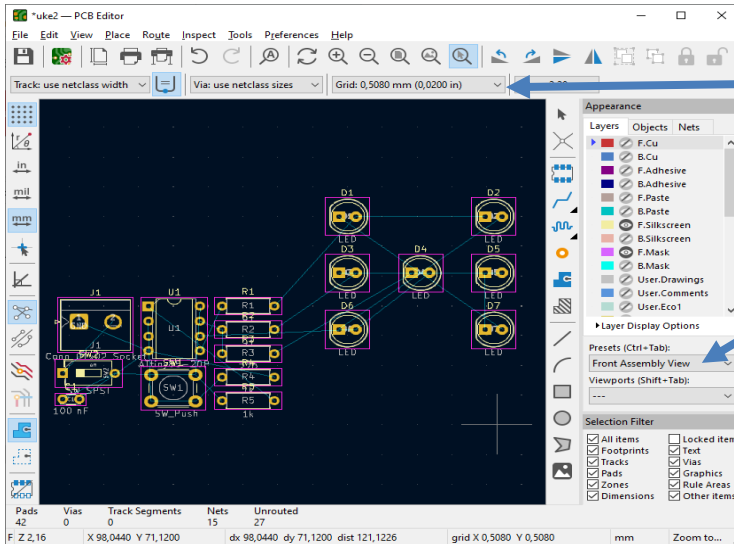
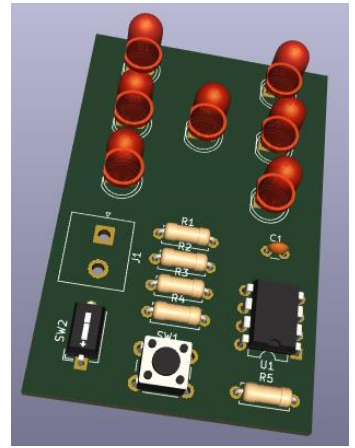


## 2. vaja: Tiskano vezje

Naredi načrt tiskanega vezja za igralno kocko s svetlečimi diodami.

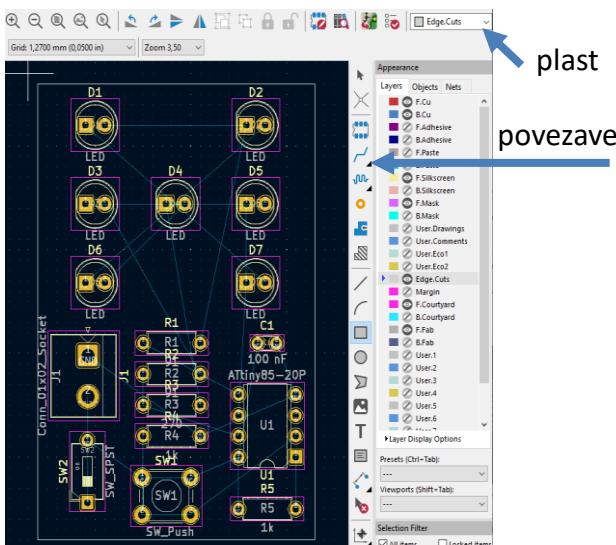
### Navodila za KiCad PCB Editor

V programu KiCad odpre projekt z dokončano shemo. V shematskem urejevalniku izberi Tools > Update PCB in potrdi spremembe v urejevalniku vezja (PCB Editor). Program bo zbral na kup odtise vseh komponent, ki jih s klikom postavimo na list, nato pa na primeren način razmestimo (tipka M – move).

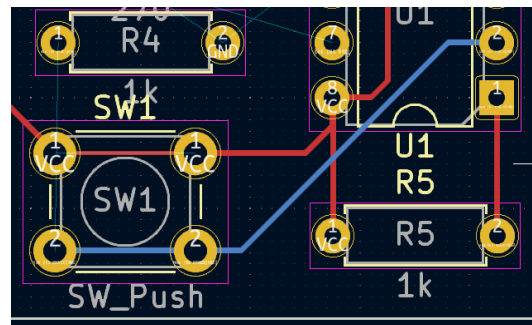


D1	D2
D3	D4 D5
D6	D7

1. Najprej razmesti LED, da bodo po vrsti, kot prikazuje slika. Pomagaj si z mrežo (Grid) 0.5 mm in nastavljenim pogledom na plasti Front Assembly View.
2. Razmesti še ostale komponente, tako da bosta stikalo in napajalni konektor ob robu in tipka na spodnjem delu vezja, kondenzator pa zraven čipa z osmimi priključki. Izberi plast Edge Cuts in določi rob tiskanega vezja (nariši pravokotnik okoli vezja).
3. Nariši povezave na tiskanem vezju (tipka X), ki naj bodo na zgornji ali spodnji plasti. Med povezovanjem naj bo mreža nastavljena bolj fino (npr. 0.127 mm).



Primer: začeli smo s povezavami napajanja Vcc med tipko, uporom R5 in čipom na zgornji plasti (rdeča). Za povezavo drugega konca tipke uporabimo spodnjo plast (modra), kot prikazuje slika.



4. Oddaj v spletno učilnico datoteki s shemo in načrtom tiskanega vezja.