

# Boxing Machine

**Autor : Bogdan-Laurențiu Cristea**

## Introducere

Boxing Machine este un dispozitiv întâlnit în parcurile de distracții, unde lumea își testează puterea prin lovirea sacului de box atașat la acesta. Dispozitivul analizează forța cu care a fost efectuată lovitura și întoarce un rezultat pe o scară de la 0 la 999.

De aici mi-a și venit ideea pentru acest proiect, deoarece consider ca este util pentru măsurarea unor statusuri importante pentru perfecționarea loviturii.



# Descriere generală

Se va folosi o minge pentru a imita sacul de box, iar accelerometrul va fi pus în interiorul acesteia. În momentul în care este lovită, se calculează forța, cu ajutorul datelor primite de la accelerator, și se scalează cu o valoare de la 0 la 999. Rezultatul este afișat pe LCD/LED, oferind rezultatul scalat pe scara de mai sus.

Schemă bloc:



# Hardware Design

Listă de piese:

- Arduino UNO
- Accelerometru
- Breadboard
- Fire
- Modul LCD
- Minge care imită sacul de box
- Sistem de care se atașează mingea











## Concluzii

Proiectul a reprezentat o provocare din toate punctele de vedere, de la asamblarea sacului de box și a folosirii modulelor , pana la partea de cod. A fost interesant și trebuie realizat din timp, deoarece nu se știe niciodată când și se poate defecta un fir, un pin sau sa apară probleme la nivel de cod.

## Resurse

boxingmachine.zip

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2021/amocanu/boxingmachine>

Last update: **2021/06/07 17:08**

