Anotace

Pro otravnou krabičku inspirovanou The Ultimate Useless Machine jsme se rozhodli pod domněnkou celkem né tak složité ročníkové práce. Důvod byl to že jsme/byly oba dva noví k programování . Návrh původně vzešel od pana učitele Jiřího Švihly. Další z důvodů bylo že se u této práce dá celkem dobře rozdělit jak Hardware tak Software mezi účastníky týmu.

V Plzni dne:………………………….. Podpis:…………………..