



---

# POLITECHNIKA POZNAŃSKA

---

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI  
Instytut Informatyki

Praca dyplomowa licencjacka

## SPRZĘTOWY GENERATOR LICZB LOSOWYCH WYKORZYSTUJĄCY RZUTY KOSTKĄ

Julia Samp, 151775

Jakub Kędra, 151790

Wojciech Kot, 151879

Jakub Prusak, 151xxx

Promotor

dr inż. Jędrzej Potoniec

POZNAŃ 2025

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Wstęp</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Wstęp</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Podstawy teoretyczne</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Rozwinięcie/test</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Budowa sprzętowego generatora liczb losowych</b>	<b>5</b>
5.1	Dokumentacja techniczna . . . . .	8
5.1.1	Hardware . . . . .	8
5.1.2	Software . . . . .	8
<b>6</b>	<b>Zakończenie</b>	<b>9</b>
	<b>Literatura</b>	<b>10</b>
<b>A</b>	<b>Składanie dokumentu w systemie L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X</b>	<b>11</b>
A.1	Struktura dokumentu . . . . .	11
A.2	Akapity i znaki specjalne . . . . .	11
A.3	Wypunktowania . . . . .	11
A.4	Polecenia pakietu <code>ppfcmthesis</code> . . . . .	12
A.5	Rysunki . . . . .	12
A.5.1	Tablice . . . . .	13
A.5.2	Checklista . . . . .	13
A.6	Literatura i materiały dodatkowe . . . . .	14

# Rozdział 1

## Wstęp

Wstęp do pracy powinien zawierać następujące elementy:

- krótkie uzasadnienie podjęcia tematu;
- cel pracy (patrz niżej);
- zakres (przedmiotowy, podmiotowy, czasowy) wyjaśniający, w jakim rozmiarze praca będzie realizowana;
- ewentualne hipotezy, które autor zamierza sprawdzić lub udowodnić;
- krótką charakterystykę źródeł, zwłaszcza literaturowych;
- układ pracy (patrz niżej), czyli zwięzłą charakterystykę zawartości poszczególnych rozdziałów;
- ewentualne uwagi dotyczące realizacji tematu pracy np. trudności, które pojawiły się w trakcie realizacji poszczególnych zadań, uwagi dotyczące wykorzystywanego sprzętu, współpraca z firmami zewnętrznymi.

**Wstęp do pracy musi się kończyć dwoma następującymi akapitami:**

Celem pracy jest opracowanie / wykonanie analizy / zaprojektowanie / .....

oraz:

Struktura pracy jest następująca. W rozdziale 2 przedstawiono przegląd literatury na temat ..... Rozdział 3 jest poświęcony ..... (kilka zdań). Rozdział 4 zawiera ..... (kilka zdań) ..... itd. Rozdział X stanowi podsumowanie pracy.

W przypadku prac inżynierskich zespołowych lub magisterskich 2-osobowych, po tych dwóch w/w akapitach musi w pracy znaleźć się akapit, w którym będzie opisany udział w pracy poszczególnych członków zespołu. Na przykład:

Jan Kowalski w ramach niniejszej pracy wykonał projekt tego i tego, opracował .....  
Grzegorz Brzęczyszczkiewicz wykonał ....., itd.

## Rozdział 2

### Wstęp

## Rozdział 3

# Podstawy teoretyczne

Rozdział teoretyczny — przegląd literatury naświetlający stan wiedzy na dany temat.

Przegląd literatury naświetlający stan wiedzy na dany temat obejmuje rozdziały pisane na podstawie literatury, której wykaz zamieszczany jest w części pracy pt. *Literatura* (lub inaczej *Bibliografia*, *Piśmiennictwo*). W tekście pracy muszą wystąpić odwołania do wszystkich pozycji zamieszczonych w wykazie literatury. **Nie należy odnośników do literatury umieszczać w stopce strony.** Student jest bezwzględnie zobowiązany do wskazywania źródeł pochodzenia informacji przedstawianych w pracy, dotyczy to również rysunków, tabel, fragmentów kodu źródłowego programów itd. Należy także podać adresy stron internetowych w przypadku źródeł pochodzących z Internetu.

## Rozdział 4

# Rozwinięcie/test

Rozdziały dokumentujące pracę własną studenta: opisujące ideę, sposób lub metodę rozwiązania postawionego problemu oraz rozdziały opisujące techniczną stronę rozwiązania — dokumentacja techniczna, przeprowadzone testy, badania i uzyskane wyniki.

Praca musi zawierać elementy pracy własnej autora adekwatne do jego wiedzy praktycznej uzyskanej w okresie studiów. Za pracę własną autora można uznać np.: stworzenie aplikacji informatycznej lub jej fragmentu, zaproponowanie algorytmu rozwiązania problemu szczegółowego, przedstawienie projektu np. systemu informatycznego lub sieci komputerowej, analizę i ocenę nowych technologii lub rozwiązań informatycznych wykorzystywanych w przedsiębiorstwach, itp.

Autor powinien zadbać o właściwą dokumentację pracy własnej obejmującą specyfikację założeń i sposób realizacji poszczególnych zadań wraz z ich oceną i opisem napotkanych problemów. W przypadku prac o charakterze projektowo-implementacyjnym, ta część pracy jest zastępowana dokumentacją techniczną i użytkową systemu.

W pracy **nie należy zamieszczać całego kodu źródłowego** opracowanych programów. Kod źródłowy napisanych programów, wszelkie oprogramowanie wytworzone i wykorzystane w pracy, wyniki przeprowadzonych eksperymentów powinny być umieszczone np. na płycie CD, stanowiącej dodatek do pracy.

## Styl tekstu

Należy<sup>1</sup> stosować formę bezosobową, tj. *w pracy rozważono .....*, *w ramach pracy zaprojektowano ....*, a nie: *w pracy rozważyłem*, *w ramach pracy zaprojektowałem*. Odwołania do wcześniejszych fragmentów tekstu powinny mieć następującą postać: „Jak wspomniano wcześniej, ....”, „Jak wykazano powyżej ....”. Należy unikać długich zdań.

Niedopuszczalne są zwroty używane w języku potocznym. W pracy należy używać terminologii informatycznej, która ma sprecyzowaną treść i znaczenie.

Niedopuszczalne jest pisanie pracy metodą *cut&paste*, bo jest to plagiat i dowód intelektualnej indolencji autora. Dane zagadnienie należy opisać własnymi słowami. Zawsze trzeba powołać się na zewnętrzne źródła.

---

<sup>1</sup>Uwagi o stylu pochodzą częściowo ze stron prof. Macieja Drozdowskiego [1].

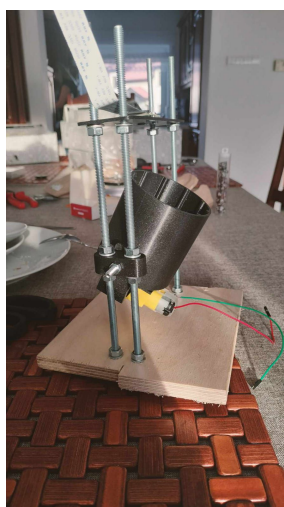
## Rozdział 5

# Budowa sprzętowego generatora liczb losowych

sectionProjektowanie robota

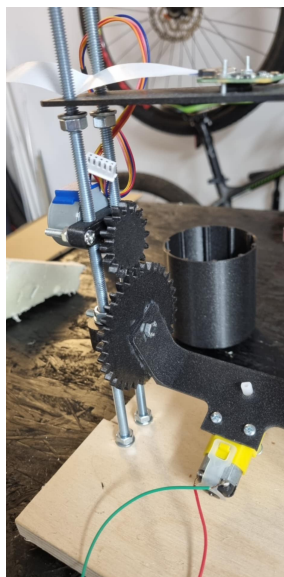
Proces projektowania robota rozpoczęto od przeanalizowania różnych metod wykonywania rzutu kością. Ostatecznie, po przeanalizowaniu kilku koncepcji, zdecydowano się na rozwiązanie wykorzystujące obrotowy kubek, wewnątrz którego kość porusza się i odbija od ścianek. Taki mechanizm zapewnia losowość rzutu, a jednocześnie jest prosty w konstrukcji i intuicyjny w działaniu. Obracający się kubek został zaprojektowany tak, aby jego prędkość i czas trwania obrotu można było precyzyjnie kontrolować, co w założeniu pozwala na uzyskanie wiarygodnych wyników przy każdym rzucie. W celach testowych został skonstruowany prototypowy model robota zbudowany w taki sposób żeby wszystkie jego komponenty były modułowe. Takie rozwiązanie pozwala na łatwe podmiany elementów robota bez potrzeby przeprojektowywania całości robota. Przy budowie wykorzystano technologię druku 3d, która pozwala na szybkie modyfikacje przy jednoczesnym zachowaniu bardzo wysokiej dokładności budowy elementów składowych robota.

Pierwszy prototyp robota składał się z metalowych prętów służących za stelaż oraz elementów wydrukowanych na drukarce 3d. Tymi elementami był: kubek, ramię służące do montażu kubka, uchwyty do prętów oraz płytka mocująca do kamery. Dodatkowo wykorzystano silnik prądu stałego napędzający kubek oraz sterownik służący do zasilania i sterowania ruchem silnika.



RYSUNEK 5.1: bałagan na stole

Po pierwszych testach okazało się, że niezbędny do uzyskania zamierzonego efektu będzie mechanizm, który będzie wychylał cały kubek wraz z silnikiem, który odpowiada za jego obrót. Z początku planowano wykorzystanie prostego serwomechanizmu jednak to rozwiązanie odrzucono, ponieważ większość dostępnych serwomechanizmów, które byłyby odpowiednie w tym celu ma ograniczony ruch do  $180^\circ$  lub  $360^\circ$  a to limitowałoby możliwości mechanizmu służącego do wychylania kubka. Ostatecznie w tym celu wybrano mały silnik krokowy z wystarczającym momentem obrotowym (34.3mN.m). Silnik ten obraca układem dwóch kół zębatych 1:2 dzięki czemu silnik ma jeszcze większy zapas momentu obrotowego. Dzięki takiemu rozwiązaniu silnik nie pracuje na granicy swoich możliwości co zapewni jego długi okres eksploatacji.



RYSUNEK 5.2: zębaki

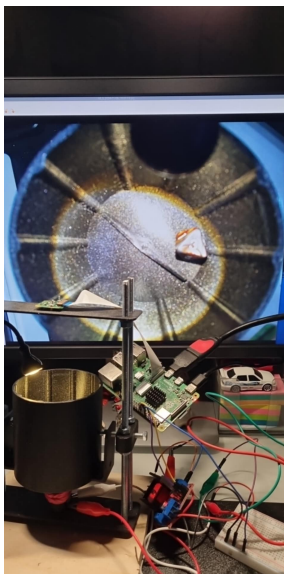
Podczas testów pierwszej wersji robota wykorzystującej obrotowy kubek powstał pomysł alternatywnego rozwiązania. Rozwiązanie to implementuje inne podejście do rzutu kością. Zamiast obracać cały kubek a dodatkowo wyhylać go, wykorzystany został trwale zamontowany kubek na którego dnie znajduje się śmigło, które podcina leżącą na dnie kość. Takie rozwiązanie znacząco upraszcza cały mechanizm robota a dodatkowo bardzo przyspiesza proces losowania liczby.

Przy projektowaniu drugiego wariantu robota został wykorzystany ten sam stelaż złożony z metalowych prętów co w pierwszym wariantcie. Na drukarce 3d wydrukowano dodatkowe części niezbędne do realizacji tego wariantu. Zaprojektowano i wydrukowano nowy kubek, śmigło oraz mocowanie dla silnika. Kubek został przystosowany do montażu silnika prądu stałego oraz śmigła.

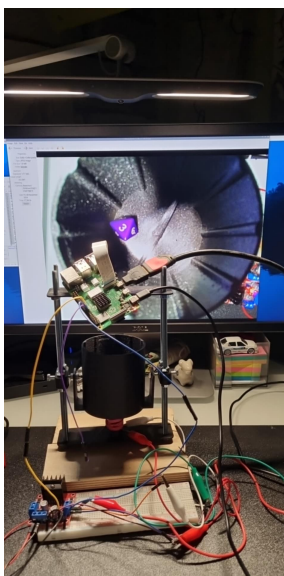
W obu wariantach dużym problemem był słaby obraz z kamery. W tym celu zaprojektowano system oświetlenia składający się z diod LED sterowanych za pomocą układu ULN2803A Darlington. Dzięki temu wewnątrz kubka stało się dużo jaśniejsze co pozwala kamerze na robienie zdjęć o wystarczająco dobrej jakości dla zamierzonego celu.

Duże znaczenie miała również wykorzystywana kość. Od jej koloru i tekstury zależała jakość zdjęć zrobionych przez zamontowaną kamerę. Poniżej przedstawiono dwa przykłady zdjęć i różnic w ich czytelności zależnych od koloru kości.



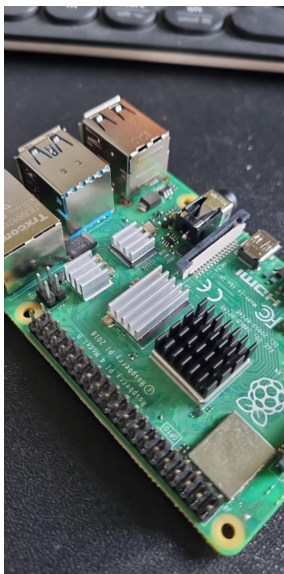


RYSUNEK 5.3: gorzej



RYSUNEK 5.4: lepiej

W trakcie testów zauważono, że procesor robota nagrzewa się do wysokich temperatur podczas intensywnej pracy, co mogło negatywnie wpływać na jego wydajność i żywotność. Aby temu zapobiec, w projekcie zdecydowano się na zastosowanie dodatkowych rezystorów, które miały pomóc w rozproszeniu nadmiaru ciepła, oraz wentylatora, który wspomagał cyrkulację powietrza wokół procesora. Dzięki temu rozwiązaniu udało się obniżyć temperaturę pracy procesora, co zapewniło stabilne i bezpieczne działanie całego systemu.



RYSUNEK 5.5: zimno

## 5.1 Dokumentacja techniczna

### 5.1.1 Hardware

aaaaaaaaaaaaaaaa

### 5.1.2 Software

bbbbbbbbbbbbbbbbbbbb

## Rozdział 6

# Zakończenie

Zakończenie pracy zwane również Uwagami końcowymi lub Podsumowaniem powinno zawierać ustosunkowanie się autora do zadań wskazanych we wstępie do pracy, a w szczególności do celu i zakresu pracy oraz porównanie ich z faktycznymi wynikami pracy. Podejście takie umożliwia jasne określenie stopnia realizacji założonych celów oraz zwrócenie uwagi na wyniki osiągnięte przez autora w ramach jego samodzielnej pracy.

Integralną częścią pracy są również dodatki, aneksy i załączniki zawierające stworzone w ramach pracy programy, aplikacje i projekty.

# Literatura

- [1] Maciej Drozdowski. Jak pisać prace dyplomowe – uwagi o formie. [on-line]  
[http://www.cs.put.poznan.pl/mdrozdowski/dyd/txt/jak\\_mgr.html](http://www.cs.put.poznan.pl/mdrozdowski/dyd/txt/jak_mgr.html), 2006.
- [2] Donald E. Knuth. *The T<sub>E</sub>Xbook*. Computers and Typesetting. Addison-Wesley, Reading, MA, USA, 1986.
- [3] Leslie Lamport. *L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X — A Document Preparation System — User’s Guide and Reference Manual*. Addison-Wesley, Reading, MA, USA, 1985.

## Dodatek A

# Składanie dokumentu w systemie L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

W tym rozdziale znajduje się garść informacji o tym, jak poprawnie składać tekst pracy w systemie L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X wraz z przykładami, które mają służyć do przeklejania do własnych dokumentów.

### A.1 Struktura dokumentu

Praca składa się z rozdziałów (`chapter`) i podrozdziałów (`section`). Ewentualnie można również rozdziały zagnieżdzać (`subsection`, `subsubsection`), jednak nie powinno się wykraczać poza drugi poziom hierarchii (czyli `subsubsection`).

### A.2 Akapity i znaki specjalne

Akapity rozdziela się od siebie przynajmniej jedną pustą linią. Podstawowe instrukcje, które się przydają to *wyróżnienie pewnych słów*. Można również stosować **styl pogrubiony**, choć nie jest to generalnie zalecane.

Należy pamiętać o zasadach polskiej interpunkcji i ortografii. Po spójnikach jednoliterowych warto wstawić znak tyldy (`~`), który jest tak zwaną „twardą spacją” i powoduje, że wyrazy nią połączone nie będą rozdzielane na dwie linie tekstu.

Polskie znaki interpunkcyjne różnią się nieco od angielskich: to jest „polski”, a to jest “angielski”. W kodzie źródłowym tego tekstu będzie widać różnicę.

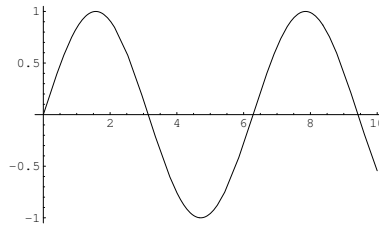
Proszę również zwrócić uwagę na znak myślnika, który może być pauzą „—” lub półpauzą: „-”. Należy stosować je konsekwentnie. Do łączenia wyrazów używamy zwykłego „-” (*północno-wschodni*), do myślników — pauzy lub półpauzy. Inne zasady interpunkcji i typografii można znaleźć w słownikach.

### A.3 Wypunktowania

Wypunktowanie z cyframi:

1. to jest punkt,
2. i to jest punkt,
3. a to jest ostatni punkt.

Po wypunktowaniach czasem nie warto wstawiać wcięcia akapitowego. Wtedy przydatne jest polecenie `noindent`. Wypunktowanie z kropkami (tzw. *bullet list*) wygląda tak:



RYSUNEK A.1: Wykres.

- to jest punkt,
- i to jest punkt,
- a to jest ostatni punkt.

Wypunktowania opisowe właściwie niewiele się różnią:

**elementA** to jest opis,

**elementB** i to jest opis,

**elementC** a to jest ostatni opis.

## A.4 Polecenia pakietu *ppfcmthesis*

Parę poleceń zostało zdefiniowanych aby uspoźnić styl pracy. Są one przedstawione poniżej (oczywiście nie trzeba się do nich stosować).

**Makra zdefiniowane dla języka angielskiego.** Są nimi: `termdef` oraz `acronym`. Przykłady poniżej obrazują ich przewidywane użycie w tekście.

źródło	<code>we call this a \termdef{Database Management System} (\acronym{DBMS})</code>
docelowo	we call this a <i>Database Management System (DBMS)</i>

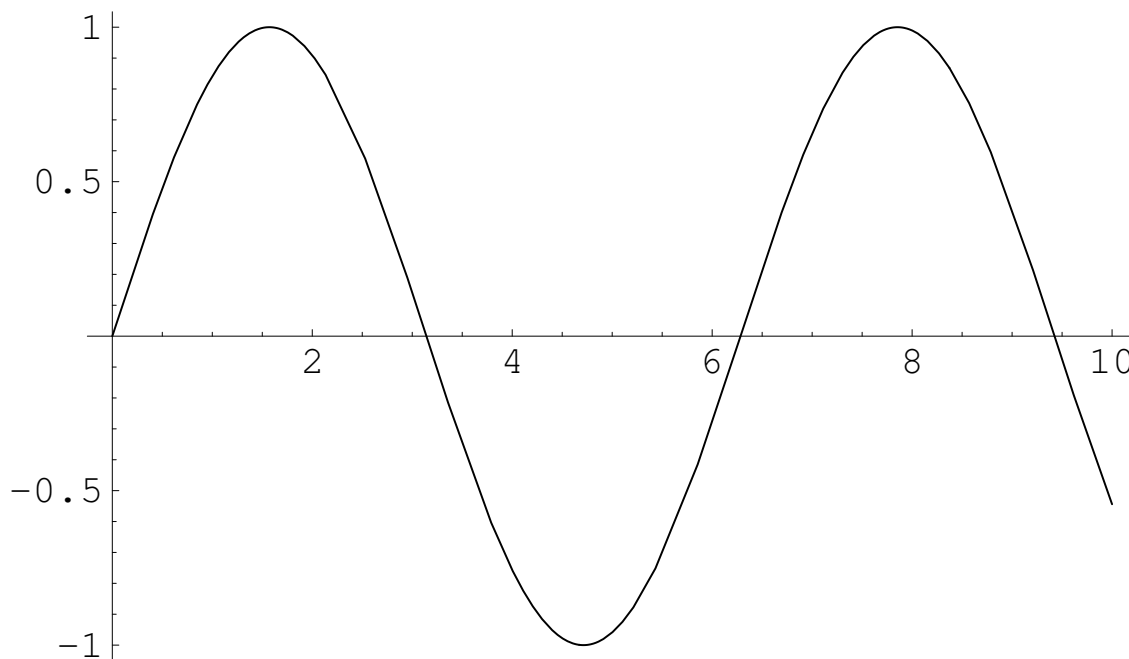
**Makra zdefiniowane dla języka polskiego.** Podobnie jak dla języka angielskiego zdefiniowano odpowiedniki polskie: `definicja`, `akronim` oraz `english` dla tłumaczeń angielskich terminów. Przykłady poniżej obrazują ich przewidywane użycie w tekście.

źródło	<code>nazywamy go \definicja{systemem zarządzania bazą danych} (\akronim{DBMS}, \english{Database Management System})</code>
docelowo	nazywamy go <i>systemem zarządzania bazą danych (DBMS, ang. Database Management System)</i>

## A.5 Rysunki

Wszystkie rysunki (w tym również diagramy, szkice i inne) osadzamy w środowisku `figure` i umieszczamy podpis *pod* rysunkiem, w formie elementu `caption`. Rysunki powinny zostać umieszczone u góry strony (osadzone bezpośrednio w treści strony zwykle utrudniają czytanie tekstu). Rysunek A.1 zawiera przykład pełnego osadzenia rysunku na stronie.

Styl FCMu to nieco inne nagłówki rysunków. Dostępne są one poleceniem `fcmfcaption` (zob. rysunek A.2).



**Rysunek A.2.** Ten sam wykres ale na szerokość tekstu. Formatowanie podpisu zgodne z wytycznymi FCMu.

### A.5.1 Tablice

Tablice to piękna rzecz, choć akurat ich umiejętne tworzenie w  $\text{\LaTeX}$ u nie jest łatwe. Jeśli tablica jest skomplikowana, to można ją na przykład wykonać w programie OpenOffice, a następnie wyeksportować jako plik *PDF*. W każdym przypadku tablice wstawia się podobnie jak rysunki, tylko że w środowisko `table`. Tradycja typograficzna sugeruje umieszczenie opisu tablicy, a więc elementu `caption` ponad jej treścią (inaczej niż przy rysunkach).

Tablica A.1 pokazuje pełen przykład.

TABELA A.1: Przykładowa tabela. Styl opisu jest zgodny z rysunkami.

artykuł	cena [zł]
bułka	0,4
masło	2,5

Zasady FCMu sugerują nieco inne nagłówki tablic. Dostępne są one poleceniem `fcmtcaption` (zob. tablicę A.2).

**Tabela A.2**

Przykładowa tabela. Styl opisu jest zgodny z wytycznymi FCMu.

artykuł	cena [zł]
bułka	0,4
masło	2,5

### A.5.2 Checklista

- Znakiem myślnika jest w  $\text{\LaTeX}$ u dywiz pełen (`—`) albo półpauza (`-`), przykład: A niech to jasna cholera — wrzasnąłem.

- Połączenie między wyrazami to zwykły myślnik, przykład: północno-zachodni
- Sprawdź czy tytuł pracy ma maksymalnie dwa wiersze i czy stanowią one pełne frazy (czy nie ma przeniesienia bez sensu).
- Sprawdź ostrzeżenia o 'overfull' i 'underfull' boxes. Niektóre z nich można zignorować (spójrz na wynik formatowania), niektóre trzeba poprawić; czasem przeformułować zdanie.  
item Przypisy stawia się wewnątrz zdań lub za kropką, przykład: Footnote is added after a comma.<sup>1</sup>
- Nie używaj przypisów zbyt często. Zobacz, czy nie lepiej będzie zintegrować przypis z tekstem.
- Tytuły tabel, rysunków powinny kończyć się kropką.
- Nie używaj modyfikatora [h] (here) do rysunków i tabel. Rysunki i tabele powinny być justowane do góry strony lub na stronie osobnej.
- Wyróżnienie w tekście to polecenie *wyraz*, nie należy używać czcionki pogrubionej (która wystaje wizualnie z tekstu i rozprasza).
- Nazwy plików, katalogów, ścieżek, zmiennych środowiskowych, klas i metod formatujemy poleceniem `plik_o_pewnej_nazwie`.
- Po ostatniej zmianie do treści, sprawdź i przenieś wiszące spójniki wstawiając przed nie znak tyldy (twardej spacji), przykład: Ala i kotek nie lubią mleczka, a Stasiu lubi.
- Za i.e. (id est) i e.g. (exempli gratia) stawia się zwyczajowo przecinek w typografii amerykańskiej.
- Przed i za pełną pauza nie ma zwyczajowo spacji w typografii amerykańskiej, przykład: Darn, this looks good—said Mary.
- Zamykający cudzysłów oraz footnote wychodzą za ostatni znak interpunkcji w typografii amerykańskiej, przykłady: It can be called a “curiosity,” but it’s actually normal. Footnote is added after a comma.<sup>2</sup>
- Odwołania do tabel i rysunków zawsze z wielkiej litery, przykład: In Figure A.1 we illustrated XXX and in Table A.1 we show detailed data.

## A.6 Literatura i materiały dodatkowe

Materiałów jest mnóstwo. Oto parę z nich:

- *The Not So Short Introduction...*, która posiada również tłumaczenie w języku polskim.  
<http://www.ctan.org/tex-archive/info/lshort/english/lshort.pdf>
- Klasy stylu `memoir` posiadają bardzo wiele informacji o składzie tekstów anglosaskich oraz sposoby dostosowania `LATEX`a do własnych potrzeb.  
<http://www.ctan.org/tex-archive/macros/latex/contrib/memoir/memman.pdf>
- Nasza grupa dyskusyjna i repozytorium Git są również dobrym miejscem aby zapytać (lub sprawdzić czy pytanie nie zostało już zadane).  
<https://github.com/politechnika/put-latex>

---

<sup>1</sup>Here is a footnote.

<sup>2</sup>Here is a footnote.



- Dla łaknących więcej wiedzy o systemie LaTeX podstawowym źródłem informacji jest książka Lamporta [3]. Prawdziwy *hardcore* to oczywiście *The T<sub>E</sub>Xbook* profesora Knutha [2].



© 2025 Julia Samp, Jakub Kędra, Wojciech Kot, Jakub Prusak

Instytut Informatyki, Wydział Informatyki i Telekomunikacji  
Politechnika Poznańska

Skład przy użyciu systemu  $\text{\LaTeX}$  na platformie Overleaf.