

発表団体名	クレーンゲーム班	発表テーマ	クレーンゲームの製作
-------	----------	-------	------------

【発表概要】

1 研究のねらい

クレーンゲームの製作を通して3年間で学んだ知識をものづくりに活かし、クレーンの制作からモーター制御の基礎制御技術を学ぶ。また、ラズベリーパイを使用しステッピングモーターの制御の及び、プログラミング技術を学び、ゲームセンターにあるクレーンゲームの完成を目標とする。

2 研究計画

- (1) 仮組み立て 4月
- (2) 回路解析 5～6月
- (3) 回路製作 7～11月
- (4) 動作確認 12月
- (4) 研究成果のまとめ・研究発表 1月

3 研究内容

- (1) クレーンゲームを完成させる。
 - ① 回路解析 (モーター・駆動機構の理解)
 - ② 回路製作 (モーター制御回路)
 - ③ 動作確認&組み立て

4 研究結果と課題

- (1) 研究結果
 - ・アルミフレームを使用し強度の確保と施工性の効率化。
- (2) 課題
 - ・回路解析と回路製作に時間がかかり本体を完成することが出来なかった。

