To do:

Fargekode:

Erling tar seg av det

Håvard tar seg av det

Utført

SLETT NÅR VERIFISERT PÅ LAB ELLER SIMULERING

* Gjøre slik at esm\_stateSwitch endrer på CurrentState også utenfor funksjonen (vha peker?)
* Dele orders\_setPriorityDirectionAndReturnIfOrders() til to funksjoner. Én setter retning. Én returnerer om det er bestilling.
* Kommentér funksjoner i h-fil vha doxygen
* Endre posisjonslogikken. Posisjonen skal endre seg når den er i etasje (til etasjen den er i) og i det den forlater etasjen. Den bruker da motorretningen til å avgjøre om den er over eller under etasjen den var i.

Elev\_init: legge til logikk for at den skal søke etasje

Kjøre ned til første etasje

Bevege seg mot bestilling:

Posisjon – etasjenummer\_på\_bestilling

Hvis > 0: sett motorDirection = 1

= 0

< 0 motor –1

MottaBestillinger:

Kan ikke motta bestillinger mens stoppknapp er trykket

Kan ikke motta før elev\_init er ferdig

Stoppknappfunksjonalitet i etasje:

Dersom stoppknappen trykkes mens dørene er åpne, må funksjonen hoppe ut av seg selv og starte “stå i ro i etasje”-tilstanden på nytt.

Matriselogikk:

Vite hvilken etasje du starter i

Hvilken retning du skal

I etasje:

Sjekk om det er noen prioriterte i den etasjen

Sjekk om prioriterte i etasjer i motorretning

Sjekk om ikke-prioriterte i etasjer i motorretning

Sjekk om ikke-prioriterte i etasje

Må ha logikk for prioritering

Matrisen kan godt se ganske lik ut som button\_channel\_matrix i elev.c

Ta imot bestilling:

Når du er i en tilstand der du kan ta imot bestilling:

While løkke

For løkke som itererer gjennom alle mulige knapper og kaller elev\_get\_button\_signal

Hvis ja, legg til i bestillingsmatrise