

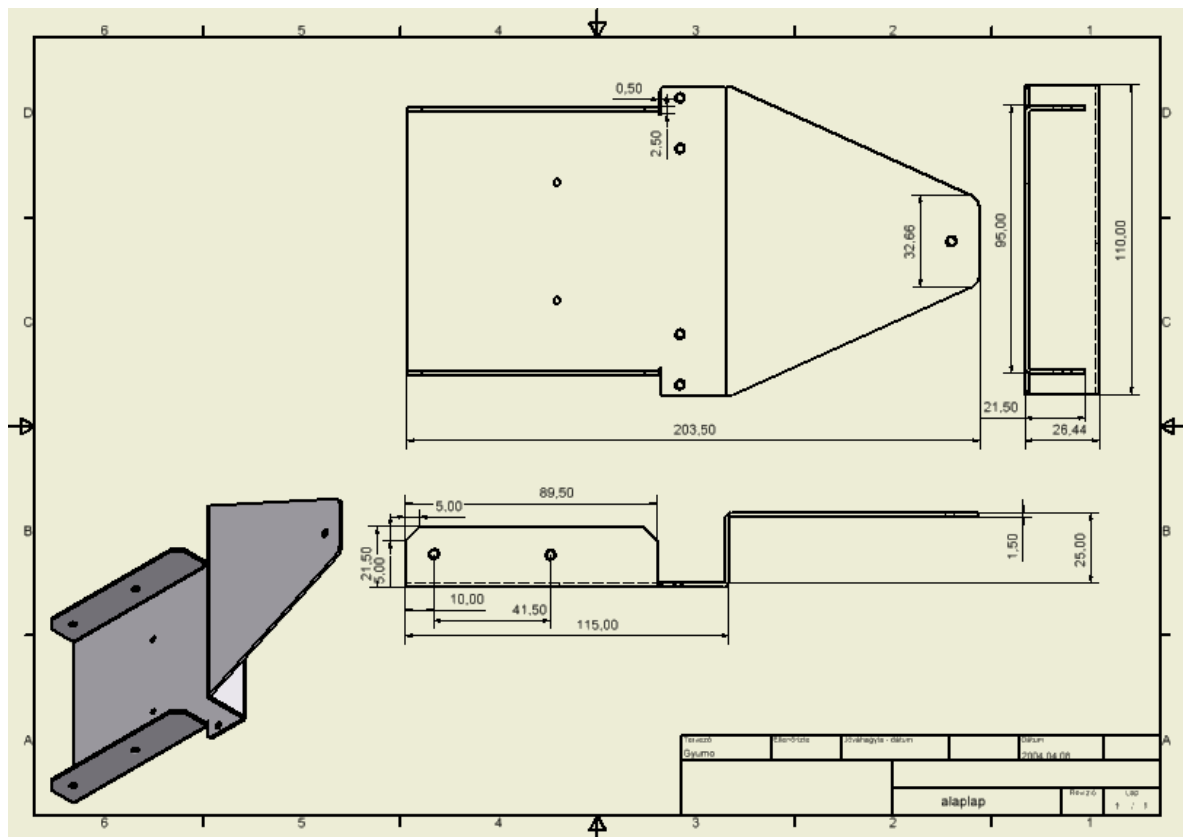
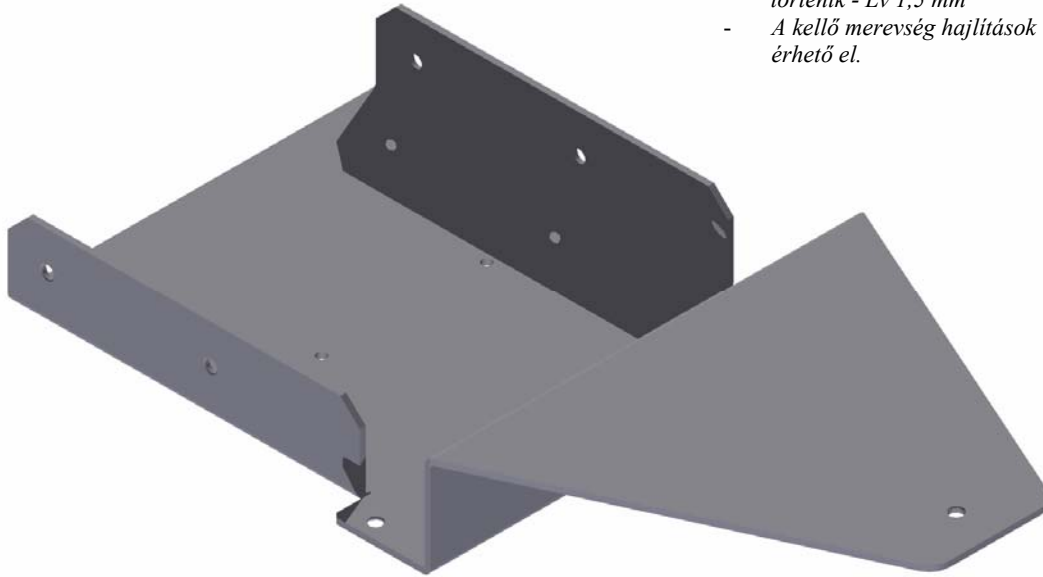
HUSZAR modellek építése.

HUSZAR-1 – működő modell „fillérekből”, az újrahasznosítás jegyében

Az első lépések:

- az alváz kialakítása

- Az alváz kialakítása alumínium lemezből történik - L_v 1,5 mm
- A kellő merevség hajlítások alkalmazásával érhető el.

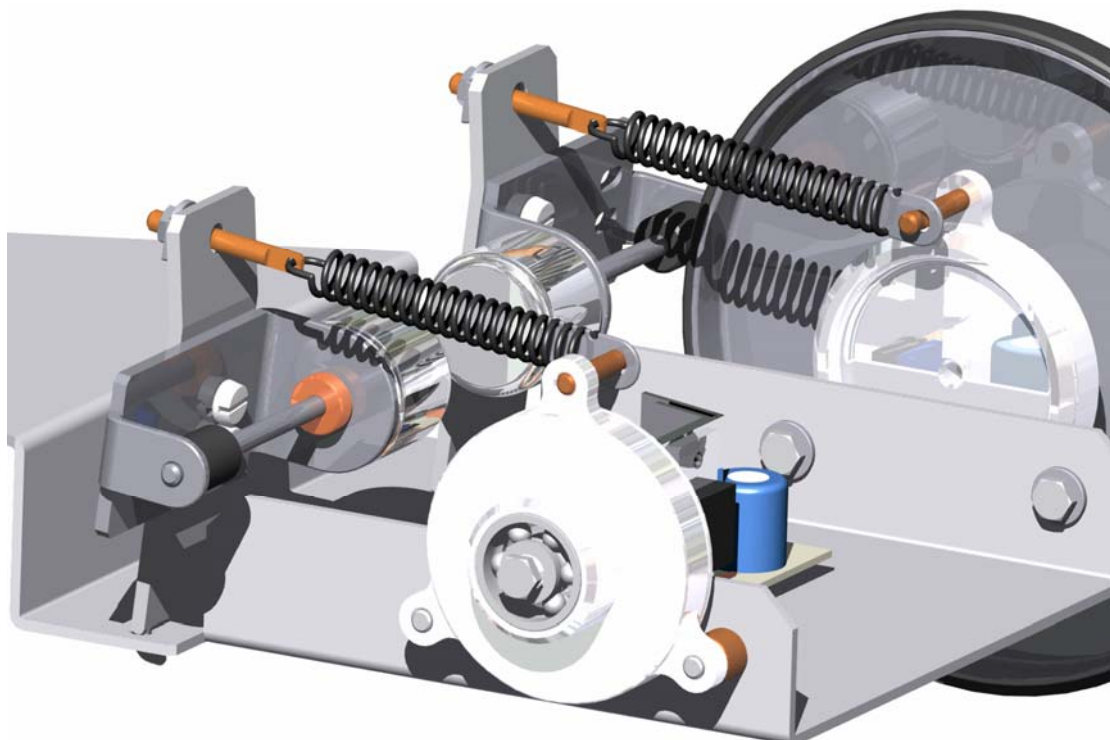


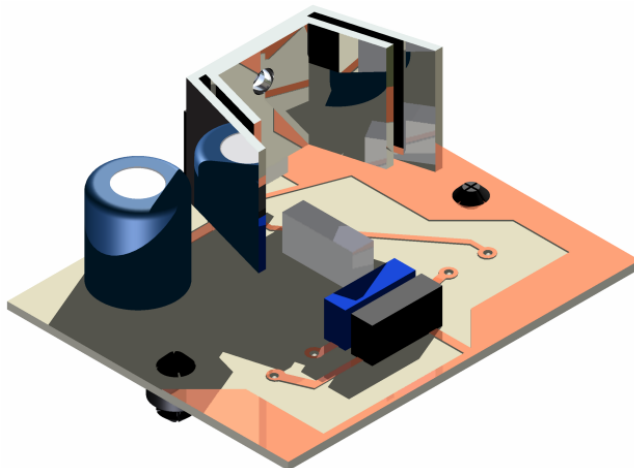
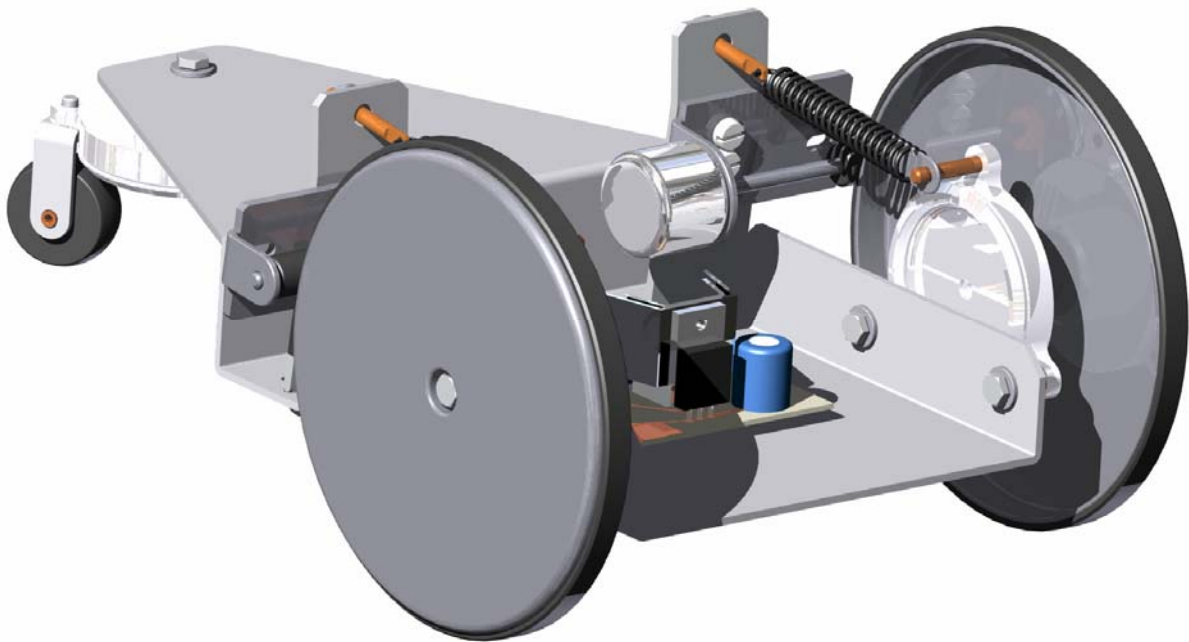
- kerékagy



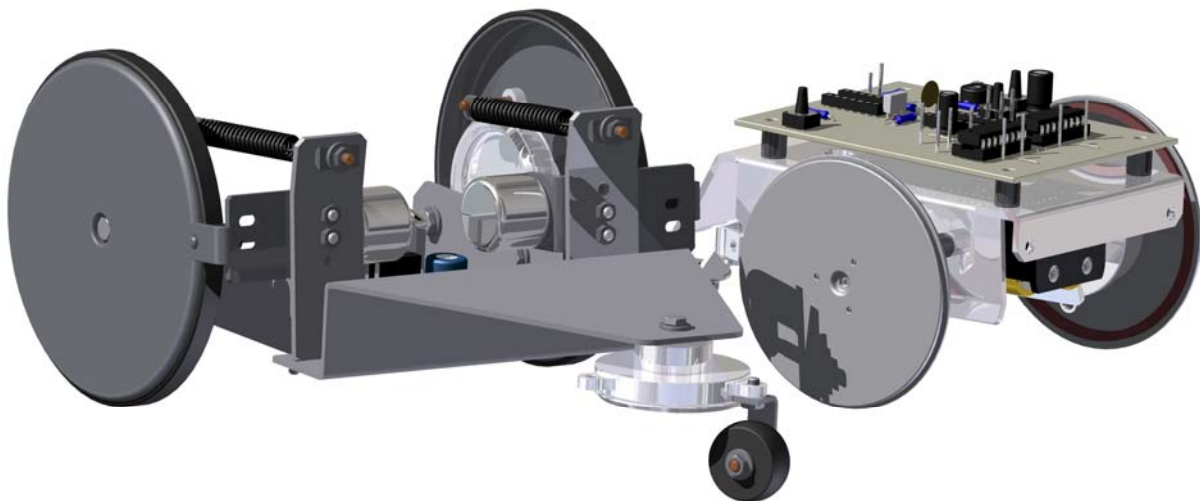
- *A kerékagy újra hasznosított anyagok felhasználásával készítették el.*
- *5/4" FDD lemez tányérja kiváló alapanyagot biztosít a feladat megvalósításához.*

A HUSZAR-1 modell a indirekthajtásnak köszönhetően nagyon egyszerűen kormányozható – külön kormány szerkezettel nem rendelkezik. A két első kerék külön-külön, 1-1 floppy fejmozgató motor felhasználásával kialakított dörzshajtás segítségével forgatható a megfelelő irányba. A motorok forgás irányának összehangolásával a modell előre, hátra, jobbra, balra, haladhat, illetve egyhelyben megfordulhat. Az után-forgó kerék nagyban hozzájárul az egyszerű szerkezet stabilitásához, valamint mozgékonyságához.





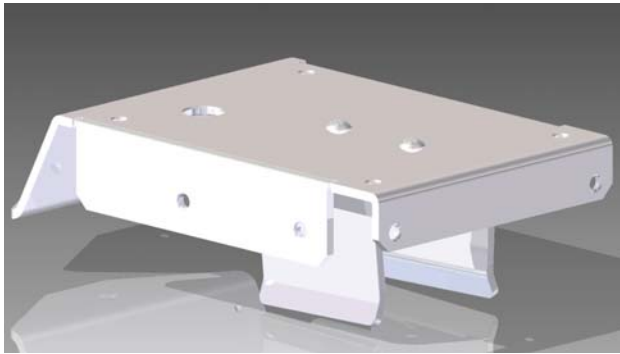
- A motorokat vezérlő elektronika, köldökzsinór segítségével tartja a kapcsolatot a számítógéppel.
- A PC-re telepített kontrol program , lehetővé teszi, hogy a felhasználó a világ bármely pontjáról TCP/IP alapon irányíthassa a modellt, valamint az internet segítségével egy böngészőablakban megjelenő Web-kamera képén figyelemmel kísérhesse a kiadott utasítások eredményét.
- A járműre szerelt különböző érzékelők tovább színesíthetik az alkalmazhatóság palettáját ...



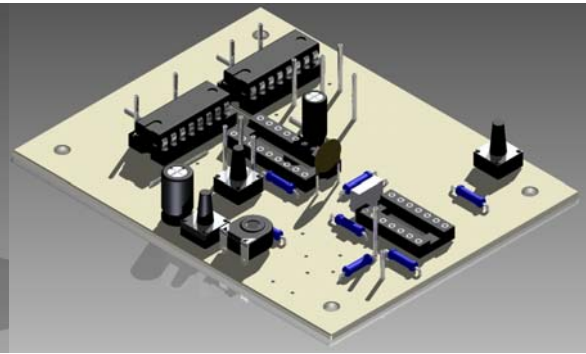
HUSZÁR-2 – mesterséges intelligencia + csapatszellem

A HUSZAR-2 tervezésénél figyelembe vettük az új irányelveket:

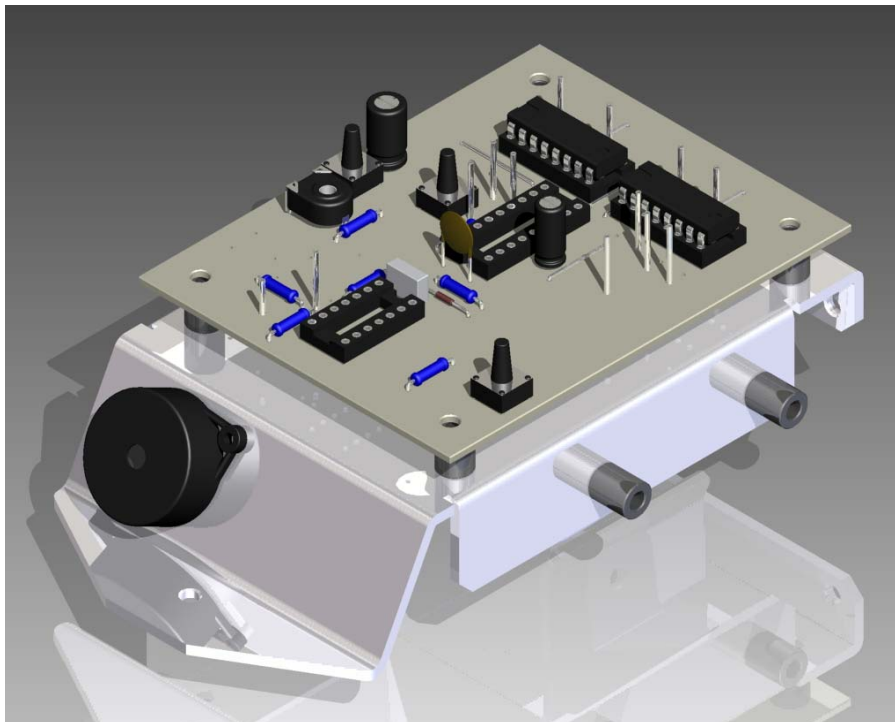
- nagyobb mozgékonyág – a köldökzsinór kiváltása
- önálló tevékenységek végrehajtása – egy-egy robot más-más funkciók ellátása
- csapatmunka – nyáj



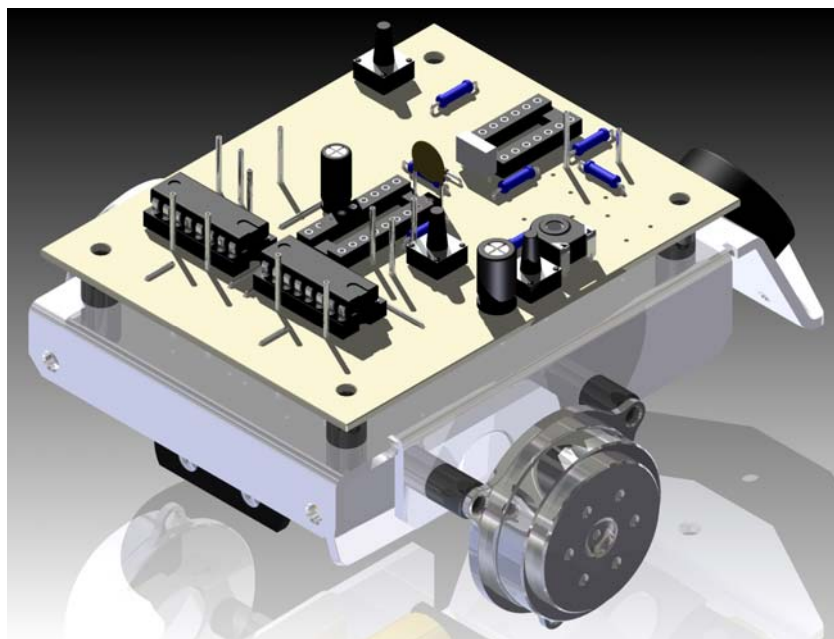
masszív alváz



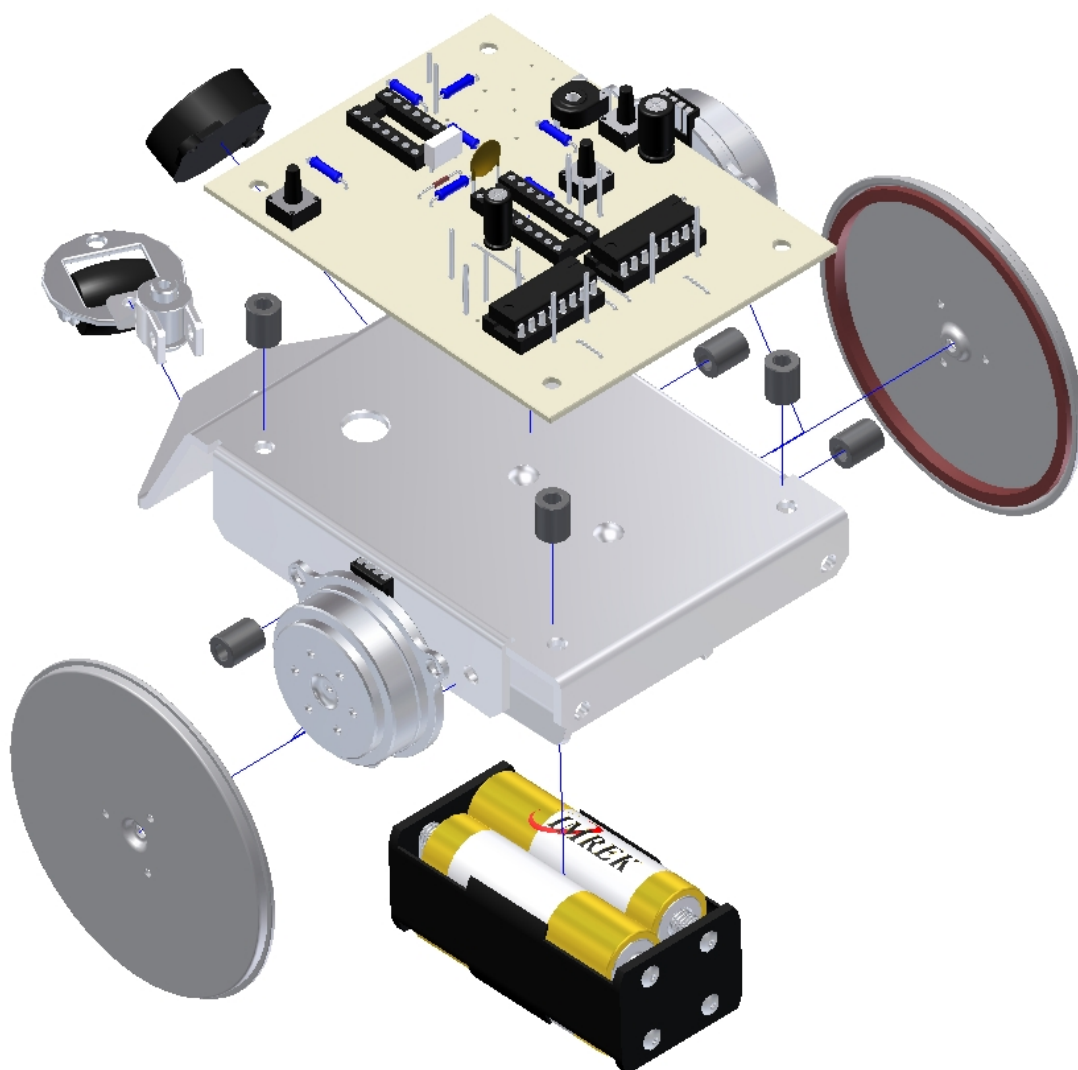
korszerű elektronika



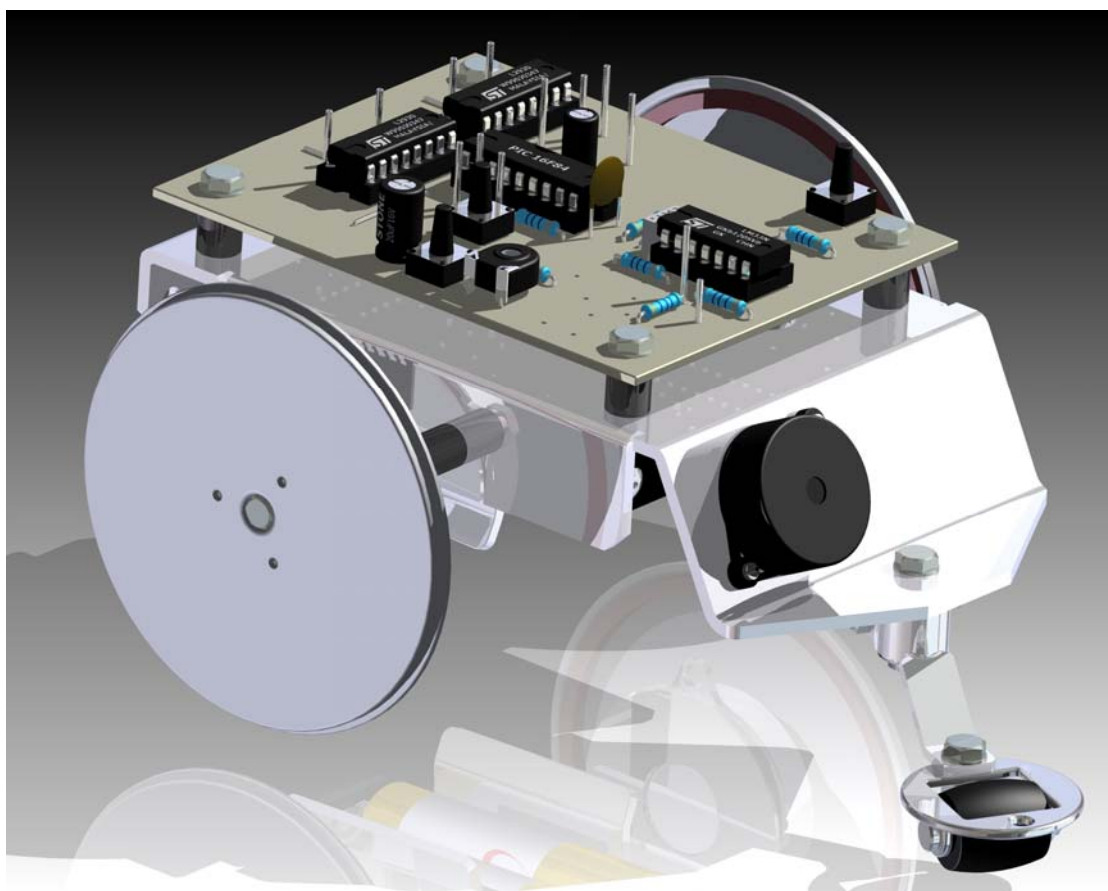
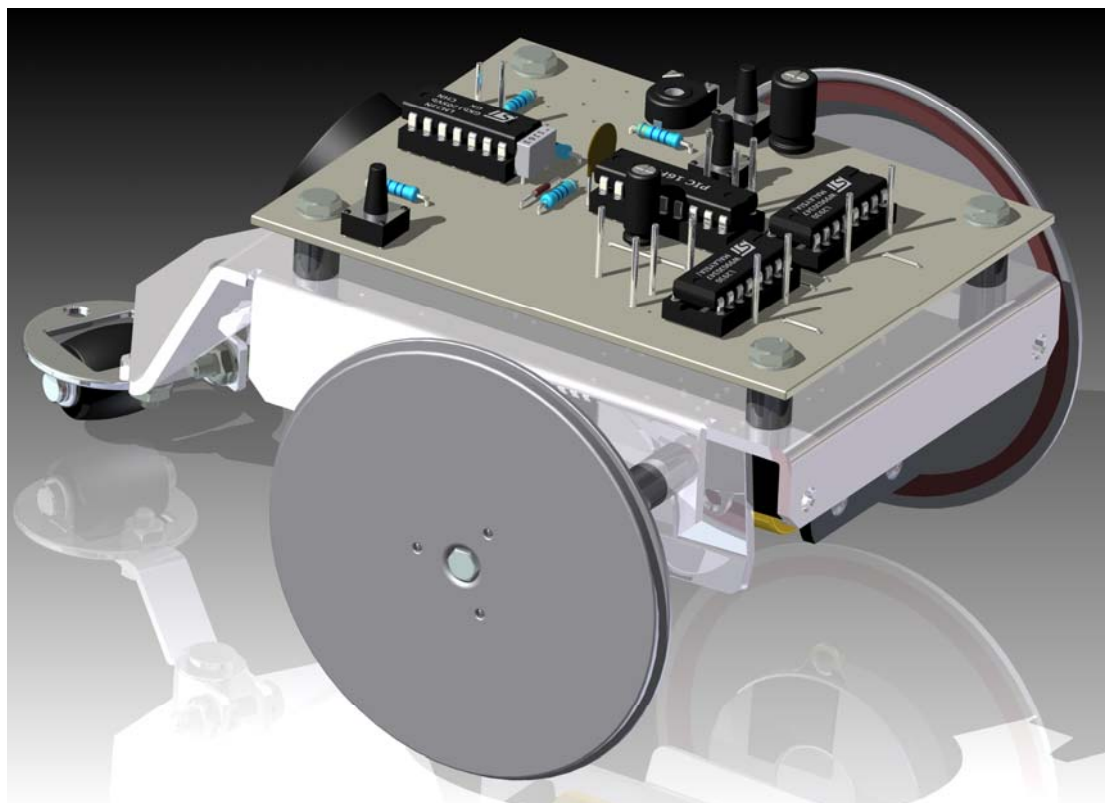
kis méret



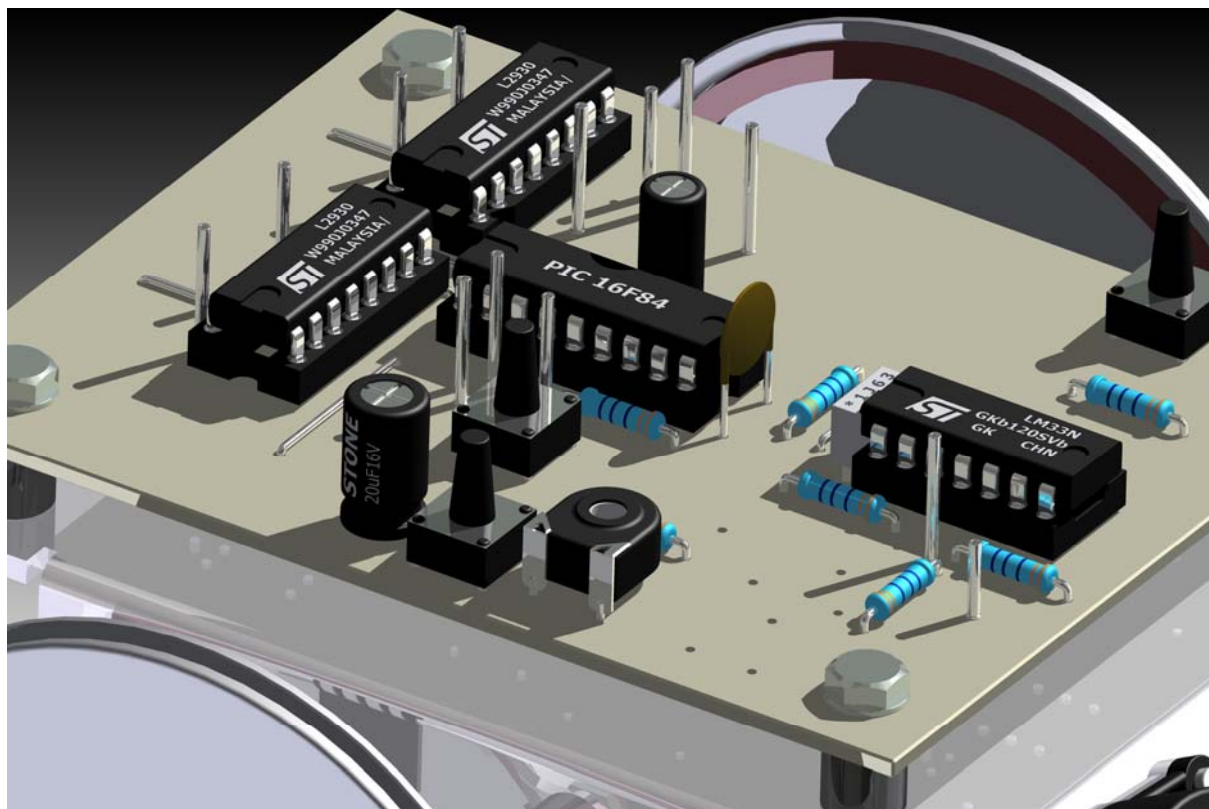
direkthajtás



Egyszerű felépítés



A végeredmény



PIC processzoros vezérlés

