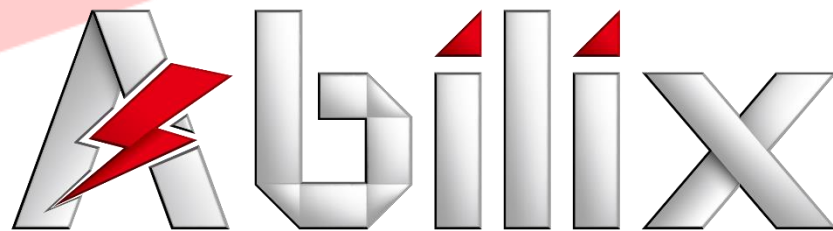


Kit de Robótica



Modelo: Krypton 2

Temática: Introducción a la Robótica II



1.-Descripción General

Sistema de aprendizaje avanzado para la robótica controlada inalámbricamente, el cual se ofrece a las Instituciones educativas como una solución completa configurable de acuerdo con sus necesidades por periodo escolar (semestre o año) los elementos materiales y la capacitación a los docentes.

Introduce a los estudiantes a las aplicaciones de la robótica biónica básica y robótica en el campo automotriz, mediante el uso de aplicaciones en dispositivos móviles, tales como Scratch y diagramas de flujo.

2.- Especificaciones de la caja

Dimensiones: 265 x 145x 390 mm

Exterior de la caja:



Interior de la caja:



3.- Elementos del kit

- Unidad de Control Lógico Programable (PLC)

El Controlador Lógico Programable (PLC) es el encargado de interpretar el programa realizado por el usuario. Recopila la información del medio ambiente proporcionada por los sensores, la interpreta, procesa el programa y envía órdenes a los actuadores acorde a lo que dicte el programa que esté ejecutando.

Características principales del PLC:








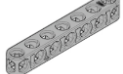



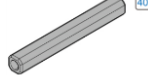

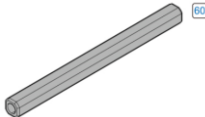
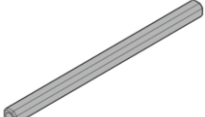















- 4 Puertos de entrada para sensores
- 2 Puertos de salida para motores
- Procesador de 4 núcleos Cortex-A7
- Velocidad de Procesamiento de 1.3GHz
- Memoria Flash: 1.61 GB
- Memoria RAM: 64KB
- Conectividad inalámbrica vía Wi-Fi
- Baterías AA





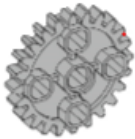
















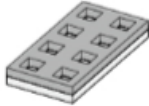





- Piezas de plástico

Las piezas de plástico son utilizadas en el ensamblaje de proyectos, ya sea con fines estructurales, de transferencia de potencia, de energía, de datos o estética.

- Piezas de plástico: 755

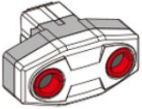

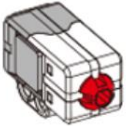

Lista de piezas				
Porous beam Black 30mm x14 	Porous beam Red 30mm x6 	Porous beam Green 30mm x6 	Porous beam Yellow 30mm x6 	Porous beam Blue 30mm x6 
Porous beam 20mm x14 	Porous beam Gray 30mm x14 	Porous beam gray 70mm x20 	Porous beam White 110mm x16 	Axle(20mm) x8 
Axle (30mm) x8 	Axle (40mm) x8 	Axle(50mm) x8 	Axle (60mm) x8 	Axle(80mm) x8 
Coupling (90°) x6 	Mecanum Wheel x 1 	Guide Wheel x4 	Coupling(20mm) x8 	Marble x1 
Bolt(20mm) x178 	Bolt(30mm) x80 	Bolt(15mm) x30 	Axle sleeve x30 	Beam U shape x2 
Middle A connector x4 	Slide bearing x8 	Short bolt(2mm) x10 	Middle L connector x8 	Middle H connector x2 

<p>Porous beam 90° x10</p> 	<p>Porous beam 126.87° x12</p> 	<p>Porous beam 90° x6</p> 	<p>Porous beam 126.87° x12</p> 	<p>Gray gear #1 x4</p> 
<p>Black gear #1 x4</p> 	<p>Yellow gear #1 x4</p> 	<p>Gray gear #1 x4</p> 	<p>Black gear #2 x4</p> 	<p>Yellow gear #2 x4</p> 
<p>Cube x24</p> 	<p>Half cube x10</p> 	<p>Cube connector x20</p> 	<p>Slope cube x6</p> 	<p>60° cube x6</p> 
<p>Non-slip rubber x22</p> 	<p>Rail x44</p> 	<p>Rail rim x4</p> 	<p>Tire x2</p> 	<p>Rim x2</p> 
<p>Square beam x6</p> 	<p>1# Slab x10</p> 	<p>4# Slab x3</p> 	<p>Cable para motor 20 x2</p> 	<p>Cable para motor 30 x4</p> 

-Sensores

Los sensores son elementos utilizados para recopilar datos del medio ambiente. Esa información es enviada al PLC que puede utilizarla como referencia para ejecutar acciones que estén establecidas en su programa.

- Cantidad de sensores: 7 (2 embebidos en los motores y 5 como partes del kit).

Lista de sensores			
Imagen	Nombre	Cantidad	Función
-	Sensor de posición	2	Identifica en qué posición se encuentra el rotor de un motor para moverlo o detenerlo después de llegar a una posición específica.
	Sensor ultrasónico	1	Detecta objetos próximos frente a él.
	Sensor de color	1	Detecta el color de los objetos frente a él o la intensidad de la luz con la que se le apunta.
	Sensor de tacto	1	Detecta en qué momento es presionado.
	Sensor de escala de gises	2	Compara la intensidad del color negro o blanco del objeto que tenga frente a él.

-Actuadores

Los actuadores son elementos utilizados por una máquina para interactuar con el medio ambiente. Estos son activados mediante una señal enviada por el PLC, ya sea encender una luz LED, reproducir un sonido, o mover un motor bajo alguna condición.

- Cantidad de actuadores: 3 (1 embebidos en el PLC y 2 como partes del kit).



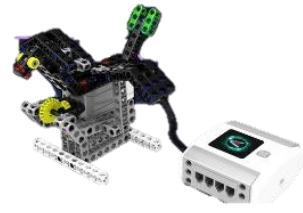









Lista de actuadores			
Imagen	Nombre	Cantidad	Función
-	Bocina	1	Reproduce sonidos precargados en la memoria del controlador.
	Motor pequeño	2	Gira a altas velocidades con un torque bajo.










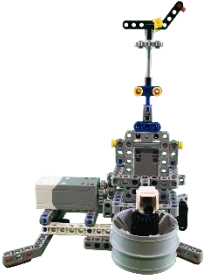



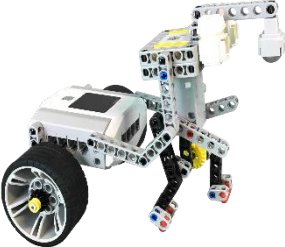

- Partes totales en el kit: 772






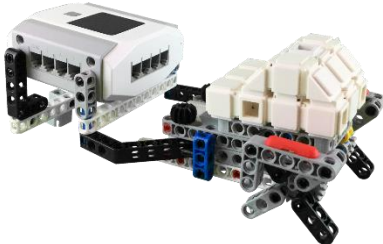







- Piezas de plástico: 755
- Sensores: 7
- Actuadores: 3
- PLC y Baterías AA (6)

4.- Proyectos

- Cantidad de proyectos: 40

Proyectos documentados		
<p>Motocicleta</p> 	<p>Foca</p> 	<p>Perico</p> 
<p>Pie Grande 1</p> 	<p>Columpio</p> 	<p>Pie Grande 2</p> 
<p>Bomba de Petróleo</p> 	<p>Cangrejo</p> 	<p>Barra de Estacionamiento</p> 
<p>Sube y baja</p> 	<p>Molino</p> 	<p>Planta Carnívora</p> 

<p>Catapulta</p> 	<p>Camioneta</p> 	<p>Gato</p> 
<p>Lagarto</p> 	<p>Bebé Asintiendo</p> 	<p>Bebé Ojos Saltones</p> 
<p>Alien</p> 	<p>Libélula</p> 	<p>Helicóptero</p> 
<p>Baterista con Pajaro</p> 	<p>Baterista</p> 	<p>Carrito Chocón</p> 
<p>Carro Básico</p> 	<p>Carretilla</p> 	<p>Mascotas</p> 

<p>Robot Humanoide Básico</p> 	<p>Ermitaño</p> 	<p>Árbol de Navidad</p> 
<p>Robot Humanoide No. 3</p> 	<p>Caretilla Elevadora</p> 	<p>Comida de Escarabajo</p> 
<p>Paraguas</p> 	<p>Pequeño Guerrero</p> 	<p>Pequeño Taller</p> 
<p>Rana</p> 	<p>Reloj Cucú</p> 	<p>Soldado Romano</p> 
<p>Tragamonedas</p> 		

5.- Aplicaciones para sistemas operativos IOs y Android

Abilix Krypton



Esta aplicación contiene una galería de enlaces a los programas claves para programar el kit de robótica Krypton, siempre y cuando éstas estén descargadas.

Meet Krypton



Aplicación básica diseñada para que el alumno conozca el contenido del controlador (los elementos integrados), los sensores y los motores. Por este medio, el alumno puede probar la velocidad de giro de los motores, o conectar algún sensor para revisar los valores que capturan, y poder calibrar sus programas con esa información.



Krypton Project Programming



Esta aplicación incluye el catálogo completo de proyectos de la serie Krypton. Indica qué kits pueden desarrollar dicho proyecto, y una vez que es accesado, muestra un tutorial de armado para el mismo. Una vez terminado de ensamblar, aparece una opción donde la aplicación permite comenzar a programar el proyecto utilizando una forma de programación básica por bloques.



Abilix Chart for Krypton



Aplicación utilizada para programar la serie Krypton, caracterizado por utilizar un lenguaje de programación intermedio en forma de diagrama de flujo. Las líneas de código necesarias para ejecutar acciones, o para controlar parámetros dentro del programa, están sintetizadas en los bloques con los que se puede construir el diagrama de flujo que el robot seguirá paso a paso.



Abilix Scratch for Krypton



La aplicación de Scratch está caracterizada por utilizar un lenguaje de programación intermedio compuesto por bloques de acción que el usuario toma y arrastra a la pantalla para crear el programa. Cada bloque posee una función específica, unos orientados a sensores y actuadores, y otros a funciones de control.



6.- Aplicación para sistema operativo Windows

Abilix Chart for Windows



El software Abilix Chart es una aplicación para el sistema de Windows. Este permite enlazar el controlador con una PC o tableta Windows y programar el robot por medio de diagramas de flujo o lenguaje C a través del uso de variables de la librería específica de Abilix.