

Játékmentesség megoldás lehetőségei a mozgásleképezésben

A feladat célja és tartalma:

A műszaki termékek jelentős része funkciójuk teljesítéséhez a bevitt energiát vagy annak komponenseit megváltoztatják, átalakítják. Az egyik jelentős komponens a mozgás, mely lehet haladó, forgó vagy ezek kombinációja.

A mozgás az egymással kapcsolódó építőelemek (alkatrészek) közötti relatív elmozdulással valósul meg. Az építőelemek kapcsolódó felületei a méretpontatlanság vagy tudatos, esetleg véletlen kialakítás miatt játékkal illeszkednek egymáshoz. A terméket felépítő építőelemek kapcsolódási struktúrája kialakítja a játékkal rendelkező mozgás struktúráját is.

A játékkal rendelkező mozgás a termékfunkció megvalósításában zavart okozhat, pl. a mozgásleképezés- vagy a visszaállítás pontosságában.

Fel kell tárni egy termékben megvalósítható

- lehetséges mozgásfunkciókat,
- azok konstrukciós megoldásait,
- a játék kialakulásának lehetséges okait,

és megoldást kell találni a játékmentességre

- terheléskorlátozást feltételezve,
- terheléskorlátozás nélkül.

Témát kiíró tanszék: Gépelemek Tanszéke

Témavezető:

Dr. Kamondi László egyetemi docens

Elérhetősége:

machkl@uni-miskolc.hu

Közreműködő hallgatók száma:

2