

Bomb Defuser

Introducere

Prezentarea pe scurt a proiectului vostru:

- ce face
- care este scopul lui
- care a fost ideea de la care ați pornit
- de ce credeți că este util pentru alții și pentru voi

Prezentarea proiectului: acest proiect arduino consta in simularea unei bombe, asemanatoare cu cea din jocurile video. Scopul fiind ca dupa setarea unui cod din 6 numere, alta persoana care nu stie codul sa gaseasca o modalitate pentru a dezamorsa bomba (prin gasirea codului sau prin alte metode). Pentru a creea tensiune, imediat dupa setarea codului si activare, prin intermediul unui difuzor se porneste un sunet specific unei bombe.

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.

Exemplu de schemă bloc: <http://www.robs-projects.com/mp3proj/newplayer.html>

Hardware Design

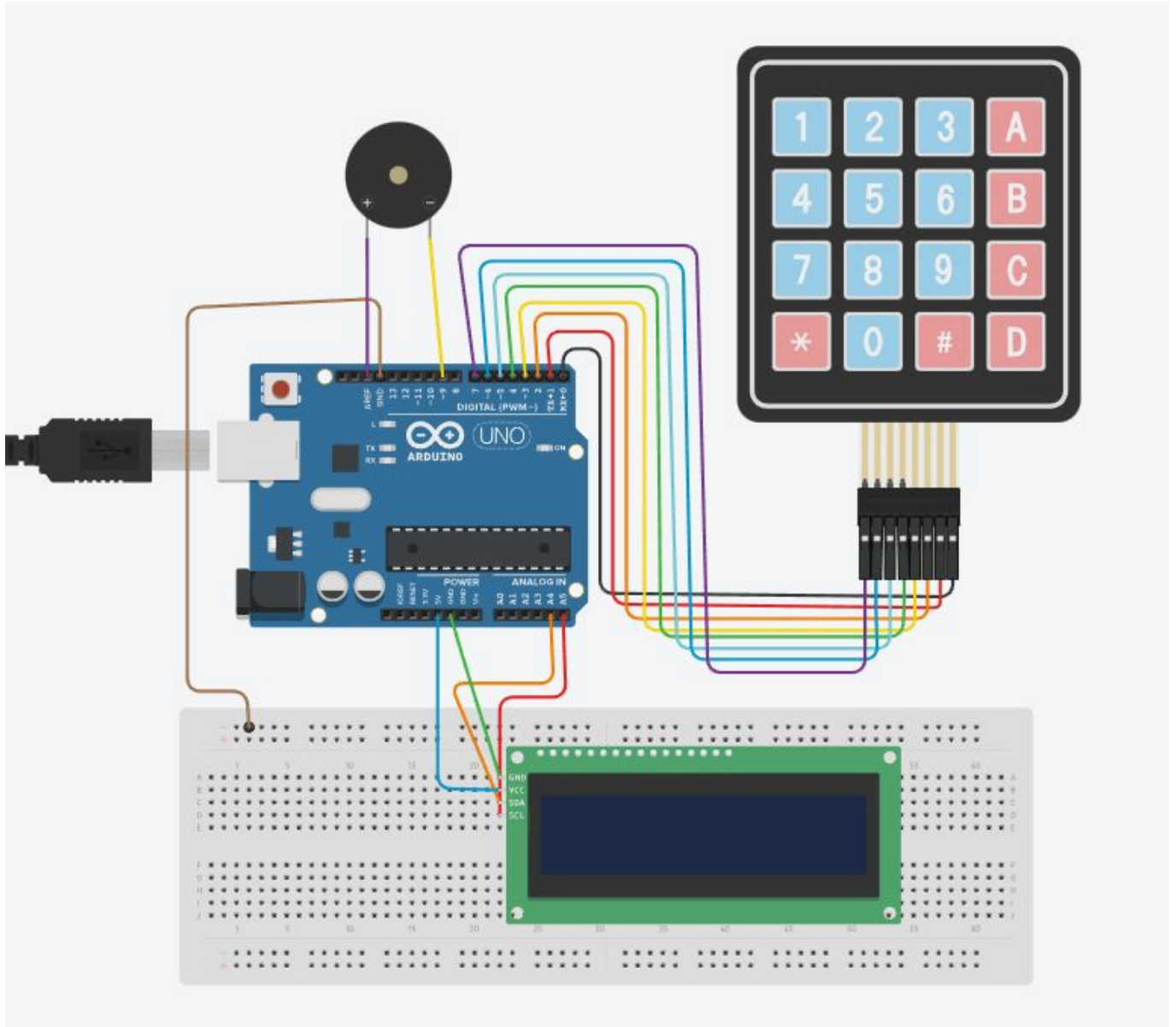


Aici puneți tot ce ține de hardware design:

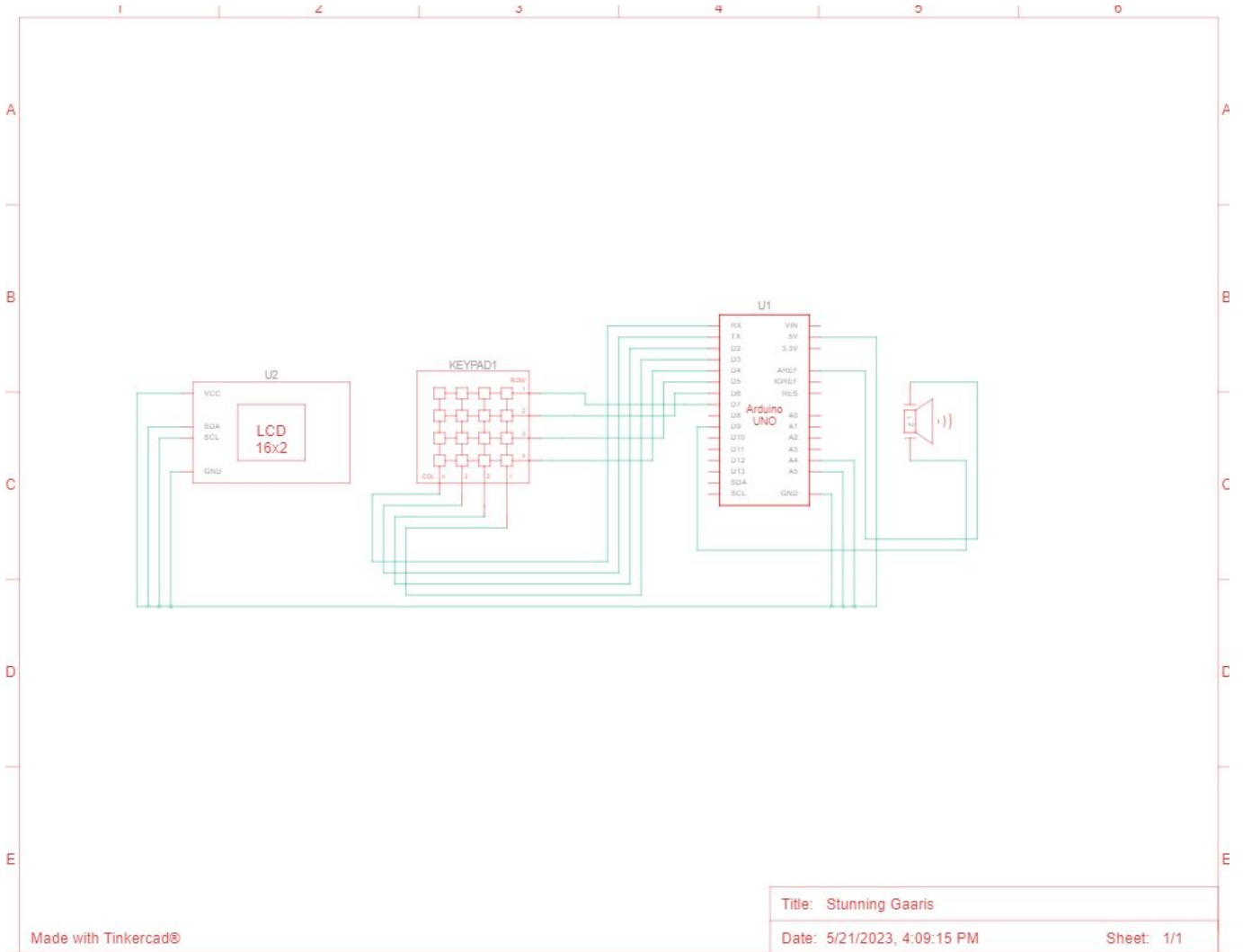
- listă de piese
- scheme electrice (se pot lua și de pe Internet și din datasheet-uri, e.g. <http://www.captain.at/electronic-atmega16-mmc-schematic.png>)
- diagrame de semnal
- rezultatele simulării

Listă piese:

- 1 x Arduino Uno R3 ATmega328P
- 1 x Ecran LCD 1602 IIC/I2C
- 1 x Buzzer
- 1 x Breadboard
- 1 x Buton
- Fire de legaura
- Rezistente



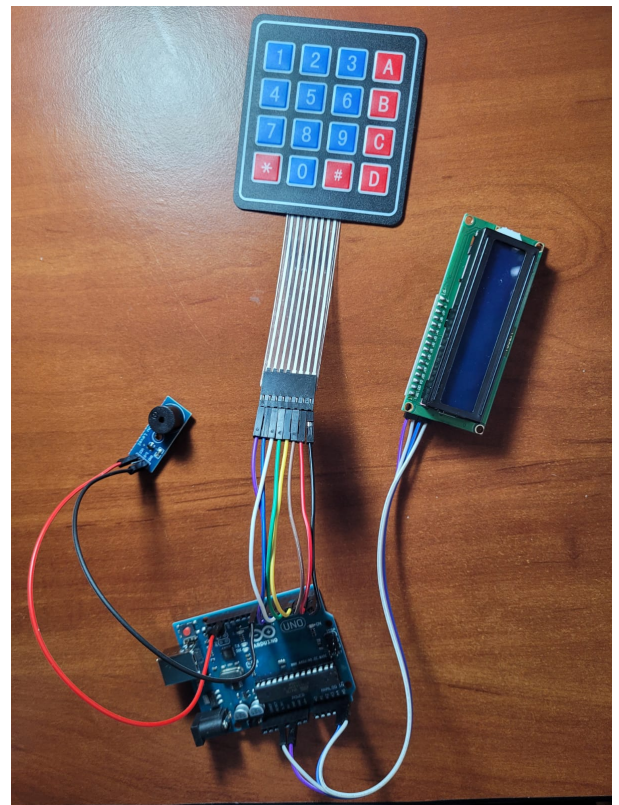
Schema electrica



Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):

- mediu de dezvoltare (if any) (e.g. AVR Studio, CodeVisionAVR)
- librării și surse 3rd-party (e.g. Procyon AVRlib)
- algoritmi și structuri pe care plănuieți să le implementați
- (etapa 3) surse și funcții implementate




Rezultate Obținute

Care au fost rezultatele obținute în urma realizării proiectului vostru.

Video-uri cu proiectul final: <https://youtu.be/7Xa4lqWvCbs> , <https://youtu.be/JRzbG9owVkl>

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/prj2023/danield/bombdefuser>



Last update: **2023/05/28 18:48**