|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Laboratorium z przedmiotu Systemy wbudowane (SW)** | | | |
|  | | | |
| Karta projektu – zadanie 7 | | | |
|  | | | |
| *Nazwa projektu: Skrzynka-self z Minecrafta* | | | |
|  | | | |
| *Prowadzący: Ariel Antonowicz* | *Autorzy:*  *148182*  *148081*  *150251* | *Grupa dziekańska:* | *i5.1* |
| ***Ocena:*** | ***5*** |
|  | | | |
| *Cel projektu:*  *Stworzenie skrzynki na przedmioty zabezpieczone jednorazowo wygenerowanym hasłem z telefonu (na zasadzie blik). Łączymy się za pomocą Wi-Fi i wpisujemy hasło, które następnie otwiera odpowiednią skrytkę. Skrytki nie mogą być otwarte jednocześnie. Buzzer odpala się 3 sekundy przed zamknięciem i kiedy zostało wpisane nieprawidłowe hasło.* | | | |
|  | | | |
| *Schemat:* | | | |
|  | | | |
| *Wykorzystana platforma sprzętowa, czujniki pomiarowe, elementy wykonawcze:*  *servo x5, klawiatura, czujnik RFID, aplikacja na telefonie, buzzer* | | | |