İŞİN ADI: Gerekli Donanım ve Yazılımların Tanıtılması

<u>AMAÇ</u>: Elektronik Devre Çizimi ve Baskı Devre Programını, programın çalışabilmesi için gerekli donanım ve yazılımları tanır, programın bilgisayara kurulumunu yapar, Elektronik Devre Çizimi ve Baskı Devre Programı ile birlikte yüklenen dosyaları bilir.

TEORİK BİLGİ: Proetus programı, simülasyon bölümü olan İSİS programı ve baskı devre çizim bölümü olan ARES programından oluşmaktadır. Simülasyon yapmak için bir model oluşturmakta kullanabileceğimiz binlerce elemandan oluşan geniş bir kütüphaneye sahiptir. Bir model oluşturduğumuzda oluşan elektriksel hataları raporlarken, düzenli bir malzeme listesi de oluşturabilmektedir. Program şimdilik yaygın olarak kullanılan Windows işletim sistemi altında çalışırken, günümüz bilgisayar donanımları çok rahat bir şekilde çalıştırmaktadır.

İsis programı ile aşağıdaki işlemleri yapabiliriz.

- 1. Bir elektronik devre modelinin çalışmasını bilgisayarda test edebiliriz.
- 2. Binlerce elektronik malzemeye bir mouse tıklaması ile sahip olabiliriz.
- 3. Elektronik elemanların değerlerini istediğimiz gibi ayarlayabiliriz.
- 4. Ekonomik olarak ve zamandan tasarruf ederiz.
- 5. Mikrodenetleyici ile yapılan devreleri simüle edebiliriz.
- 6. Grafiksel simülasyon yapabiliriz.

Ares programı ile aşağıdaki işlemleri yapabiliriz.

- 1. Manuel veya otomatik olarak baskı devre çizebiliriz.
- 2. Birden fazla katmanlı baskı devre çizebiliriz. (şimdilik 16 katmana kadar)
- 3. SMD (yüzey montajlı eleman) sembollerle baskı devre oluşturabiliriz.
- 4. Çizilen baskı devrelerin üç boyutlu ön izlemesini görebiliriz.
- 5. Farklı formatlarda çıktı alabiliriz.

UYGULAMA:

File View Edit Tools Design Graph Source Debug Library Template System Help

	<u>X • 6 III 0 4 # / 2</u>		
dosya araç çubuğu çubuğu	düzenleme araç çubuğu	dizayn araç çubuğu	
<pre>yön araç çubuğu a</pre>			
		¢	
tasarım araç çubuğu			
Simulasyon kontrol tuşları			

Aşağıda verilen ayarların İSİS programında hangi menüden hangi komutla yapıldığını uygulayarak doğru menü ve komutu altına yazınız.

1. Tasarım alanında yaptığınız çalışmanın belirlediğiniz bölümünün yazıcıya aktarılmasını sağlar.

2. Kütüphaneye eklenmiş ya da eklenecek elemanın patern şekli değiştirilebilir.

3. Tasarım alanında yaptığınız çalışmanın yazıcıya aktarılmasını sağlar.

.....

4. Tasarım alanında ızgaranın görünüp görünmemesini sağlar.

Tasarım alanında bulunan devrenin netlistini çıkararak ARES programına geçiş yapar.

6. Farenin hareket adımlarını belirler ve değişik seçeneklerde ızgaranın nokta aralıkları değişir

Otomatik kaydetme süresi , yapılan işlemi geri alma sayısı gibi ayarlar yapılır.

.....

8. Tasarım alanının tamamı ekranı kaplayacak şekilde yerleştirir.

9. Tasarım alanı içinde yeni bir devre çizimine başlamak için yeni bir tasarım sayfası oluşturur.

.....

.....

10. Tasarım alanında hiç kullanılmayan fakat kullanıcı kütüphanemizde bulunan elemanları siler.

11.Çizilen yollar ızgara deliklerine bağlı olarak yatay - dikey ya da serbest (açılı) olarak çizilir.

.....

13. Tasarımını yaptığımız dosyayla ilgili başlık, doküman no, revizyon no ve yapan kişi bilgilerinin yazıldığı kısımdır.

14. Tasarım alanında kullanmış olduğumuz programlanabilir entegreye değişik formatlarda kaynak kod yüklenir.

..... 15.Yapılan son işlemleri geri alır.

.....

16. Devrenin animasyonunu adım adım çalıştırır.

..... 17.Tasarım alanına eleman çağırır.

.....

18. Araç çubuklarının istenilen kısmının ekranda görünüp görünmemesi sağlar.

.....

19. Mevcut kütüphaneye yeni eleman oluşturup ekler.

20. Yeni bir tasarım alanı açar. Fakat tasarım alanında kullanılan elemanlar kütüphanemizde saklı kalır.

.....

21.Kütüphanede var olan bir eleman üzerinde çeşitli değişiklikler yaparak yeni bir eleman oluşturur.

22. Tasarım alanındaki devreyi çalıştırır.

23. Tasarım alanıyla ilgili renkler ayarlanır.

24.Tasarım alanı ölçüleri belirlenir.

25.Komutların klavye kısayollarını değiştirir.

.....

ÖĞRENCİNİN		DEĞERLENDİRME				
ADI SOYADI:						
SINIF ve NO:						
ÖĞRETMEN	İMZA					
		TOPLAM	100	100		