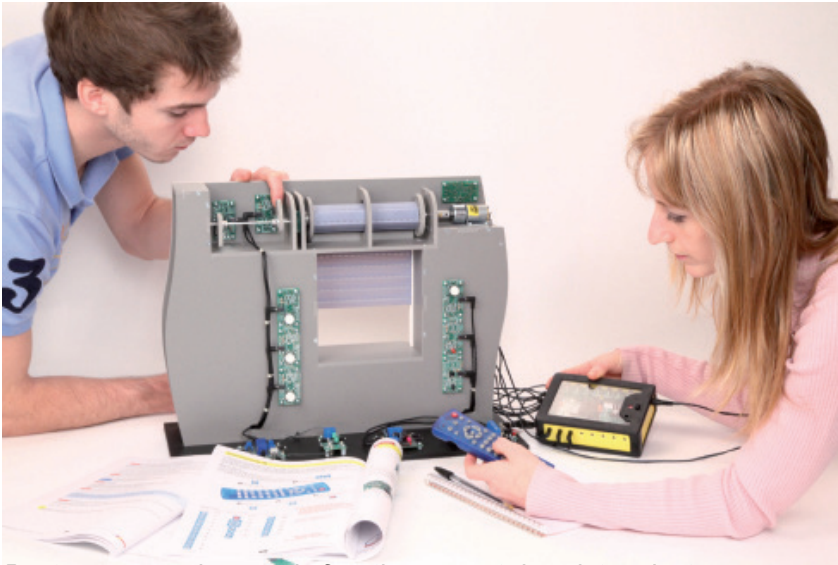
Description du programme

La sortie S2 est activée en fonction de l'action sur les boutons-poussoirs.

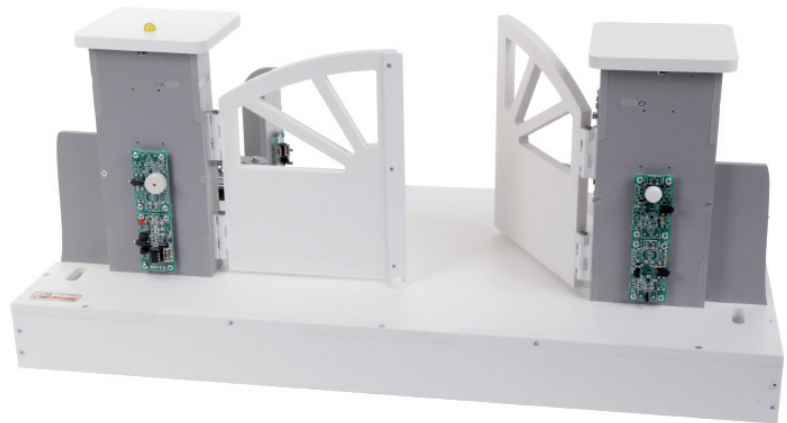
Diagramme de programmation



Exemples d'utilisation du module bouton-poussoir



*Boutons-poussoirs pour le fonctionnement du volet roulant :
marche / arrêt / pause.*



*Boutons-poussoirs pour actionner l'ouverture ou la fermeture des
deux vantaux du portail battant.*



*Bouton-poussoir pour gérer le mode et les données affichées
sur le module OLED.*