

# Shifter and handbrake

- **Autor:** Radu Mihai Anghelescu
- **Grupă:** 334CB

## Introducere

Prezentarea pe scurt a proiectului vostru:

- ce face → permite schimbarea vitezelor și inițierea dirft-ului pe un simulator auto
- care este scopul lui → îmbunătățește experiența jocurilor/simulatoarelor de curse, în timp ce păstrează un buget accesibil
- care a fost ideea de la care ați pornit → doința de a avea completa setup-ul de acasă
- de ce credeți că este util pentru alții și pentru voi → cred că acest proiect reprezintă o alternativă bună pentru un simulator auto de buget

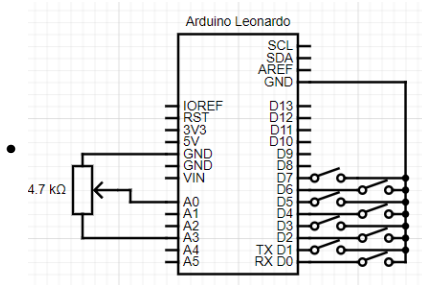
## Descriere generală

O schemă bloc cu toate modulele proiectului vostru, atât software cât și hardware însoțită de o descriere a acestora precum și a modului în care interacționează. Schema bloc cu toate modulele proiectului



## Hardware Design

- listă de piese : Arduino Micro(functioneaza si cu Leonardo sau orice alta placuta care
- suporta biblioteca joystick.h), 8 butoane, potențiomtru
- scheme electrice :



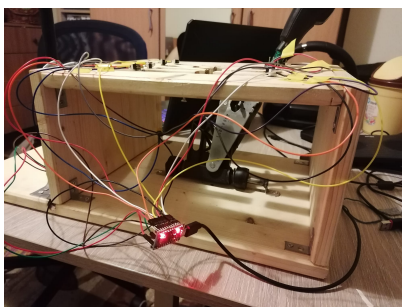
- fiecare switch este un buton care reprezintă o treaptă de viteză
- pinii D sunt digitali, iar A analogici
- pintel D7 este marșarierul, iar pinii D0-D6 treptele de viteză corespunătoare
- potențiometrul reprezintă frâna de mână, este conectat la pinii A0 și A3

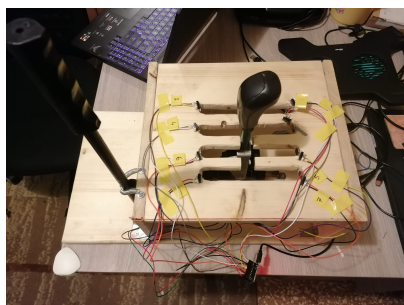
## Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):

- mediu de dezvoltare : arduino ide
- Joystick.h este biblioteca care permite placutei arduino sa se comporte ca un controler
- Asa pot transmite input-urile catre orice joc/simulator
- Frana de mana este actionata de potentiometru, inputul trebuie modelat din soft pentru a transmite mai departe valori intre 0 si 1023, deoarece unghiul la care e actionata maneta difera de unghiul citit de potentiometru


## Rezultate Obținute





## Concluzii

## Download

O arhivă (sau mai multe dacă este cazul) cu fișierele obținute în urma realizării proiectului: surse, scheme, etc. Un fișier README, un ChangeLog, un script de compilare și copiere automată pe uC crează întotdeauna o impresie bună .

Fișierele se încarcă pe wiki folosind facilitatea **Add Images or other files**. Namespace-ul în care se încarcă fișierele este de tipul **:pm:prj20??:c?** sau **:pm:prj20??:c?:nume\_student** (dacă este cazul). **Exemplu:** Dumitru Alin, 331CC → **:pm:prj2009:cc:dumitru\_alin**.

## Jurnal

Puteți avea și o secțiune de jurnal în care să poată urmări asistentul de proiect progresul proiectului.

## Bibliografie/Resurse

Listă cu documente, datasheet-uri, resurse Internet folosite, eventual grupate pe **Resurse Software** și **Resurse Hardware**.

[Export to PDF](#)

From:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/> - **CS Open CourseWare**

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2024/azamfir/radu.anghelescu2007>



Last update: **2024/05/26 19:46**