



WIRELESS GAMEPAD

SBC-WLGamepad

1. ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Sehr geehrte*r Kunde *in,
vielen Dank, dass Sie sich für unser Produkt entschieden haben. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, was bei der Inbetriebnahme und der Verwendung zu beachten ist.

Sollten Sie während der Verwendung unerwartet auf Probleme stoßen, so können Sie uns selbstverständlich gerne kontaktieren.

Dieses Controller-Pad arbeitet mit 2.4 GHz und hat eine Reichweite von bis zu 8 Metern. Der Funkempfänger hat herausgeführte Kabel, um Microcontroller wie zum Beispiel den Arduino anzusteuern. Hier eignet er sich unter anderem, um selbst gebaute Roboter anzusteuern.

2. DAS GAMEPAD



Ein-/Aus-Schalter: Schaltet das Gamepad AN oder AUS.



Power-Indikator-LED: Zeigt an ob das Gamepad mit Spannung versorgt wird.

Mode-LED: Zeigt an ob Daten gesendet werden können oder nicht.

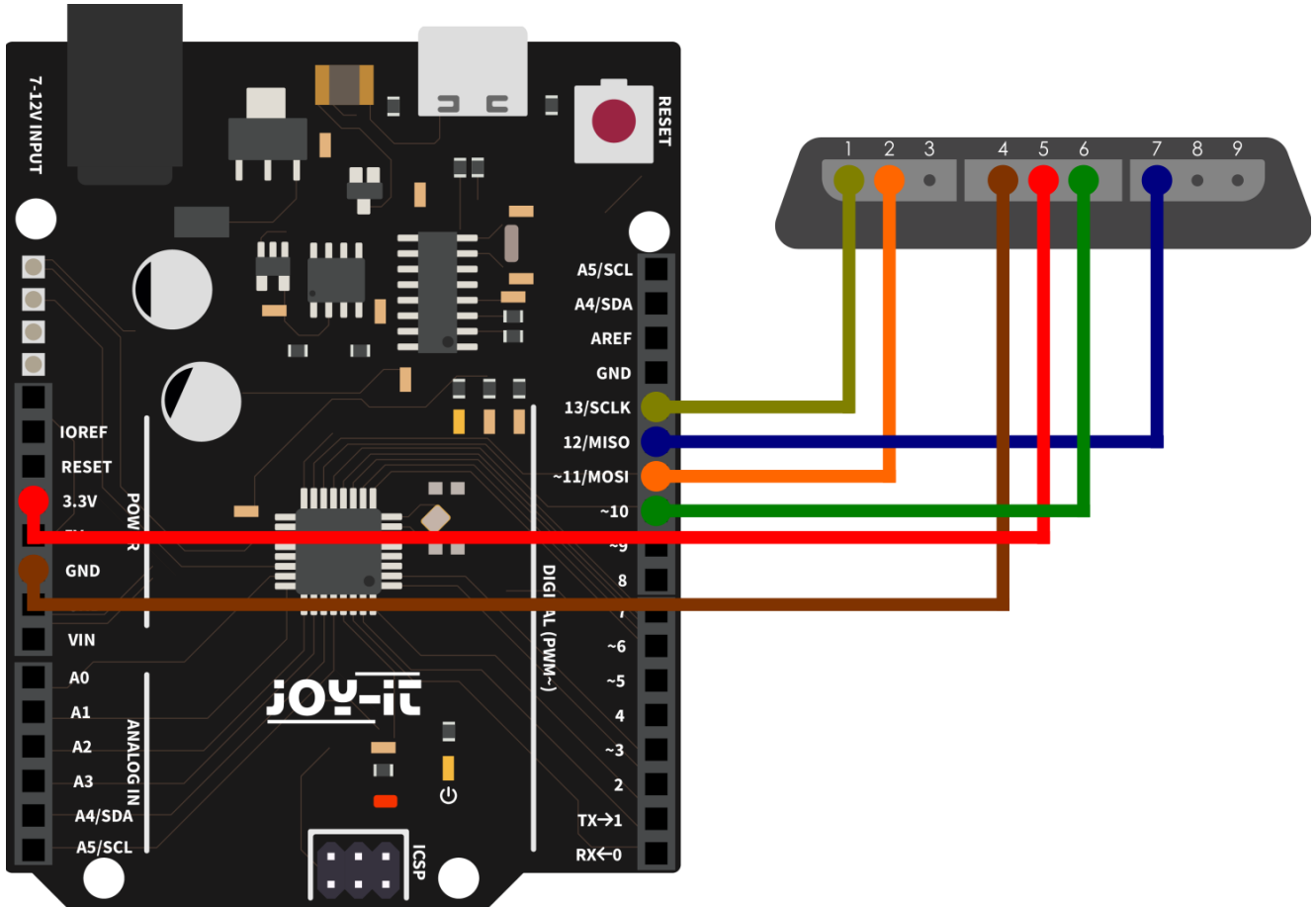
Hinweis

Nach einiger Zeit ohne Nutzung schaltet sich das Gamepad automatisch in den Standby-Modus. Dies erkennen Sie daran, wenn die beiden Indikator-LEDs 4-mal hintereinander blinken. Durch Drücken des „Start“-Knopfes kann das Gamepad wieder aktiviert werden.

3. VERWENDUNG MIT DEM ARDUINO

1. Anschluss

Schließen Sie den Empfänger zunächst wie folgt an ihren Arduino an.



Arduino	Gamepad
3.3 V	5 (Power)
GND	4 (GND)
Pin 10	6 (Attention)
Pin 11	2 (Command)
Pin 12	7 (Clock)
Pin 13	1 (Data)

2. Codebeispiel

Im Folgenden finden Sie ein Codebeispiel, um Ihr Gamepad zu testen. Dafür verwenden wir die folgende Bibliothek, welche Sie sich [hier](#) herunterladen können. Weitere Informationen zu dieser Bibliothek finden Sie [hier](#), diese Bibliothek wurde unter der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.

Laden Sie sich nun die Bibliothek herunter und entpacken Sie diese. Kopieren Sie anschließend den Unterordner **PS2X_lib** in Ihren Arduino Bibliotheksordner. Dazu müssen Sie unter folgendem Pfad **C:\Benutzer[Name des Benutzers]\Dokumente\Arduino\libraries** im letzten Ordner ihre Bibliothek hinterlegen und danach Ihre Arduino IDE neu starten.

Nun können Sie den Beispielcode in Ihre IDE laden, in dem Sie auf **Datei** → **Beispiele** → **PS2X_lib** → **PS2X_Example** gehen. Schließen Sie jetzt Ihren Arduino an und wählen Sie diesen unter **Werkzeuge** → **Board:** → **Arduino AVR Boards** und unter **Werkzeuge** → **Port** aus. Als letztes müssen Sie nur noch 2 AAA-Batterien in das Gamepad einlegen.

Zum Aktivieren der Vibrationsfunktion und/oder der druckempfindlichen Tasten müssen Sie **rumble/pressures** im Code durch Änderung der Auskommentierung („//“) von false auf true setzen. Beim gedrückt halten von „X“ wird der Vibrationsmotor angesprochen und fängt an zu vibrieren.

Vor der Änderung der Auskommentierung:

```
/*
 * Modi des PS2-Controllers auswählen:
 *   - pressures = Analoge Ablesung von Druckknöpfen
 *   - rumble    = Motor Vibration
 * 1 der Zeilen für jede Modus Auswahl auskommentieren
 */
//#define pressures true
#define pressures false
//#define rumble true
#define rumble false
```

Nach der Änderung der Auskommentierung:

```
/*
 * Modi des PS2-Controllers auswählen:
 *   - pressures = Analoge Ablesung von Druckknöpfen
 *   - rumble    = Motor Vibration
 * 1 der Zeilen für jede Modus Auswahl auskommentieren
 */
#define pressures true
//#define pressures false
#define rumble true
//#define rumble false
```

Nun können Sie das Codebeispiel auf Ihren Arduino laden, indem Sie auf **Hochladen** klicken. Öffnen Sie den seriellen Monitor, um die seriellen Ausgaben des Programmes sehen zu können. Sie öffnen den seriellen Monitor unter **Werkzeuge** → **Serieller Monitor**. Dort müssen Sie die **Baudrate** auf **57600** setzen, um die seriellen Ausgaben sehen zu können.

Sie sehen nun im seriellen Monitor, welche Knöpfe Sie betätigen. Dabei löst der X-Knopf, wenn gehalten, den Vibrationsmotor aus und die Pfeiltasten geben die Stärke des Drucks aus. Mit dem gedrückt halten von L1 und R1 wird die Position der Joysticks ausgegeben.

Hinweis:

Sollte Ihr Gamepad nicht erkannt werden, drücken Sie den „Mode“-Knopf, sodass die Mode-LED leuchtet und resetten Sie den Arduino.

4. SONSTIGE INFORMATIONEN

Unsere Informations- und Rücknahmepflichten nach dem Elektroggesetz (ElektroG)



Symbol auf Elektro- und Elektronikgeräten:

Diese durchgestrichene Mülltonne bedeutet, dass Elektro- und Elektronikgeräte **nicht** in den Hausmüll gehören. Sie müssen die Altgeräte an einer Erfassungsstelle abgeben. Vor der Abgabe haben Sie Altbatterien und Altakkumulatoren, die nicht vom Altgerät umschlossen sind, von diesem zu trennen.

Rückgabemöglichkeiten:

Als Endnutzer können Sie beim Kauf eines neuen Gerätes, Ihr Altgerät (das im Wesentlichen die gleiche Funktion wie das bei uns erworbene neue erfüllt) kostenlos zur Entsorgung abgeben. Kleingeräte, bei denen keine äußere Abmessungen größer als 25 cm sind können unabhängig vom Kauf eines Neugerätes in haushaltsüblichen Mengen abgeben werden.

Möglichkeit Rückgabe an unserem Firmenstandort während der Öffnungszeiten:

SIMAC Electronics GmbH, Pascalstr. 8, D-47506 Neukirchen-Vluyn

Möglichkeit Rückgabe in Ihrer Nähe:

Wir senden Ihnen eine Paketmarke zu, mit der Sie das Gerät kostenlos an uns zurücksenden können. Hierzu wenden Sie sich bitte per E-Mail an Service@joy-it.net oder per Telefon an uns.

Informationen zur Verpackung:

Verpacken Sie Ihr Altgerät bitte transportsicher, sollten Sie kein geeignetes Verpackungsmaterial haben oder kein eigenes nutzen möchten kontaktieren Sie uns, wir lassen Ihnen dann eine geeignete Verpackung zukommen.

5. SUPPORT

Wir sind auch nach dem Kauf für Sie da. Sollten noch Fragen offen bleiben oder Probleme auftauchen, stehen wir Ihnen auch per E-Mail, Telefon und Ticket-Supportsystem zur Seite.

Email: service@joy-it.net

Ticket-System: <http://support.joy-it.net>

Telefon: +49 (0)2845 9360-50 (10 - 17 Uhr)

Für weitere Informationen besuchen Sie unsere Website:

www.joy-it.net