

Universidad Nacional de Asunción Facultad de Ingeniería

Clase Taller

ASIGNATURA: Proyecto 4	CARRERA: MECATRONICA
SEMESTRE: 9 ^{no}	CODIGO: 13733
Titular de Cátedra: MSc. Federico Gaona	Auxiliar: MSc. Esteban Fretes

Actividad

Realizar un proyecto de **Implementación de Hardware y Software**, utilizando protocolo MODBUS con la herramienta de desarrollo GUI que ha utilizado en las actividades previas.

Características que debe tener el Hardware:

- 1. Cualquier placa de desarrollo o sistema embebido comercial o desarrollo propio que contenga:
 - a. Microcontrolador
 - b. Puerto de comunicación con la PC
 - c. Puerto de salida digital (para los Leds)
 - d. Puerto de entrada analógica (para el potenciómetro)
- 2. Debe consistir en una implementación física real, no en una simulación

Características que debe tener la Interfaz Gráfica de Usuario:

- 1. Botones para el envío de comandos al Hardware
- 2. Algún indicador gráfico del valor analógico del Hardware
- 3. Caja de texto o etiqueta que muestra la trama completa MODBUS en ASCII-HEX

Criterios de Evaluación

Total de puntos: 10

- 1. [10 %] Utiliza componentes adecuados mecánica y eléctricamente
 - a. Comunicación entre PC y Circuito (dimensionamiento de interfaces adecuadas)
- 2. Funcionamiento correcto
 - a. [15 %] Implementación de protocolo MODBUS entre PC (maestro) y Circuito (esclavo)
- 3. [10 %] Código fuente legible y estructurado (nombre de variables adecuados y comentarios explicativos)
- 4. Interfaz Gráfica de Usuario adecuada:
 - a. [5 %] Utiliza botones para enviar comandos al circuito
 - i. Encender LED 1
 - ii. Apagar LED 1
 - iii. Encender LED 2
 - iv. Apagar LED 2
 - v. Encender LED 3
 - vi. Apagar LED 3
 - b. **[15 %]** Utiliza algún indicador gráfico (como una barra de progreso) que indique el valor del potenciómetro con refresco automático
 - c. **[10 %]** Utiliza etiquetas o cajas de texto para desplegar el comando (la trama completa) MODBUS (en ASCII-HEX) que se está enviando al circuito cada vez que se presionan los botones
 - d. [5 %] Contrastes de colores en la GUI adecuadas
 - e. [5 %] Tamaños de textos adecuados

Archivos y formas de presentar [10 %]:

- 1. Archivos de código fuente
- 2. Una captura de pantalla de la GUI
- 3. ENLACE al video explicativo:
 - a. [15 %]. Explica la implementación y el código fuente (buena dicción)
- 4. ENLACE con permiso de lectura para todos
- 5. Todos los archivos comprimidos en .zip o .7z

Observación: los que presenten en forma presencial, no será necesario grabar un video, solamente se requiere subir los archivos fuente, esquema y planilla.

Plazos

La clase taller podrán entregar en el aula virtual (ver fecha y hora de entrega en la tarea del Aula Virtual). Luego, cada día de atraso vale un punto menos en general.