

UNIFACE-TIP

Besturing motor via toetsenbord

Naar aanleiding van het artikel over de LEGO-besturing met behulp van UNIFACE in PTC Print nr. 8 en 9 hier een eenvoudig P2000-programma om de werking van UNIFACE te illustreren. Ga als volgt te werk:

Sluit controlelampjes aan op de bits 0 en 3 en aarde en het motortje op de bits 1 en 2 van de uitgangskaart.

Sluit de schakelaars (gewone enkelpolige) 1, 2 en 3 aan op de bits 0, 1, 2 en aarde van de ingangskaart.

Op de uitgangskaart moet ook nog een externe voedingsspanning worden aangesloten. In het geval van LEGO moet dit 5V zijn, maar het mag tot 24V gaan. Gebruik hier eventueel de batterijstaaf van LEGO voor.

Met het programma krijgt u nu een indruk van de mogelijkheden van de besturing van het motortje via het toetsenbord.

P. Fransen

```
10 LPRINT CHR$(12)
20 PRINT "Besturing motor via toetsenbord met
   controlelamp voor richting"
30 PRINT"Om vooruit te gaan : v"
40 PRINT"Om achteruit te gaan : a"
50 PRINT"Om te stoppen : s"
60 PRINT"Om het programma te stoppen : 0 (nul)"
70 OUT 97,8:REM adres van in/uitgang 8
80 OUT 96,0:REM alle uitgangen nul
90 A=ONP(""):REM met toets besturen
100 IF A=48 THEN 180
110 IF A=97 THEN 140
120 IF A=115 THEN 160
130 IF A=118 THEN 150 ELSE 170
140 OUT 96,3:GOTO 170:REM lamp a aan en motor
   achteruit
150 OUT 96,12:GOTO 170:REM lamp v aan en motor
   vooruit
160 OUT 96,0:REM lamp uit en motor stop
170 GOTO 90
180 OUT 97,8:OUT 96,0:REM uitgangen nul
190 OUT 97,0:REM adres nul
200 END
```

11

*Artikel uit PTC Print 19
Copyright PTC en de auteur
Gescand door Steef Wielink
Omgezet naar PDF door HansO, 2002*