

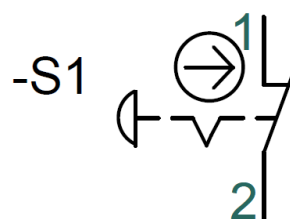
|                   |                                       |                                                                                     |
|-------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| RALV1RT03         | <b>Verkmenntaskólinn á Akureyri</b>   |  |
| Útgáfa: 01        |                                       |                                                                                     |
| Dags.: 21.02.2020 |                                       |                                                                                     |
| Höfundur: BGH     |                                       |                                                                                     |
| Samþykkt: ÓSI     |                                       |                                                                                     |
| Síða 1 af 2       | <b>RÖKV1RS03</b><br><b>Verkefni 9</b> |                                                                                     |

## Verkefni 9. Teikni- og tengiverkefni.

Teiknið stýrirás og kraftrás eins og í verkefni 8 að viðbættum endastoppum og neyðarstoppi.

Byrjið á að kynna ykkur PDF skjöl á Moodle sem fjalla um Neyðar- og Endastopp.

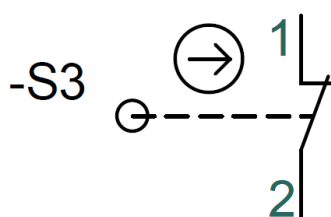
👉 Neyðarstopp virkar þannig að þegar þið ýtið á það þá festist það inni. Það þarf svo að taka það af og það getur verið með ýmsum hætti. Stundum er nóg að toga í hnappinn, stundum þarf að snúa honum og toga í hann á sama tíma. Einnig geta þau verið þannig að það þurfi lykil til að geta endursett þau og einnig getur verið hægt að læsa þeim inni. Það þarf þá lykil til að endursetja þau.



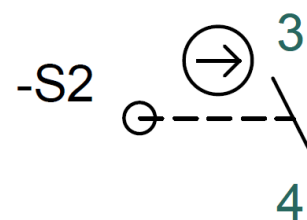
Neyðarstopp

👉 Neyðarstopp geta eins og áður sagði verið með ýmsu móti en þetta tákn er það sem við ætlum að notast við í okkar teikningum. Það er staðsett fremst í stýringunni þannig að ef það er ýtt á það þá slökknar örugglega á öllu sem er þar fyrir aftan. Það færi „S“ heiti eins og aðrir rofar, gjarnan S1 vegna þess að það er fremst í stýringunni. Það getur líka verið normal opin snerta (NO) í neyðarstopp en hún er þá notuð til að gefa merki, t.d. að kveikja ljós, sem gefur til kynna að neyðarstopp hafi verið virkjað.

Endastopp eru mekanískir rofar. Það þýðir að inni í þeim eru snertur sem hreyfast þegar ýtt er á endastoppið. Það eru yfirleitt tvær snertur í endastoppum, ein normal opin (NO) og ein normal lokuð (NC). Þær skipta báðar um stöðu þegar ýtt er á það.



Endastopp NC



Endastopp NO

|                   |                                       |                                                                                     |
|-------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| RALV1RT03         | <b>Verkmenntaskólinn á Akureyri</b>   |  |
| Útgáfa: 01        |                                       |                                                                                     |
| Dags.: 21.02.2020 |                                       |                                                                                     |
| Höfundur: BGH     |                                       |                                                                                     |
| Samþykkt: ÓSI     |                                       |                                                                                     |
| Síða 2 af 2       | <b>RÖKV1RS03</b><br><b>Verkefni 9</b> |                                                                                     |

Endastopp eru eins og neyðarstoppin til í ýmsum útfærslum sem of langt mál er að rekja hér. Táknin hér fyrir ofan skulum við nota í teikningarnar okkar.

**Áður en þið byrjið að tengja skuluð þið fjarlægja alla appelsínugula og bláa víra sem tengjast stýringunni.**

Æfið ykkur að teikna rásina á rúðustrikað blað. Passið stærð á táknum og bil á milli tákna. Munið að skrifa heiti rofa, snertunúmer, tengipunkta og víranúmer ásamt tengilistapunktum. Síðan skuluð þið teikna myndina í Simurelay og sjá hana virka.

Þegar þið hafið lokið við að teikna rásina skuluð þið búa til tengilista og tengja svo eftir honum.

Áður en þið stingið í samband skuluð þið kalla í kennara sem fer yfir rásina.

**Mundu að taka úr sambandi áður en átt er við snúrurnar.**

**Teikningin, Simurelay, tengilistinn og mynd af tengdri rás fer svo í ferilbókina ykkar.**