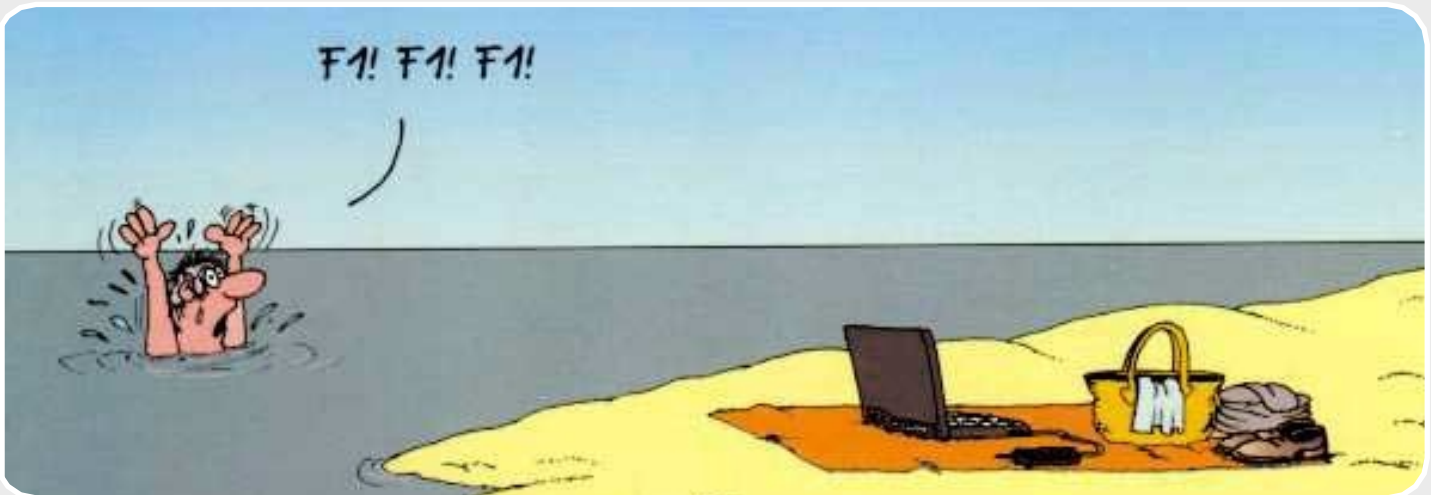
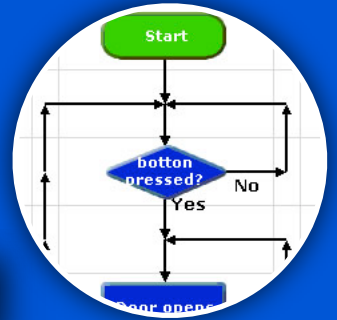


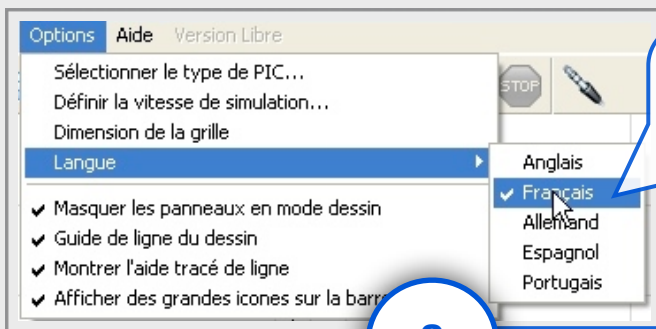
Utilisation de

LOGICATOR

PROGRAMMATION SOUS PICAXE

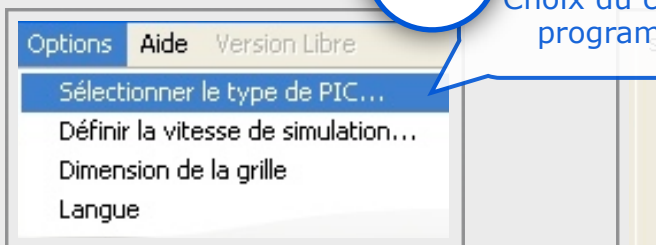


PARAMÈTRES DU LOGICIEL.



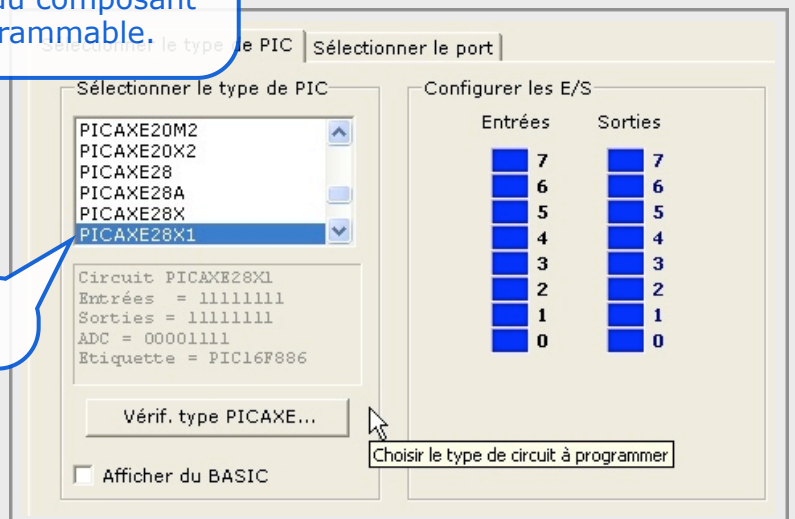
Choix de la langue, en Français c'est beaucoup plus simple ...

1



Choix du composant programmable.

2



PICAXE 28X1

3

?

COMMENT INSÉRER UN ÉVÈNEMENT ?

The image shows a software interface for creating logic programs. On the left, a flowchart starts with a green 'Début' (Start) oval, followed by a blue diamond decision box labeled 'Nuit ?'. An arrow labeled 'Entrée 4 = 1 ?' points to the decision box. From the 'Oui' (Yes) side, an arrow labeled 'Sortie2' points to a blue rectangle labeled 'Allumer lampe'. From the 'Non' (No) side, an arrow points to the right. On the right, a 'Décision' configuration dialog is open. It has a title bar '3' and a list of entries from 0 to 7. Entry 4 is selected and highlighted in green, with a '1' next to it. Below the list, there are radio buttons for 'Entrée activée' (checked), 'Entrée inactive', and 'Ignorer l'entrée'. The 'Nom' field contains 'Nuit ?' and the 'Commentaire' field contains 'Entrée 4 = 1 ?'. At the bottom of the dialog are 'OK', 'Test', and 'Annuler' buttons. To the right of the dialog is a 'Commandes' (Commands) panel with a 'Général' tab. It contains several buttons: 'Début' (green), 'Fin' (red), 'Sorties' (blue), 'Activer' (blue), 'Désactiver' (blue), 'Moteurs' (blue), 'Attendre' (blue), 'Décision' (blue diamond), 'Analogue' (blue diamond), and 'Comment' (yellow speech bubble). A blue circle with the number '1' is positioned near the 'Commandes' panel with the text 'En glisser/déposer'. A blue circle with the number '2' is near the flowchart with the text 'Double clic sur le losange'. A blue circle with the number '3' is near the 'Décision' dialog with the text 'Activation de l'entrée correspondante'. A blue circle with the number '4' is near the 'Nom' field with the text 'Indication de l'évènement'.

?

COMMENT FAIRE UNE LIAISON ?

The image shows a toolbar with several icons. From left to right: a list icon, a button with '1=2=' and 'EE', a mouse cursor icon, a pencil icon, a green person icon, a circular arrow icon, a 'STOP' octagon icon, and a marker icon. Below the toolbar is a text box labeled 'mode tracé de liaison'. A blue circle with the number '1' is positioned near the pencil icon with the text 'Avec l'outil crayon'.

Avec l'outil crayon

1

Il est possible d'inverser le OUI et NON des évènements :

2

Clic droit > Intervertir

The image shows the same flowchart as in the first image. A context menu is open over the 'Nuit ?' decision box. The menu has two options: 'Départ d'une liaison' (with a pencil icon) and 'Intervertir Oui et Non'. A blue circle with the number '2' is positioned near the 'Intervertir' option.

? COMMENT ACTIVER UNE ACTION ?

Diagram illustrating the steps to activate an action:

1. Sélectionner la sortie à activer (Selection of the output to activate)
2. Double clic sur l'action (Double click on the action)
3. Activation de la sortie souhaitée (Activation of the desired output)
4. Indication de l'action (Action indication)

The 'Commandes' panel includes: Général, Début, Fin, Sorties, Activer, Désactiver, Moteurs, Attendre, Décision, Analogue, Comment.

? COMMENT DÉSACTIVER UNE ACTION ?

1. De la même façon que pour activer une action mais avec cet icône (In the same way as for activating an action but with this icon)

? COMMENT INSÉRER UNE TEMPORISATION ?

Diagram illustrating the steps to insert a delay:

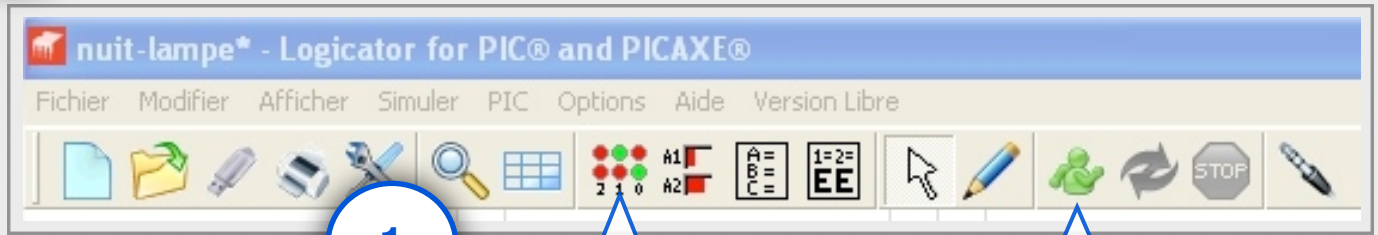
1. En glisser/déposer (Drag and drop)
2. Choix de la durée en Seconde (Choice of duration in seconds)

The 'Attente' dialog box includes: Entrer ou sélectionner un temps d'attente (s), (0,001s à 65s), and a list of options: 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2, 3, 4, 5.

The 'Commandes' panel includes: Activer, Désactiver, Moteurs, Attendre.

?

COMMENT SIMULER L'ORGANIGRAMME ?

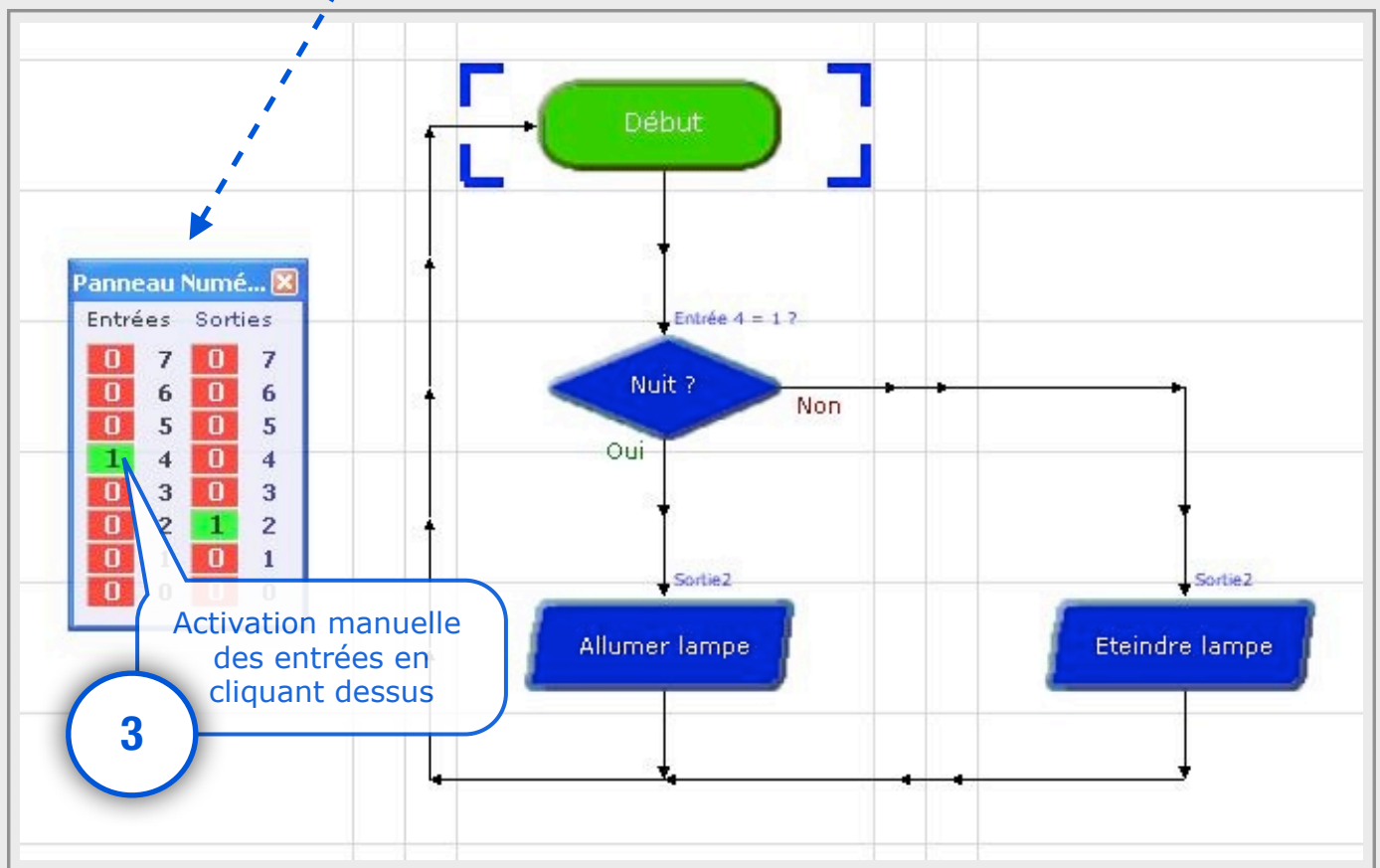


1

Activer l'affichage des Entrées/Sorties

2

Lancer la Simulation

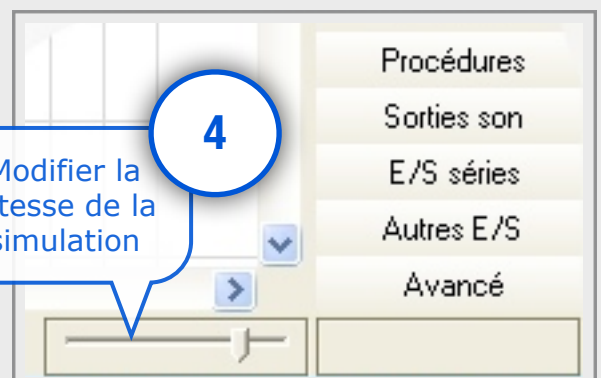


3

Activation manuelle des entrées en cliquant dessus

4

Modifier la vitesse de la simulation



?

COMMENT TRANSFÉRER L'ORGANIGRAMME ?

2

Onglet port

Options Aide Version Libre

Sélectionner le type de PIC...

Définir la vitesse de simulation...

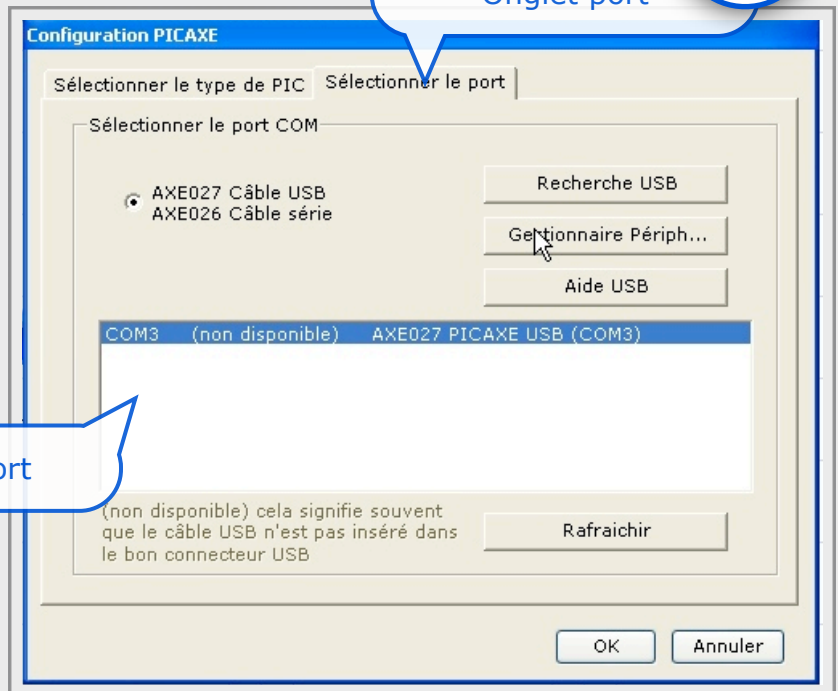
Dimension de la grille

Paramètres ...

1

3

Choix du port



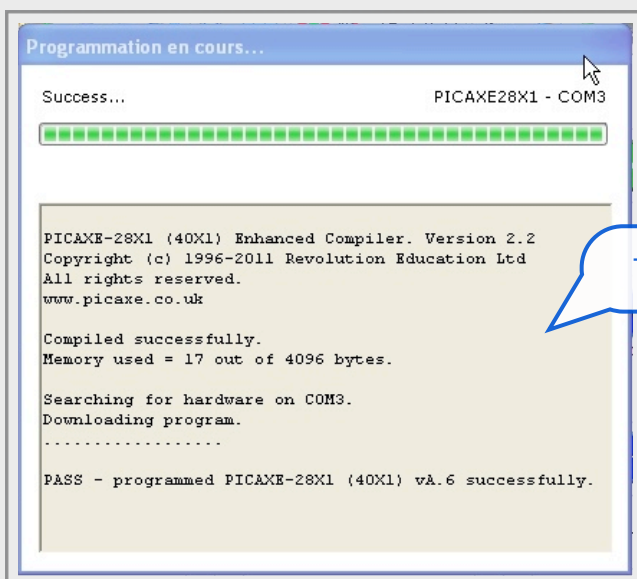
nuit-lampe* - Logicator for PIC® and PICAXE®

Fichier Modifier Afficher Simuler PIC Options Aide Version Libre



Lancer la programmation

4



Transfert ...

5

?

COMMENT PILOTER UN AFFICHEUR ?

1 En glisser/déposer

2 Double clic sur l'action

3 Choix de la sortie pour communiquer avec l'afficheur

4 Texte des lignes 1 et 2

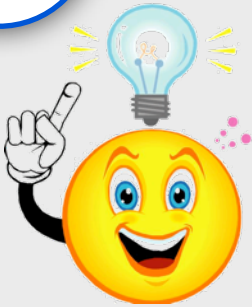
5 Petit commentaire ...

6 Pour la simulation afficher le Panneau LCD

7 Lors de la simulation

?

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.

2 Double clic sur l'action

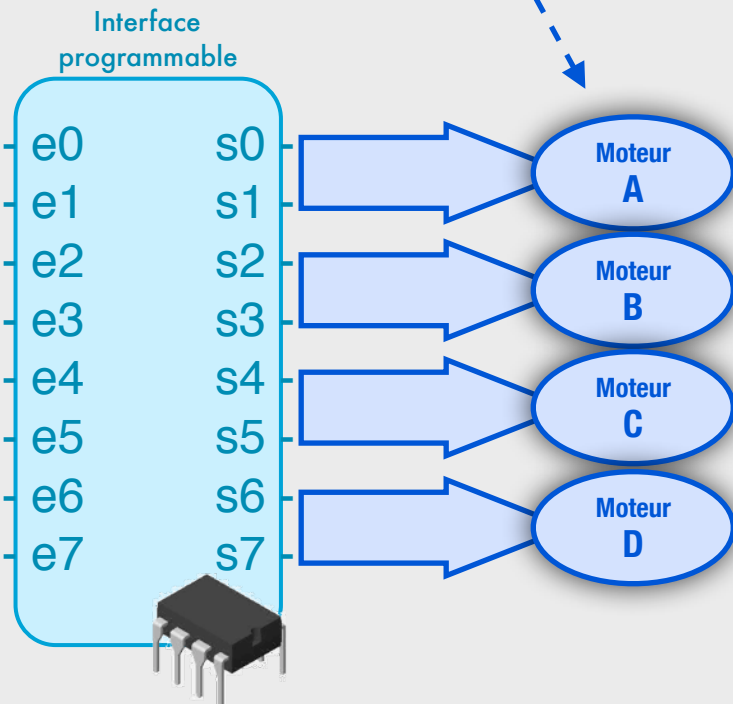
3 Choix du moteur

1 En glisser/déposer

4 Choix du Sens ou Arrêter du moteur

Commandes

- Général
- Début
- Fin
- Sorties
- Activer
- Désactiver
- Moteurs
- Attendre
- Décision
- Analogue
- Comment



Tourner à gauche

S'arrêter

Tourner à Droite

?

COMMENT PILOTER UN SERVOMOTEUR ?

2 Double clic sur l'action

1 En glisser/déposer

3 Choix de la sortie pour communiquer avec le servomoteur

4 Indication de sa position

5 Petit commentaire ...

Commandes

- Général
- Variables
- Procédures
- Sorties son
- E/S séries
- Autres E/S
- Mesurer impulsion
- Générer impulsion
- Basculer
- Servo
- Moteur Servo
- Compter
- Entrée Infrarouge

Servomoteur

Sortie No 7

Durée 75

Impulsion servo de 0,75 ms sur sortie 7

Commentaire Position 75

OK Annuler