



# Závodní modul

OK1XGL@seznam.cz







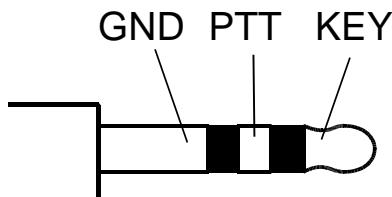




## **5.2.6 Připojení ručního klíče nebo externího elbugu**

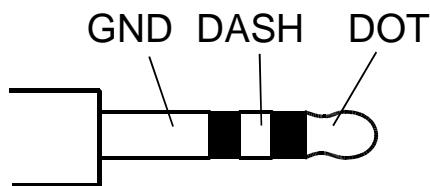
Ruční klíč se připojí do stereo konektoru JACK 3,5mm na předním panelu s označením PTT/KEY. Klíč se připojí mezi první kontakt a zem. Pokud není transceiver nastaven tak, aby automaticky přepínal mezi RX a TX po stlačení klíče, přepínač PTT se připojí mezi druhý kontakt a zem.

Klíčování externím elbugem se připojí mezi první kontakt a zem. PTT pak mezi druhý kontakt a zem.



## **5.2.7 Připojení pastičky**

Pastička elbugu se připojí do stereo konektoru JACK 3,5mm na předním panelu s označením PADLE. Páka vysílající tečky se připojí mezi první kontakt a zem. Páka vysílající čárky se připojí mezi druhý kontakt a zem. Pokud zapojení není možné dodržet, elbug winkey umožňuje snadné prohození pák.



## **5.2.8 (Připojení samostatného PTT např. pro PA)**

V závodním modulu je PTT zdvojené, ale oba jsou ovládány současně. Tento druhý samostatný PTT výstup je dostupný na vnitřním konektoru J5 a je možné si jej vyvést na zadní panel závodního modulu.

## **5.2.9 (Připojení zvukové karty v počítači PC)**

Pokud není v závodním modulu osazena zvuková karta, je možné využít jen galvanického oddělení zvukových signálů. V takovém případě se mikrofonní vstup a linkový výstup počítače PC připojí na vnitřní konektor J5. V reálném provedení budou tyto signály vyvedeny nejlépe na zadním panelu závodního modulu.

## 6 Zprovoznění

---

### 6.1 Instalace

Před instalací je výhodné mít počítač připojen do internetu. Usnadní to instalaci příslušných driverů.

Závodní modul propojíme s počítačem PC přes standardní USB A-B kabel.

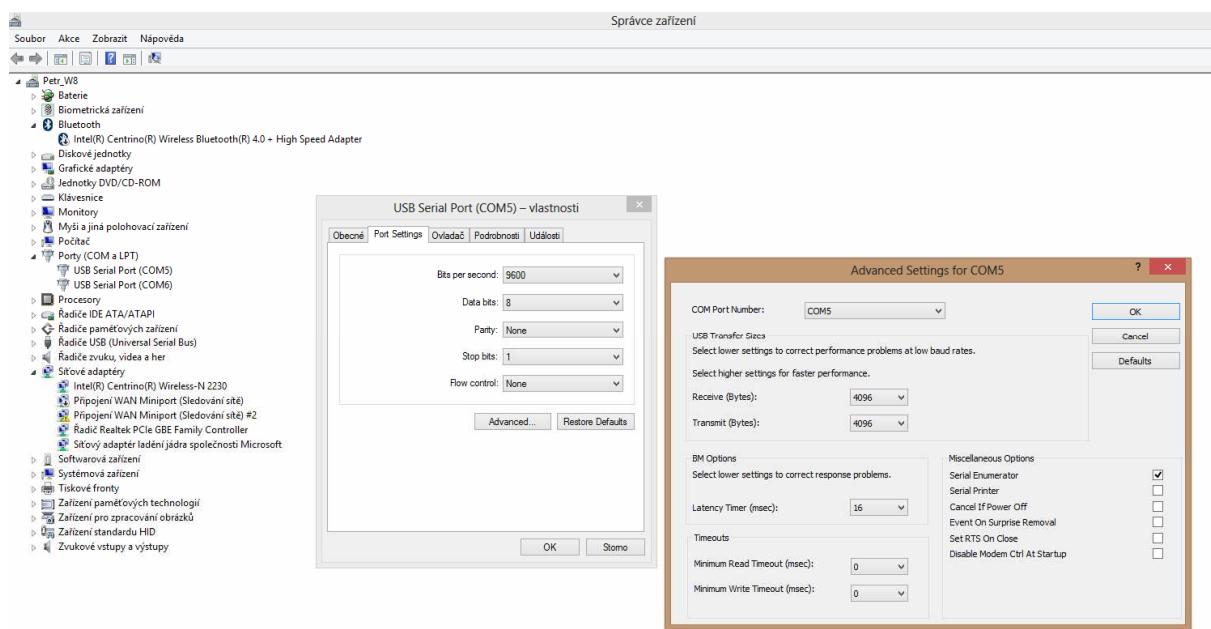
V počítači se objeví nová zvuková karta a dvě nová zařízení USB/RS232. Driver pro zvukovou kartu si operační systém nainstahuje sám. Otestováno na operačních systémech Windows XP, Windows 7 a Windows 8. Driver pro zařízení USB/RS232 se též nainstahuje sám, pokud má počítač přístup k internetu. Pokud nedojde k automatické instalaci, je nutné nainstalovat driver ručně. Driver je dostupný pro celou řadu operačních systémů na stránkách výrobce převodníku <http://www.ftdichip.com>, kde je též k dispozici návod na jeho instalaci pro různé operační systémy. Obecně je postup takový, že se nejprve stáhne driver ze stránek výrobce. Poté se ve správci zařízení vybere zařízení, které nemá driver nainstalovaný. Ten je obvykle označen žlutým otazníkem. Volbou aktualizovat ovladač, která bývá dostupná na pravém tlačítku myši se spustí nová instalace driveru. Průvodce se nasměruje do adresáře se staženým driverem a dále se spustí vlastní instalace.

Po nainstalování všech driverů je v počítači dostupná nová zvuková karta a dva virtuální COM porty umožňují spolupráci z většinou závodních programů, nebo programů pro DIGI módy. Pro identifikaci COM portů (CTRL – řízení transceiveru, WINKEY – elbug winkey) je možné využít program FT\_list.exe, který je dostupný na webu [www.mlab.cz](http://www.mlab.cz) v sekci Konstrukce/Ham Construction/ContestInterface spolu s ostatní dokumentací.

## 6.2 Přidělení čísla virtuálních COM portů

Operační systém Windows přidělí číslo virtuálního COM portu automaticky po nainstalování driveru. Pokud z nějakého důvodu přidělená čísla nevyhovují (některé programy mají omezený rozsah COM portů), je možné je změnit.

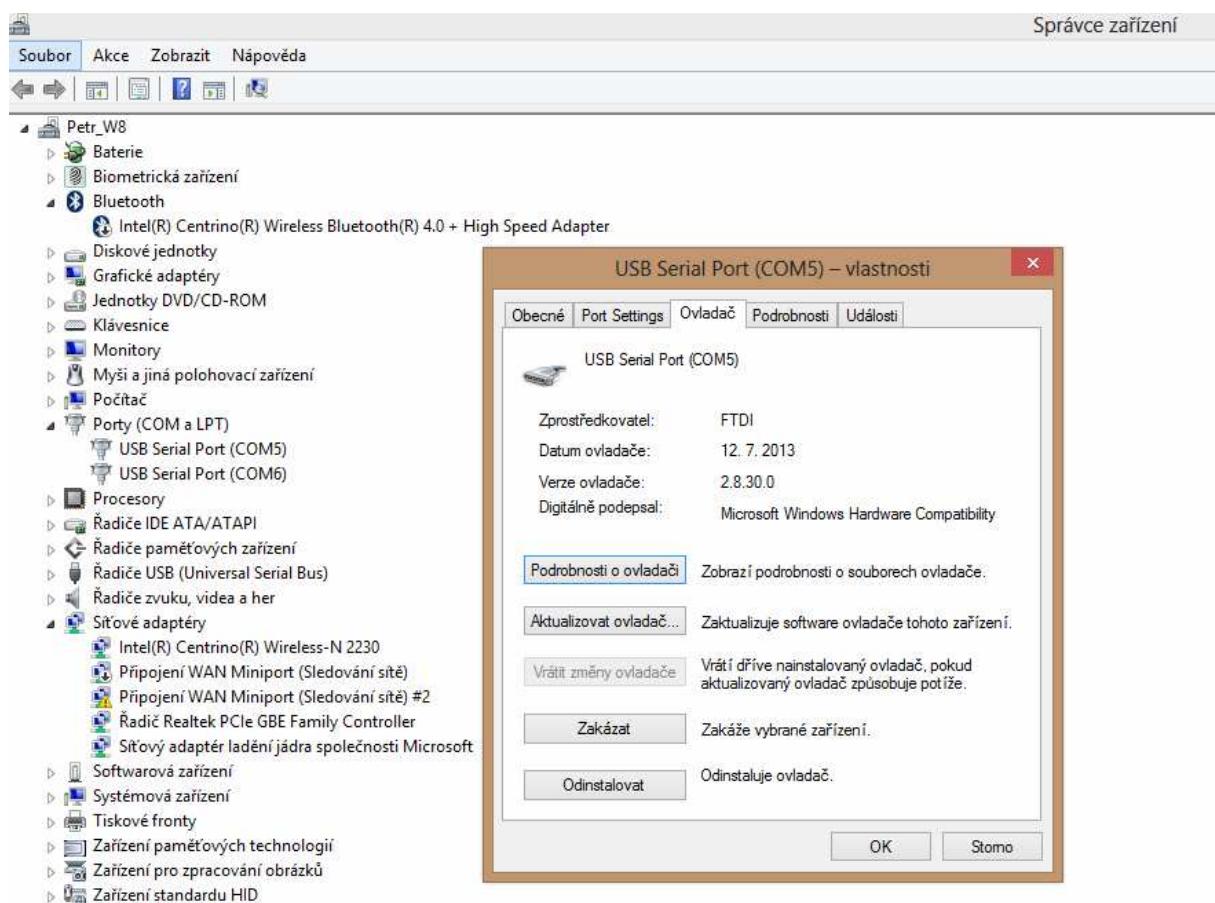
Je třeba být přihlášen jako administrátor. Ve správci zařízení vybereme myší příslušný COM port a pravým tlačítkem vyvoláme vlastnosti. V záložce „Port Settings“ je možné nastavit parametry COM portu jako je baudová rychlosť, počet stopbitů apod. Zde obvykle není potřeba nic měnit. Tlačítkem „Advanced...“ vyvoláme menu umožňující změnu čísla COM portu. Pokud je námi požadovaný COM port již použit, je označen „(in use)“ a systém nás na to upozorní. Před přepsáním bychom si měli být jisti, že jej nevyužívá jiné námi používané zařízení.



Pokud chceme, aby na všech USB portech počítače měl závodní modul stejná čísla COM portů, postupně jej připojíme ke všem dostupným USB portům a automaticky přidělená čísla změníme uvedeným postupem na čísla požadovaná.

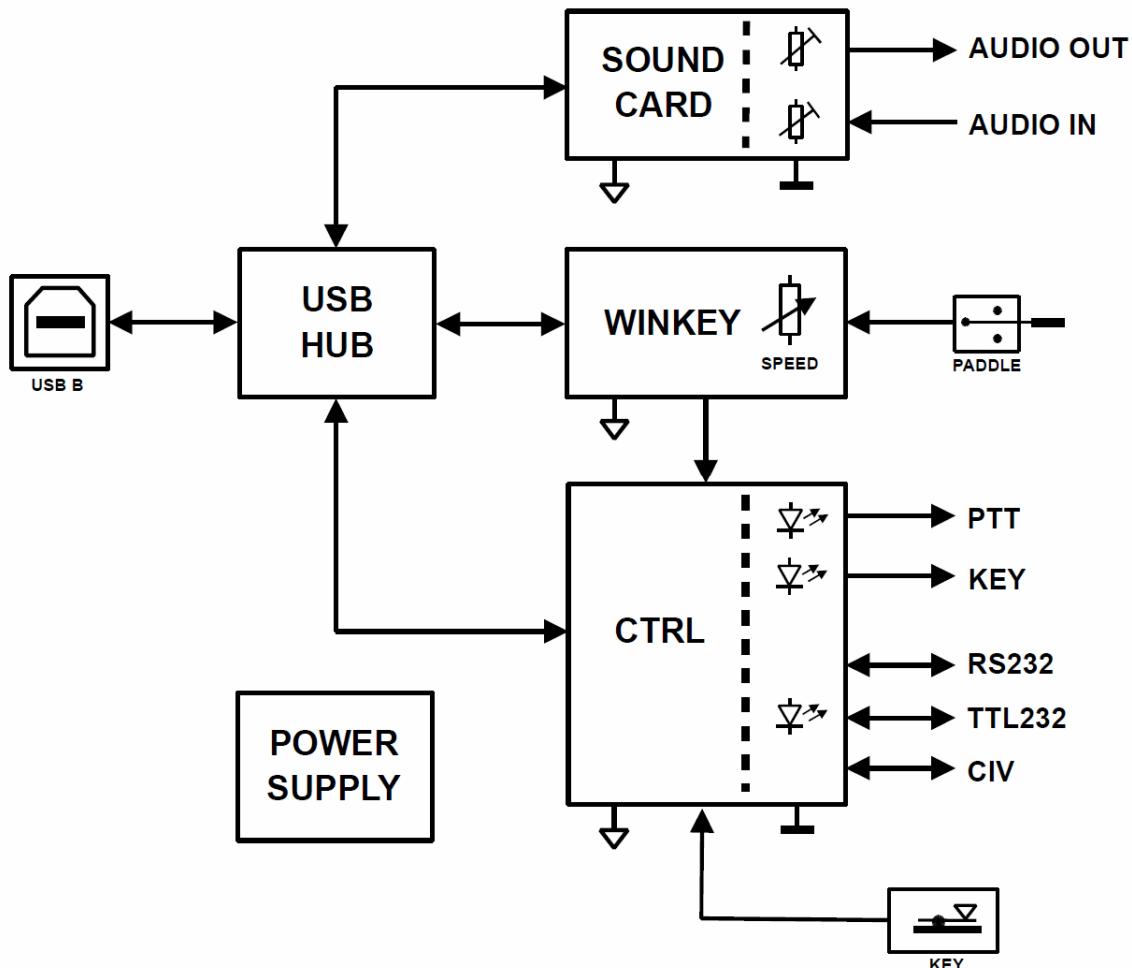
### 6.3 Uvolnění obsazených virtuálních COM portů

Systém windows bohužel přiděluje čísla COM portů velmi nešťastně. Např. zasunutí stejného převodníku USB/RS232 do jiného USB portu způsobí přidělení nového čísla COM portu a tedy brzy je používaných COM portů velmi mnoho, ačkoli máme jen několik málo fyzických zařízení. Takto obsazená čísla COM portů lze ručně uvolnit ve správci zařízení. V menu zobrazit se zaškrtně zobrazení skrytých zařízení a poté budou viditelné všechny přidělené COM porty. Jejich uvolnění se provede odinstalováním jejich ovladače. Vybereme myší příslušný COM port a pravým tlačítkem vyvoláme vlastnosti. V záložce „Ovladač“ vybereme odinstalovat. Pokud ani po volbě zobrazit skrytá zařízení nejsou používané COM porty viditelné (případ windows 7 a vyšší), je jejich zobrazení ve správci zařízení vypnuto. Zapne se provedením příkazu `set devmgr_show_nonpresent_devices=1`, který se zapíše do příkazové řádky.



## 7 Popis zapojení

Zapojení závodního modulu je možné rozdělit do několika funkčních bloků, které se téměř shodují s jednotlivými listy schématu zapojení.



Podrobný popis jednotlivých bloků je v následujících kapitolách

### 7.1 Napájecí zdroje (strana 2 schématu)

Závodní modul vyžaduje napájení jak ze strany počítače PC, tak ze strany transceiveru, protože všechny signály mezi PC a transceiverem jsou galvanicky odděleny.

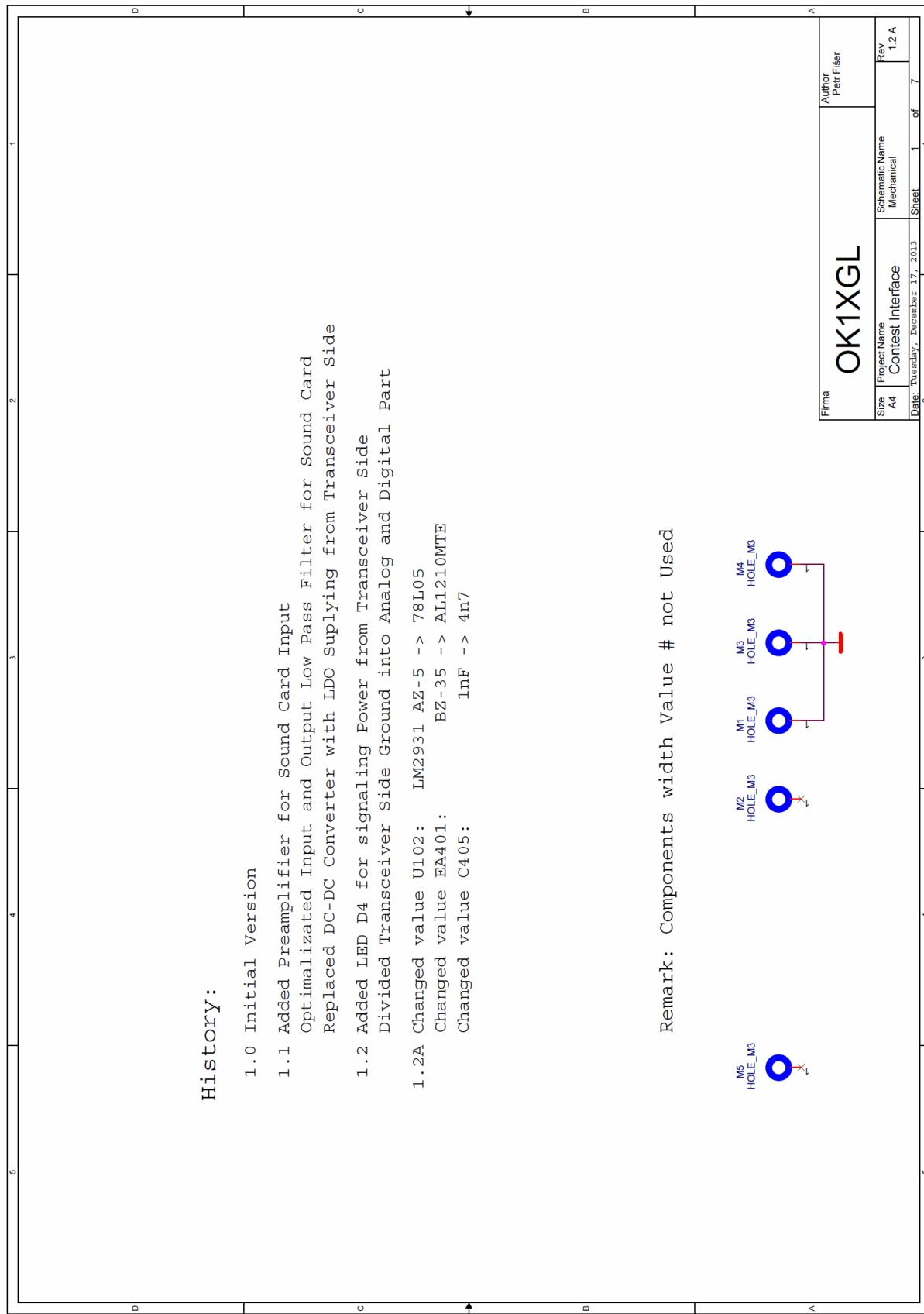
Ze strany PC je napájen přímo z USB portu. USB port poskytuje 5V, které je použito pro napájení obvodů příslušejících straně PC. Některé obvody potřebují napětí 3,3V, které je získáno lineárním stabilizátorem U101.

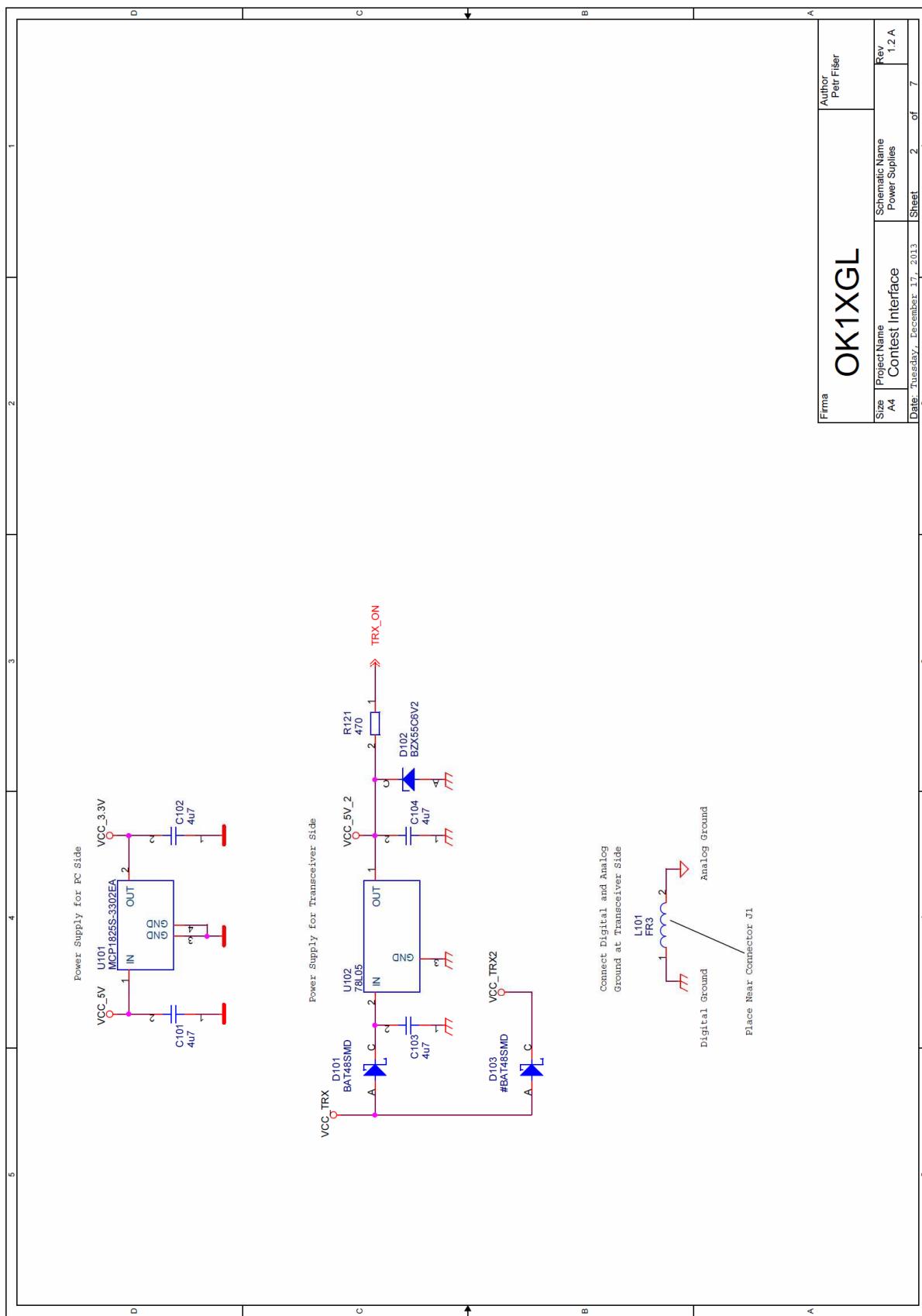
Ze strany transceiveru je závodní modul napájen přes stabilizátor U102, který poskytuje potřebné napětí 5V pro obvody příslušející straně transceiveru. Diody D101 a D103 chrání závodní modul proti přepolování napájení a zenerova dioda D102 chrání všechny napájené obvody proti přepětí, které by mohlo přijít přes špatně zapojené signály na konektoru J1 pro připojení transceiveru.

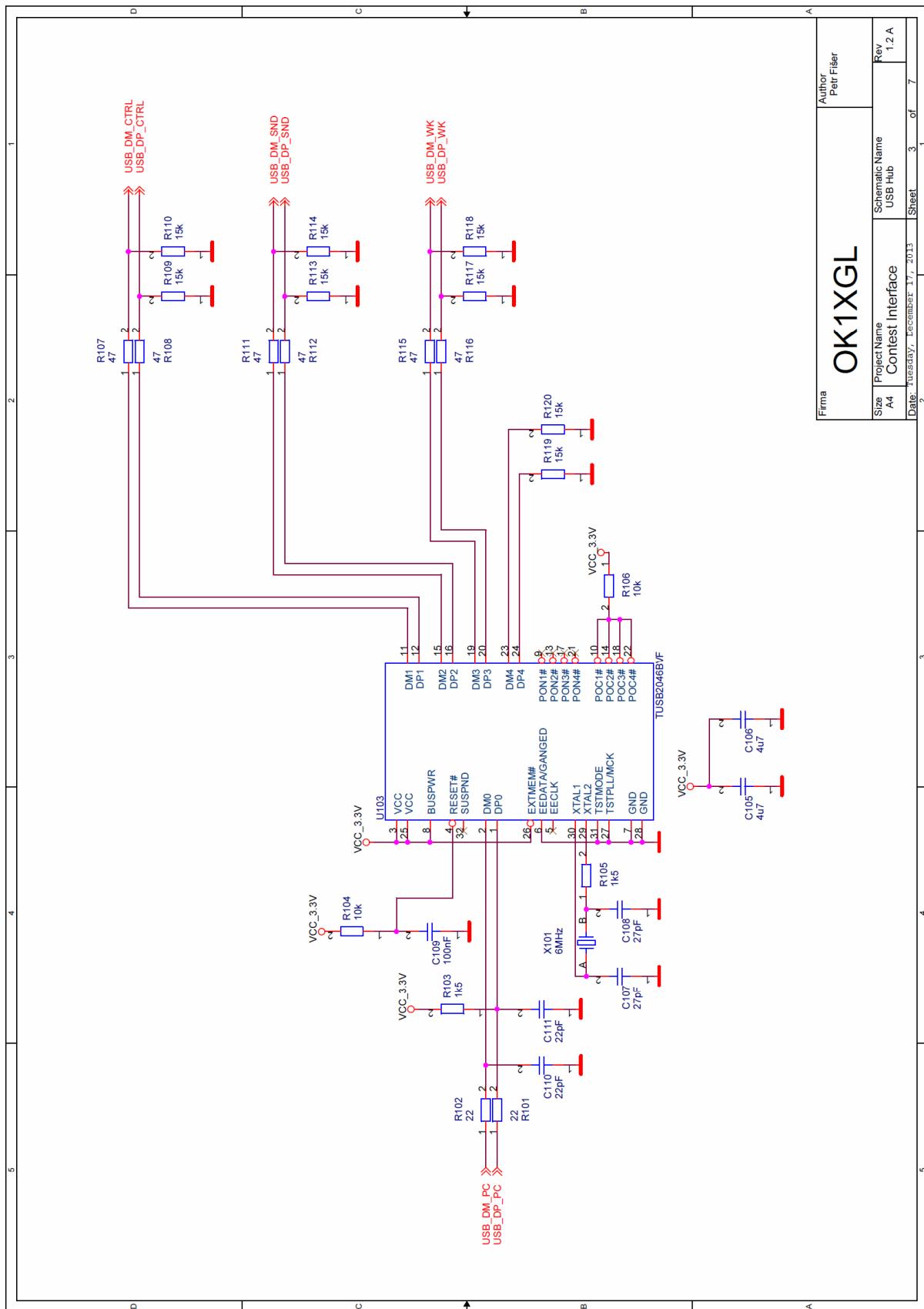


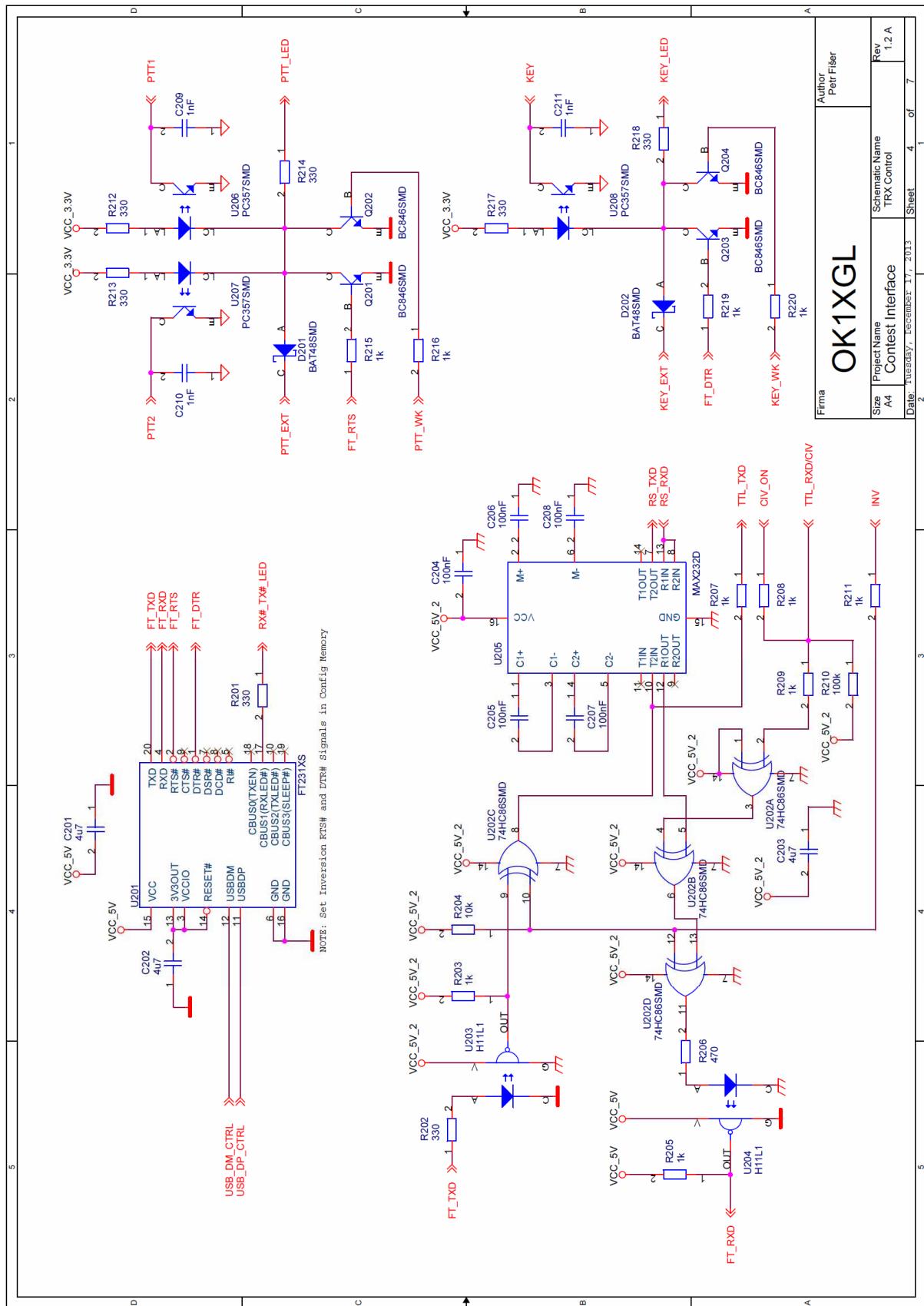


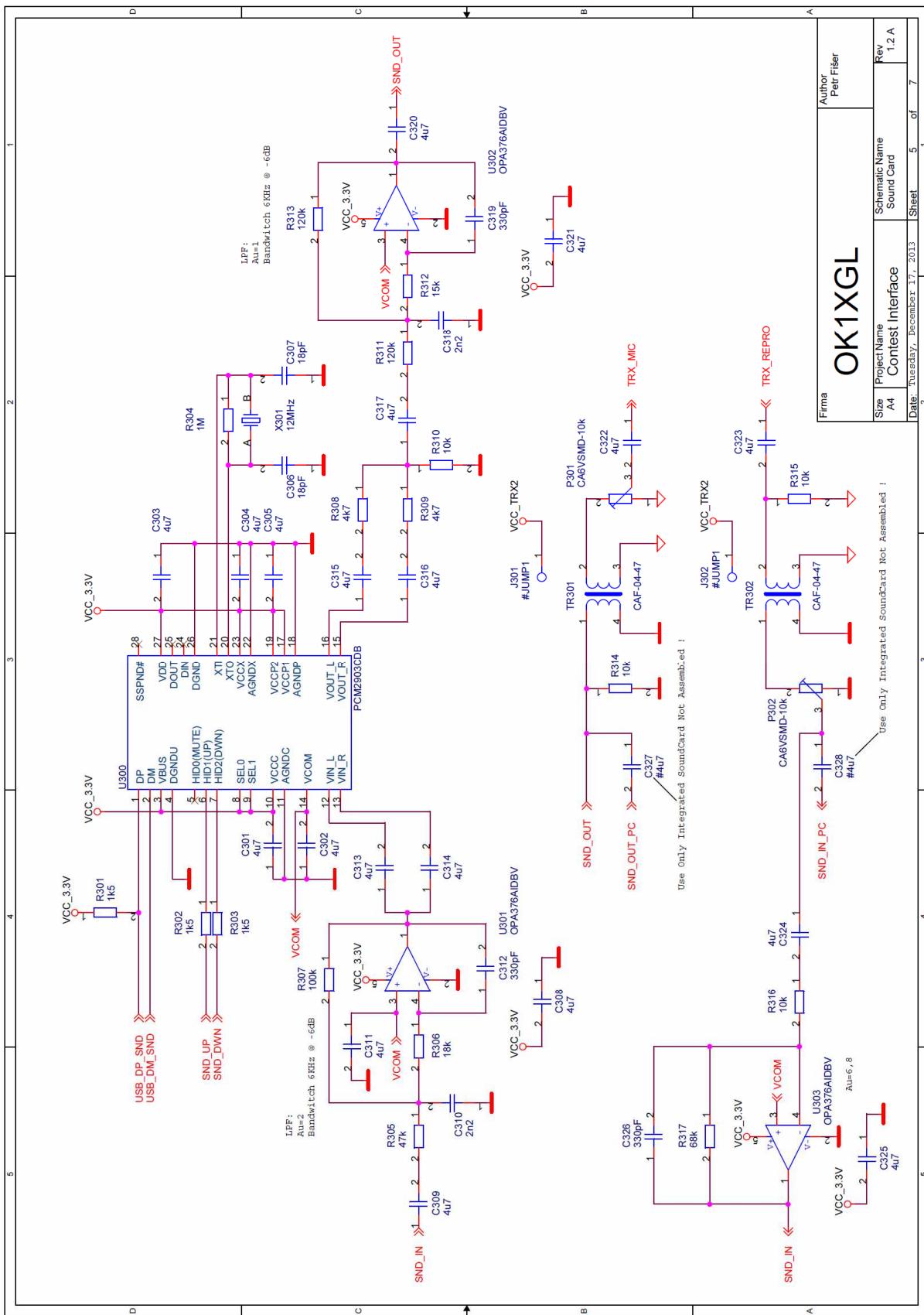
## 8 Schéma zapojení

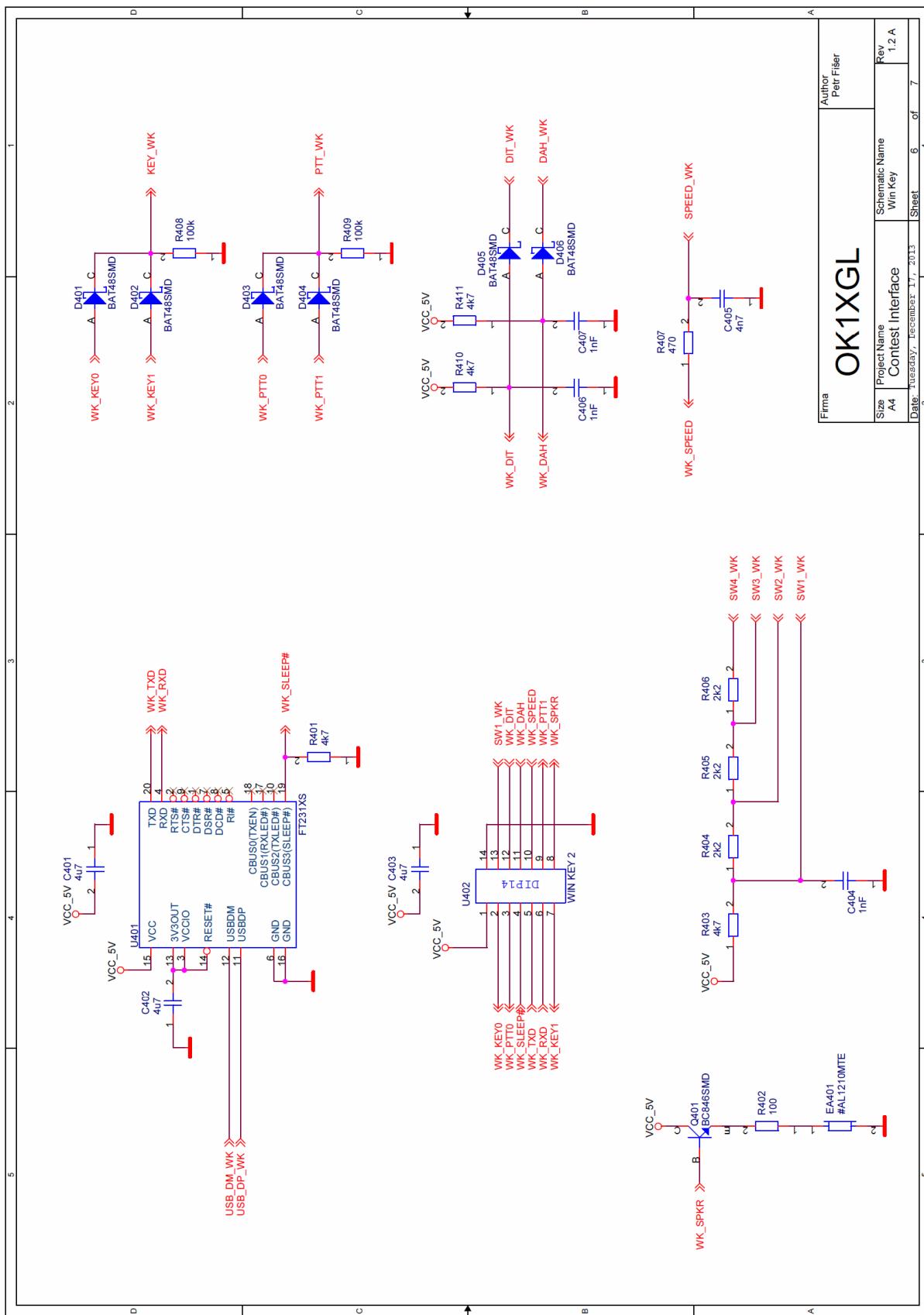


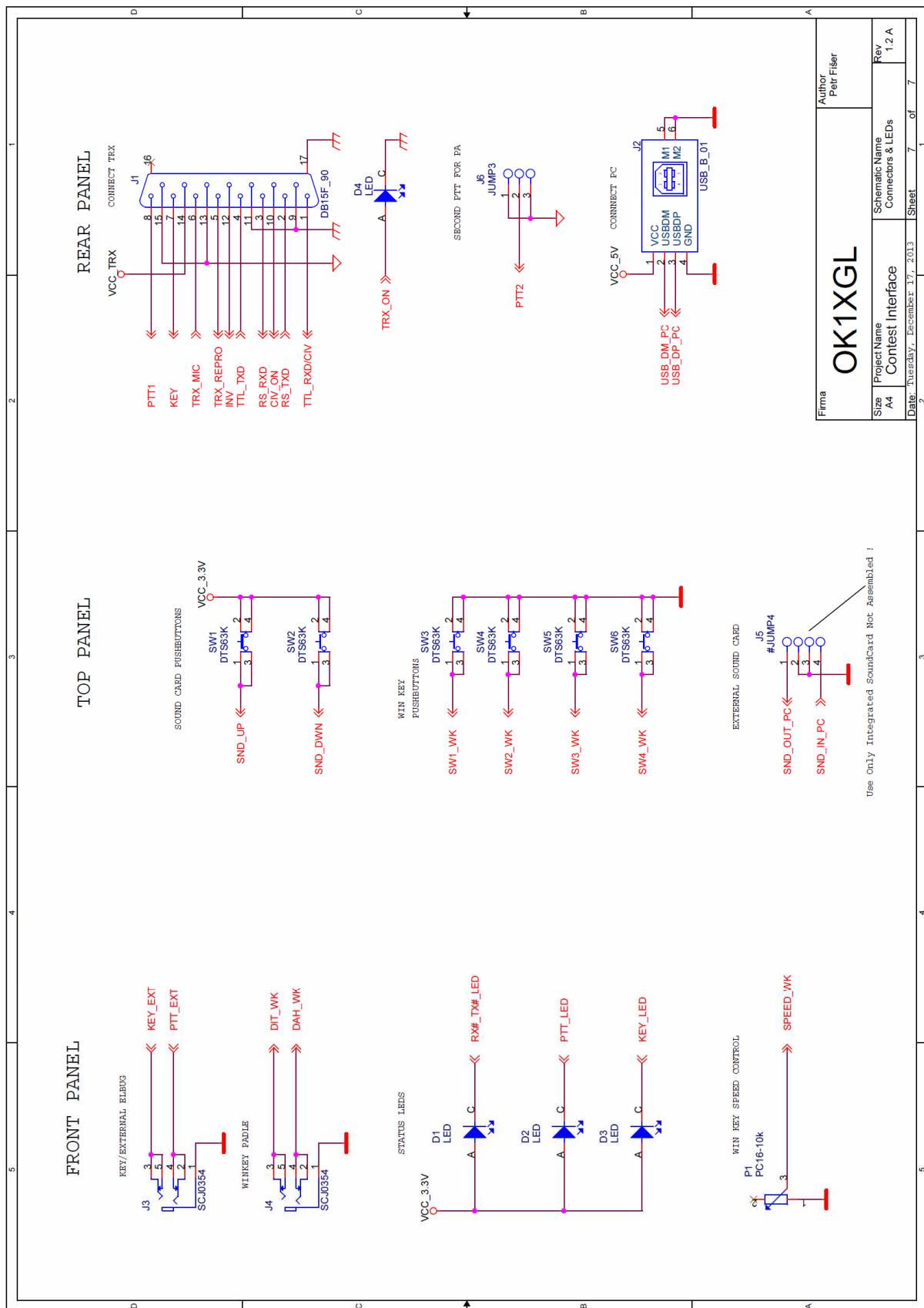














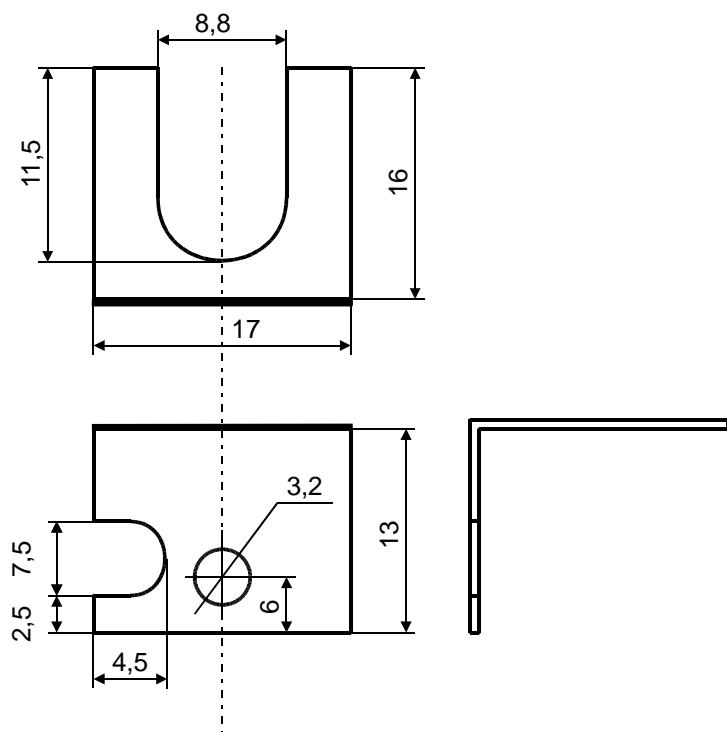




## 10 Osazení

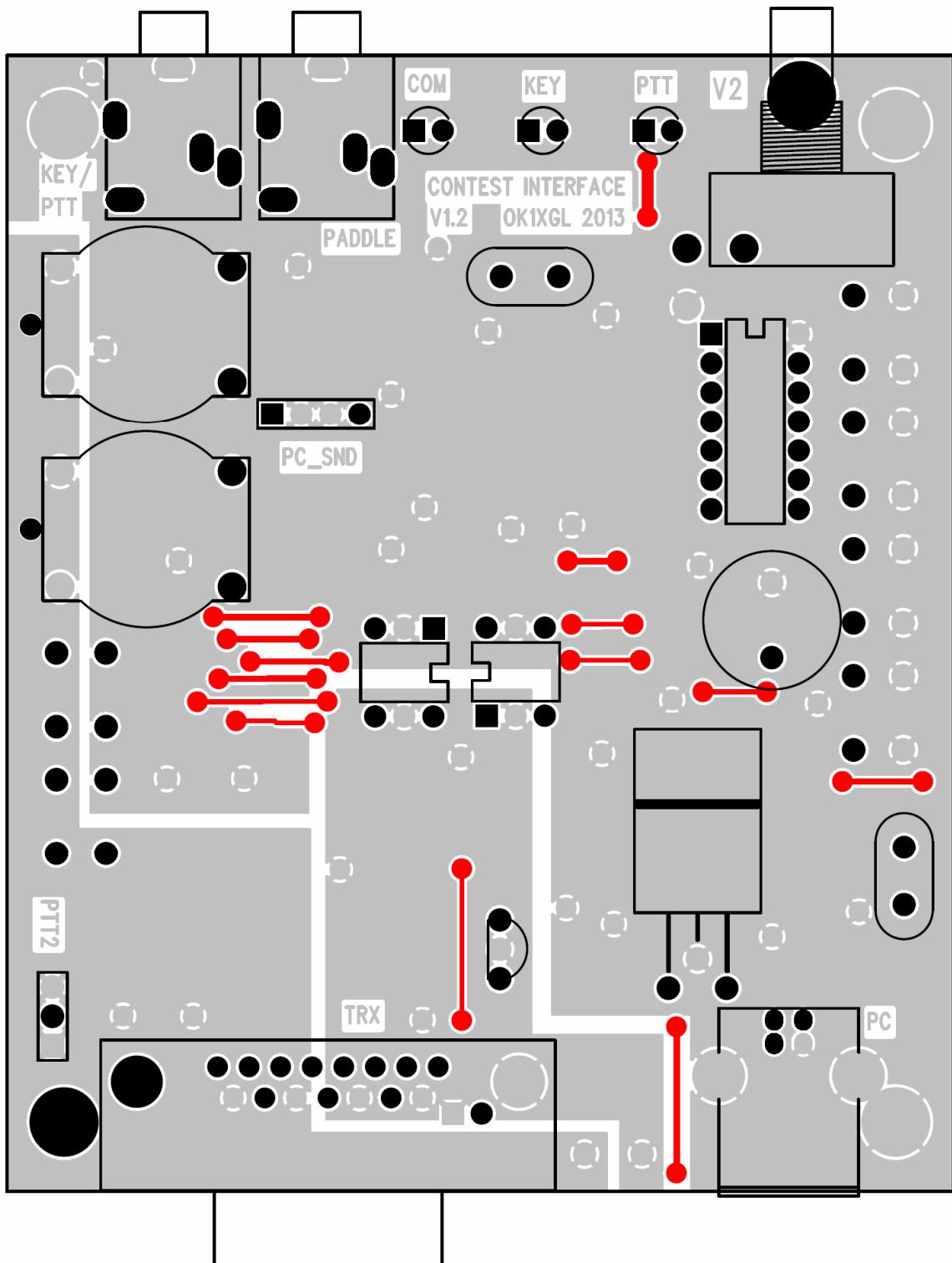
Plošný spoj osadíme nejprve SMD součástkami a poté součástkami klasickými. Při osazování je třeba dát pozor zejména na orientaci integrovaných obvodů a polaritu diod. Signalizační diody D1, D2, D3 a D4 se osazují úhlově tak, aby procházely předním panelem. D4 je osazena těsně k plošnému spoji, D1, D2 a D3 jsou osazeny dále od plošného spoje tak, aby byly v ose se středy JACK konektorů. Stabilizátor U101 je svým křídlem připájen k velké zemní ploše, kvůli dostatečnému chlazení. Potenciometr P1, pokud je použit je nejprve přišroubován na třmen a do plošného spoje je připájen pomocí krátkých vodičů. Po osazení všemi součástkami je dobré plošný spoj umýt a podrobit optické kontrole pod lupou se zaměřením na integrované obvody s malou roztečí vývodů.

### 10.1 Třmen pro potenciometr



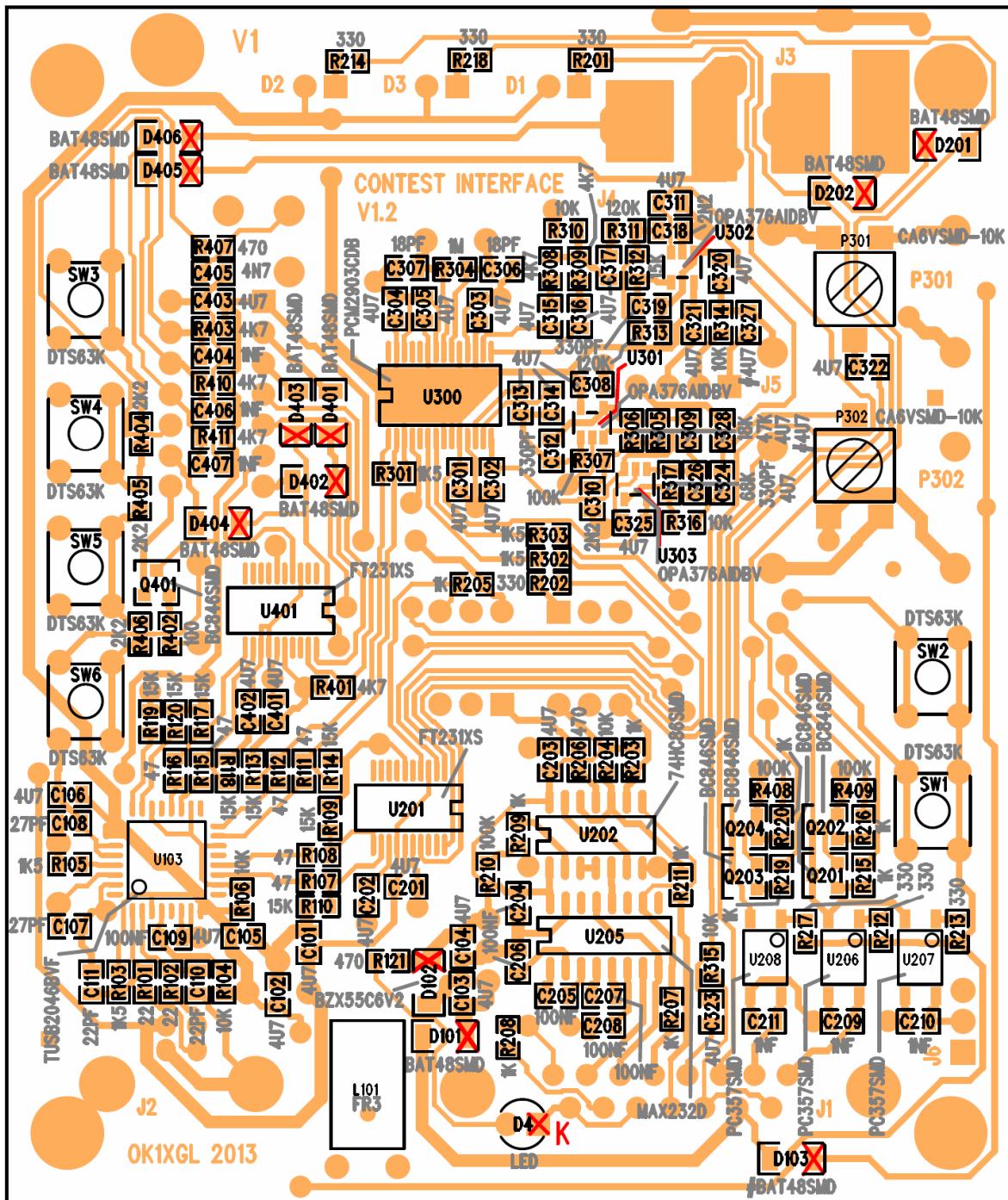
## 10.2 Úprava amatérského plošného spoje

Plošný spoj je možné vyrobit fotocestou v amatérských podmínkách. Plošný spoj se fotocestou vyrobí jako jednostranný na dvouvrstvou desku. Vyrábí se vrstva TOP. Strana BOT se vytvoří rozdělením zemních ploch a zahloubením těch otvorů, které nejsou s těmito zeměmi propojeny. U černě označených otvorů se opatrně odvrtá okolní měď větším vrtátkem. Propojky jsou označeny červeně. Do šedých otvorů se vloží drát pro vytvoření prokova, pokud není součástí součástky, která prokov vytvoří svou nožičkou.



### 10.3 Osazení strany součástek - TOP

POZOR, LED D4 se osazuje úhlově tak, aby vyčnívala z okraje desky.

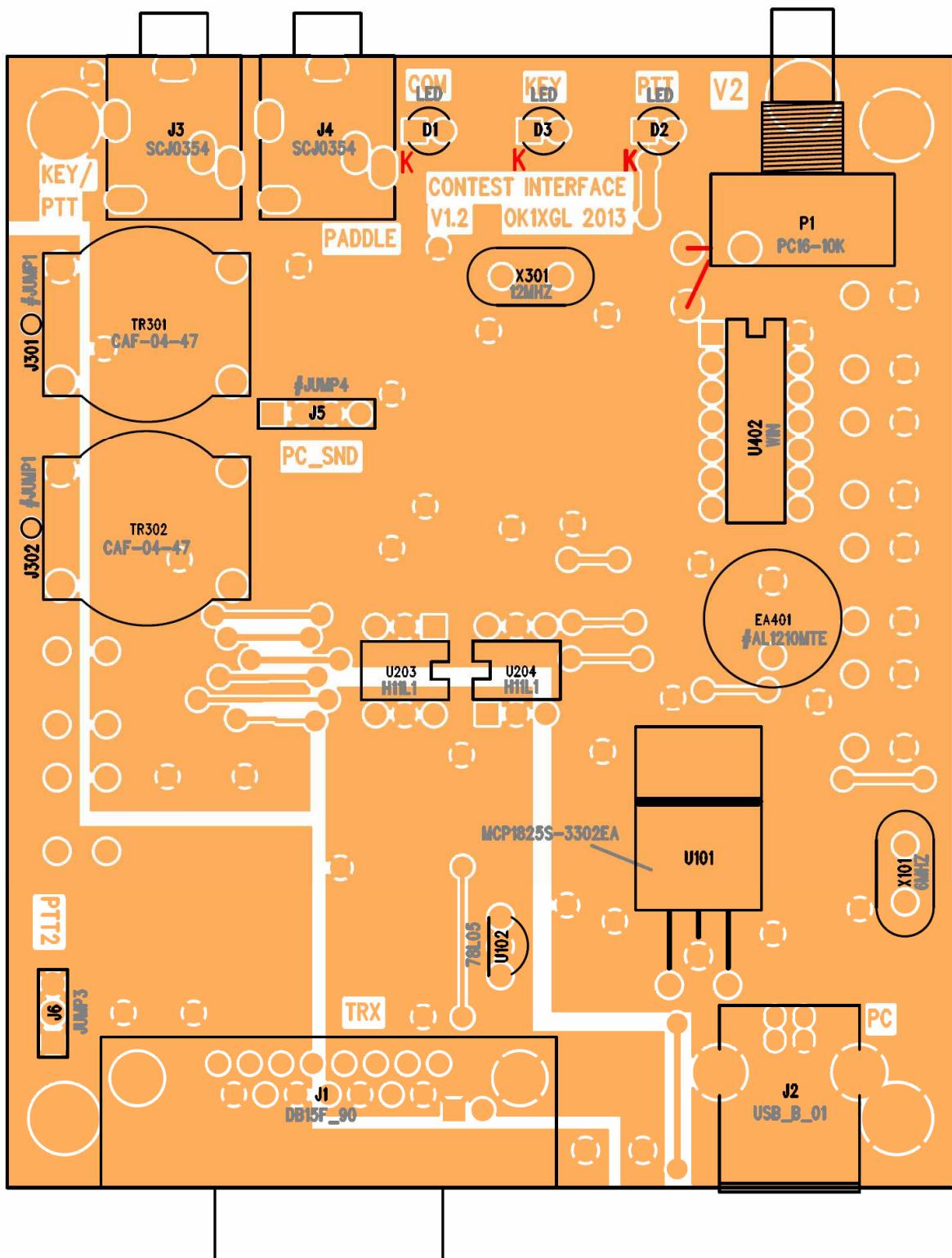


**Katody diod jsou označeny krízkom**

Součástky začínající znakem # se neosazují

## 10.4 Osazení strany spojů - BOT

POZOR, LED D1 – D3 se osazují úhlově tak, aby vyčnívaly z okraje desky. Jejich výška nad plošným spojem je taková, aby LED byly v ose konektorů J3 a J4. Potenciometr P1 se přišroubuje na třmen a do plošného spoje se připojí krátkými dráty.



Součástky začínající znakem # se neosazují



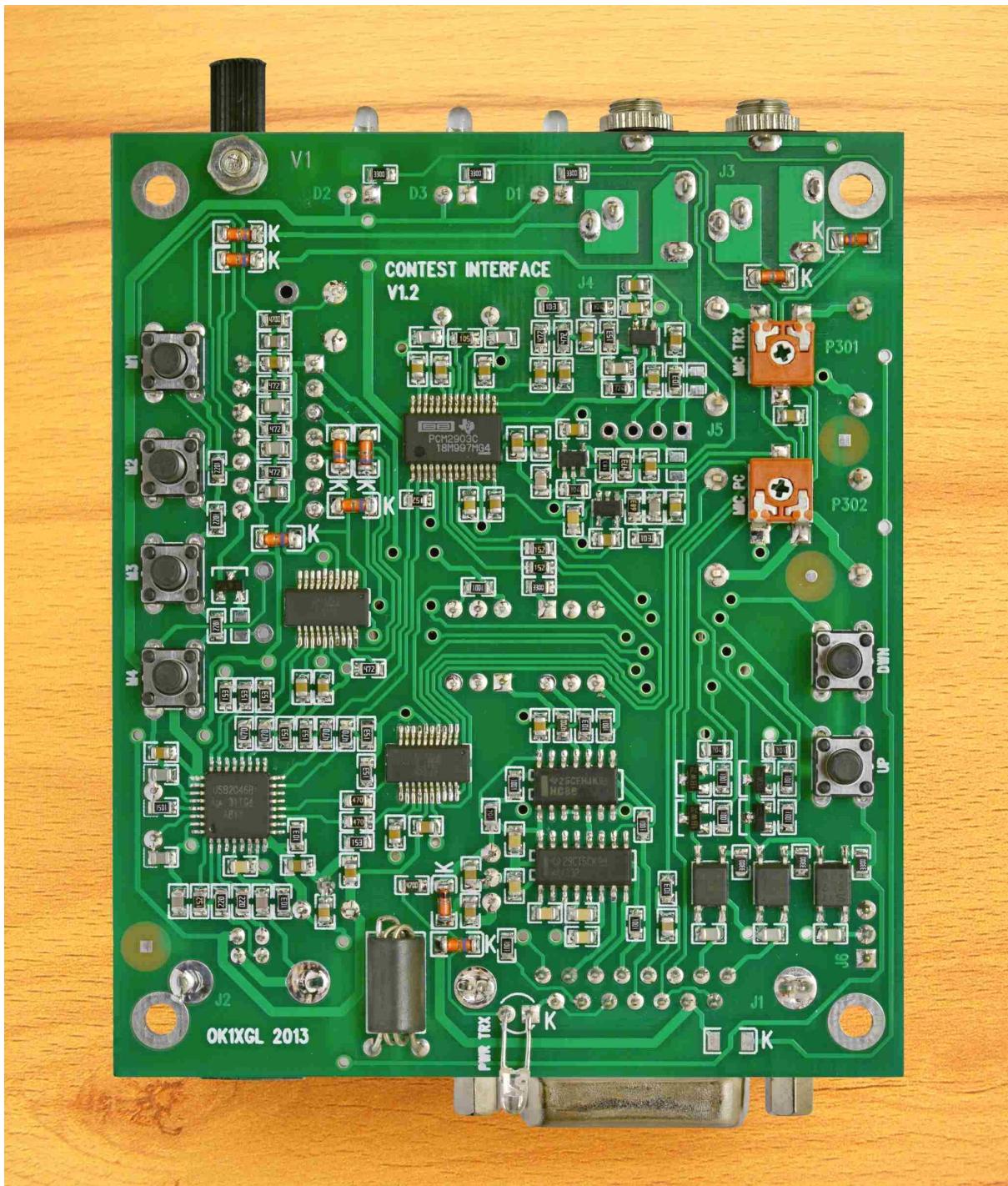
## 12 Mechanické provedení

Plošný spoj je umístěn v plastové krabičce U-KM35, kterou je třeba upravit a vyvrtat otvory pro ovládací a signalizační prvky. Z krabičky vylomíme středový sloupek a rohové sloupky provrtáme vrtákem průměru 3mm. Z vnější strany vyvrtané otvory zahloubíme větším vrtákem tak, aby do zahloubení zapadla hlavička zápustného šroubu M3. Tuto úpravu provedeme u obou polovin krabičky. Do poloviny krabičky, která bude tvořit horní stranu, vyvrtáme otvory pro tlačítka a přístup k trimrům nastavujícím úrovně. Pro přesné vyvrtání použijeme šablonu, která se přiloží na horní stranu. Hmatníky tlačítek jsou čtvercové a správný otvor vytvoříme tak, že vyvrtáme otvory vrtákem průměru 4,5mm a následně čtverhranným pilníkem vypilujeme rohy tak, aby vznikl hranatý otvor. Vyvrtaný otvor tvoří vepsanou kružnici budoucího otvoru pro hmatník tlačítka – pouzdro tranzistoru TO92. Musí procházet otvorem lehce. Do rohových otvorů vložíme zápustné šrouby M3 a přišroubujeme je maticemi. Je třeba je dobře utáhnout, protože po nalepení štítku již nebude ke šroubům přístup. Plošný spoj je teď možné nasadit na šrouby. Do čel vyvrtáme a vypilujeme otvory pro konektory a LED diody. Pro přesné umístění použijeme příslušné šablony. Štítek ořízneme a po přiložení na krabičku si tenkou fixou přes otvory v krabičce naznačíme otvory a vyřízneme je do štítku ostrým lámacím nožem. Snažíme se na nůž moc netlačit, aby nedošlo k delaminaci štítku na okrajích řezu. Štítek přilepíme chemoprénovým lepidlem. Plošný spoj spolu s čely vložíme do krabičky a přišroubujeme distančními sloupky. Hmatníky tlačítek tvoří těla tranzistorů v pouzdru TO92, kterým se ulomí nožičky. K tlačítkům se opět přilepí chemoprénovým lepidlem. Spodní díl krabičky nasadíme přišroubujeme čtyřmi zápustnými šrouby v rozích. Na závěr přilepíme čtyři gumové nožičky.

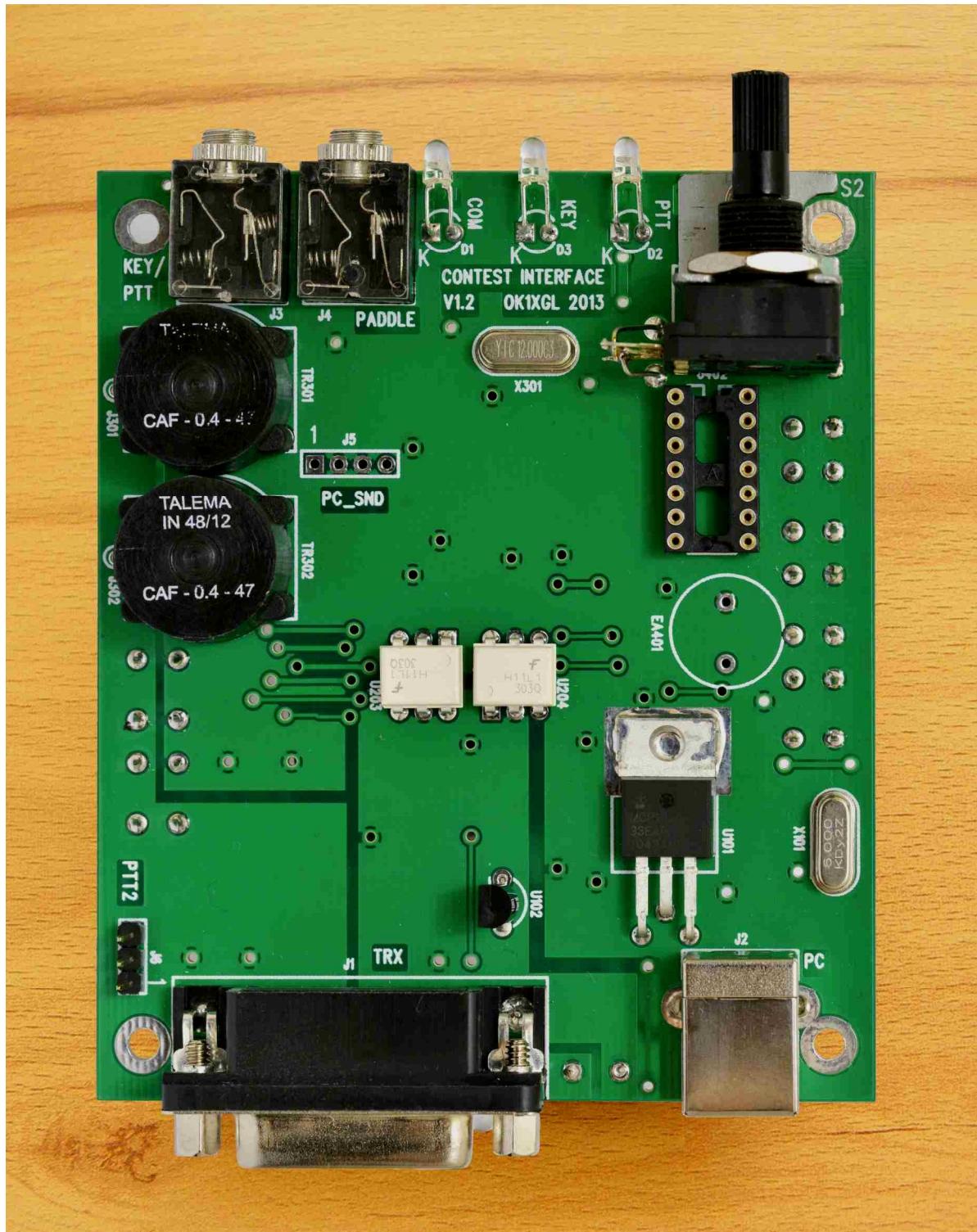


## 13 Fotografie

### 13.1 Pohled na stranu součástek



## 13.2 Pohled na stranu spojů



### **13.3 Pohled na přední panel**

---

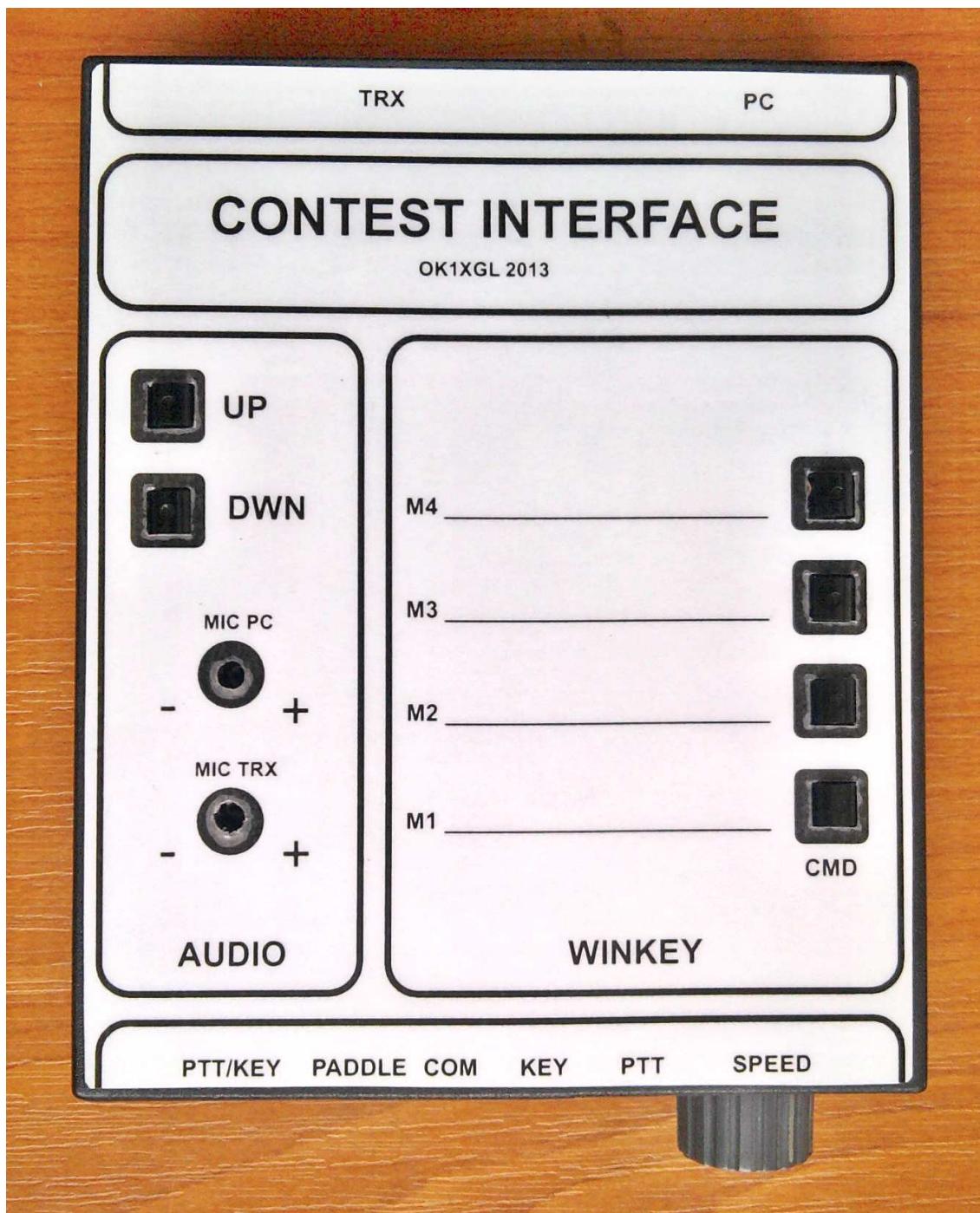


### **13.4 Pohled na zadní panel**

---



## 13.5 Pohled na horní stranu



## 14 Literatura

---

- Původní závodní interfejs dle OK1DDV
- [www.microham.com](http://www.microham.com) – obdobné interfejsy
- [www.K1EL.com](http://www.K1EL.com) – dokumentace Winkey
- Datové listy použitých součástek
- <http://www.ftdichip.com> – drivery a utility pro USB/RS232 převodníky
- Webové stránky [www.mlab.cz](http://www.mlab.cz) sekce Konstrukce/Ham Constructions