8 KANAŁOWY DZWONEK DO QUIZU

Mateusz Kost

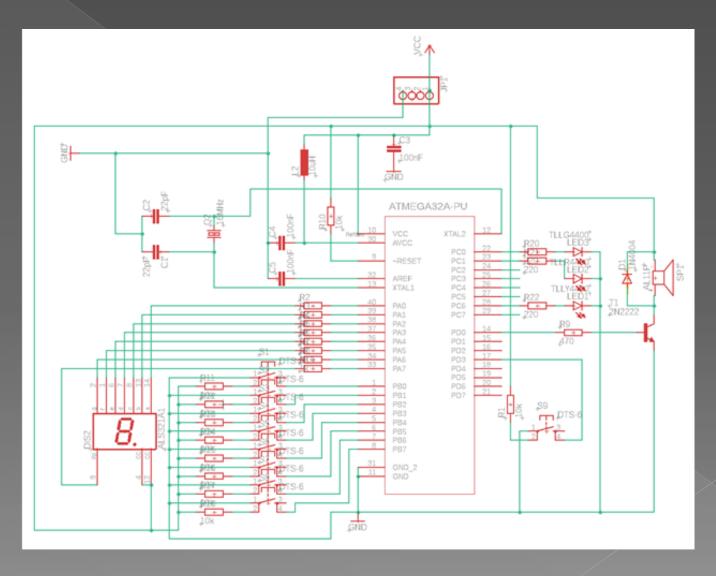
Założenia projektu

- Projekt będzie działać jak guzik w np. "jaka to melodia". W momencie gdy jeden z guzików zostanie wciśnięty, na wyświetlaczu pojawi się właściwa adnotacja, który to był oraz zadzwoni brzęczyk, dzięki czemu szybciej zorientujemy się o takiej akcji. - Będzie go można wykorzystać do gier zespołowych jak quizy, czy też przy zagadkach logicznych na czas (kto szybciej skończył).
- informacja o wciśniętym guziku będzie adekwatnie wyświetlana na wyświetlaczu
- w przypadku kliknięcia 2 guzików jednocześnie, minimalna różnica czasowa między zostanie automatycznie wychwycona i informacja o szybszym zostanie wyświetlona

Analiza

 Funkcjonowanie układu opiera się na wciśnięciu jednego z ośmiu guzików i adekwatnej do wciśniętego guzika informacji wyświetlanej na wyświetlaczu. W przypadku wciśnięcia więcej niż jednego guzika, minimalna różnica czasowa zostanie automatycznie wychwycona przez układ, a na wyświetlaczu pojawi się informacja o guziku, który został wciśnięty pierwszy oraz úżytkownicy zostaną dodatkowo poinformowani o tym zajściu poprzez sygnał dźwiękowy.

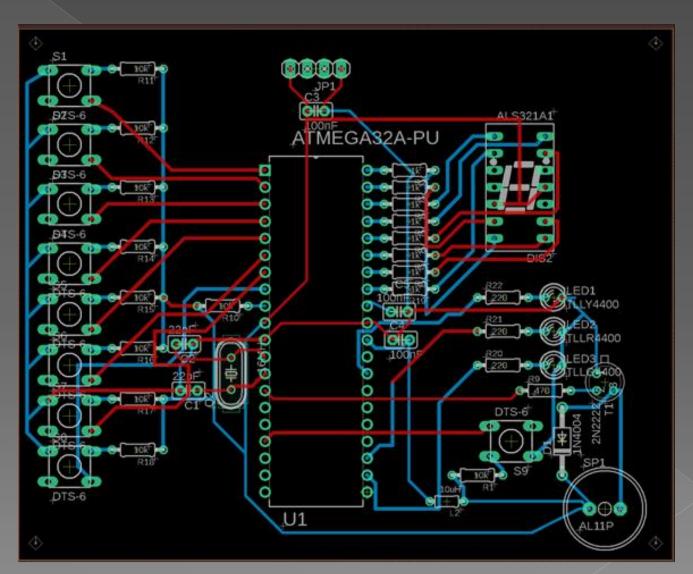
Schemat ideowy



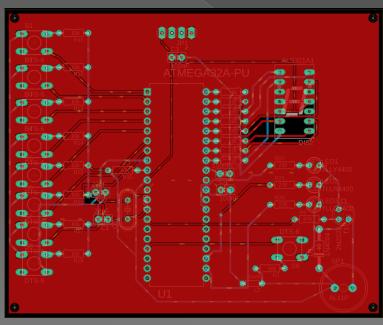
Dobór części

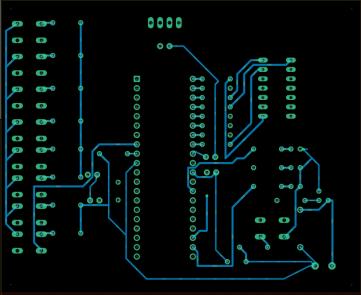
- Mikrokontroler ATMEGA 32A-PU
- Zasilanie poprzez baterie AA z przetwornicą step-up
- Buzzer z generatorem
- Wyświetlacz LED
- Guziki
- Rezystory, kondensatory, dławik, dioda, tranzystor, diody

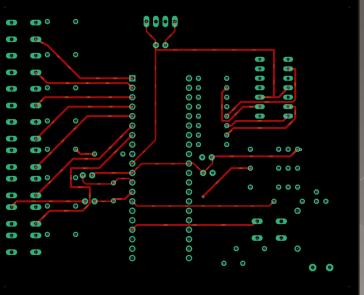
PCB



Top, bot i all







Kosztorys

Nazwa elementu	cena
ATMEGA 32A-PU	18zł
Przetwornica step-down	30zł
Buzzer z generatorem	1 zł
Wyświetlacz LED	1,75zł
Guziki	6zł
Diody	4,5zł
Rezonator kwarcowy	0,95zł
Tranzystor bipolarny npn	0,99zł
Dioda prostownicza	1,2zł
Rezystory	16,9zł
Kondensatory	6,21zł
Dławik	2zł
Podstawka dip 40	2,5zł
Płytka uniwersalna	13,42zł
Programator AVR	25zł
Płytki stykowe	29,2zł
Przewody połączeniowe	17,4zł
Lutownica i cyna	59,9zł
Sumarycznie:	~230zł

Działanie układu oprogramowanie

Po zasileniu obwodu, kompilator zainicjalizuje wskaźnik zmienne mające niezerowe wartości oraz przygotuje się do kolejnego procesu, następnie wywoła funkcję Main, po czym sprawdzi czy któryś z guzików nie został

wciśnięty.

W przypadku wciśnięcia jednego z ośmiu guzików zostanie wywołana funkcja wyświetlania poprzez przekazanie odpowiedniej liczby. Mikrokontroler wysyła następnie odpowiednie sygnały do portu

podłączonego do wyświetlacza. Mikrokontroler włączy również na sekundę brzęczyk, a liczba odpowjadająca wciśniętemu guzikowi będzie ukazana na wyświetlaczu do momentu naciśnięcia przycisku resetującego wyświetlacz.

Instrukcja użytkownika

- Położyć urządzenie na stabilnym miejscu.

- Podłączyć do źródła baterie, o napięciu wyższym niż 5V, dioda zielona powinna się załączyć, sygnalizuje ona oczekiwanie mikrokontrolera na wciśnięcie guzika.

- Wciśnij jeden, bądź więcej z ośmiu guzików sterujących, program wychwyci najszybciej wciśnięty z nich. Na wyświetlaczu pojawi się adekwatna cyfra do wciśniętego guzika, zadzwoni buzzer, zielona dioda zgaśnie i zaświeci się czerwona, która sygnalizuje pracę programu.

- Po zmienieniu się zaświeconej diody z czerwonej na żółtą i wyłączeniu buzzera wciśnij guzik reset, spowoduje on wyłączenie wyświetlacza i wyłączenie diody żółtej i oświecenie diody zielonej, która pozwala Ci na ponowne skorzystanie z urządzenia.

- W celu zresetowania urządzenia odłącz i podłącz ponownie zasilanie.

- W celu wyłączenia urządzenia odłącz i podłącz ponownie zasilanie.

Wnioski

- Dzięki projektowi mogę nauczyć się jak łączyć elektronikę wraz programowaniem.
- Jednym z podstawowych problemów z jakim się spotkałem był dobór elementów. Jako że nie jestem codziennym użytkownikiem takich, to byłoby to dla dosyć ciekawe doświadczenie. Nie spodziewałem, że w elementach końcowo przeze mnie wybranych zastanę przetwornicę, o której nigdy nie słyszałem, ale to na nią postawiłem z myślą o użytkowaniu swojego układu wśród znajomych.
- Jest to jeden z trudniejszych jak i ciekawszych projektów z jakimi się spotkałem, ponieważ praktycznie w żadnym stopniu nie łączy się z moimi poprzednimi pracami.