

МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА

**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ “ГЕН. ВЛАДИМИР ЗАИМОВ” гр. СОПОТ**

4330 гр. Сопот, ул. ”Иван Вазов” №1, тел./факс: /03134/ 83-31, 83-32, e-mail: [pgzaimov@yahoo.com](mailto:pgzaimov@yahoo.com)

**ДИПЛОМЕН**

**ПРОЕКТ**

**Тема: Разработване на цифров волтметър с течнокристален дисплей**

*Ученик:* ***Никола Борисов Вълков***

***Професия:*** *код 481020 „Системен програмист“*

***Специалност:*** *код 4810201 „Системно програмиране“*

***Консултант:*** *инж. Константин Колев*

Сопот, 2023 г.

**СЪДЪРЖАНИЕ**

Увод………………………………………………………………………………………………...3 стр.

Цел и задачи на разработката…………………………………………………………………….3 стр.

**ГЛАВА I** …………………………………………………………………………………………..4 стр.

1.1. Предпоставка за създаване на продукта…………………………………………………….4 стр.

1.2. Съществуващи решения и реализации……………………………………………………...4 стр.

**ГЛАВА II**………………………………………………………………………………………….6 стр.

2.1. Избор и описание на развойна платка………………………………………………………8 стр.

2.2. Описание на развойната среда ………………………………………………………………8 стр.

2.3. Изчертаване на блокови схеми на алгоритмите……………………………………………9 стр.

2.4. Описание на алгоритмите…………………………………………………………………..10 стр.

**ГЛАВА III**………………………………………………………………………………………..11 стр.

3.1 Описание на използваните модули…………………………………………………………11 стр.

3.2 Изчертаване и описание на блок схема на връзките………………………………………12 стр.

3.3 Изчертаване и описание на принципна електрическа схема……………………………...12 стр.

3.4 Схема на опитна постановка………………………………………………………………...13 стр.

3.5 Резултати и тестове от реализирания експериментален модел…………………………...14 стр.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**………………………………………………………………………………....15стр.

4.1 Обобщение на постиженията в дипломната работа……………………………………….15 стр.

4.2 Приложение на разработката………………………………………………………………..16 стр.

4.3 Тенденции за усъвършенстване на разработката………………………………………….17 стр.

**ИЗПОЛЗВАНИ ТЕРМИНИ И СЪКРАЩЕНИЯ**……………………………………………18 стр.

**ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА**……………………………………………………………….18 стр.

**Увод**

Роботите като тема на разговор за повечето ученици на вградените системи и софтуерната разработка, или просто хора във IT сферата, е изключително привлекателна и нужна. Важно е за всеки един начинаещ разработчик да има в портфолиото си такъв проект ако желае да се развие в тази област.

Роботизираните машини представляват програмируем компютър, способен да извършва различни дейности спрямо предназначението му. Те могат да бъдат автономни роботи извършващи основни задачи, отговарящи сами за своите енергийни нужди, също способни да комуникират със други устройства. Друг вид роботи са индустриалните, един от най-често срещаните в света. Те се използват в промишленото производство като с времето се появяват и такива, които служат на стандартния потребител, извършващи еднообразни задачи като чистене, готвене и т.н. Също така, има много задачи, които хората предпочитат да не правят, поради тяхната опасна или мръсна природа. Като например, космически изследвания или почистване, на недостижими места за човешко същество.

Освен всички тези изключително нужни роботи за функционирането на модерното ни общество има и такива, които създадени без много особени възможности – роботи служещи за развлечение като всякакъв вид играчки, които изпълняват различни задачи при команда на потребителя. Също така, друг вид са тези създадени за академична цел, помагащи за общото развитие на роботиката. Често се провеждат състезания по време, които се представят подобни проекти из цял свят. Тези дейности помагат за разширяването на познанията ни за потенциала на роботиката като наука и как можем да приложим новите знания на практика в промишлеността и битовия живот

Роботът, с който сме на път да се запознаем спада към последната графа. Той представлява роботизирана количка управлявана чрез bluetooth. Ще разгледаме компонентите й, както и видовете им, които са – Arduino Uno, 2WD с два мотора, драйвър за управлението им – DRV8833, bluetooth модул за връзка с мобилно устройство, прототипна платка за Arduino Uno, 9v батерия за захранване към развойната платка, проводници и батерии за захранване на моторите. Компонентите са едни от най-достъпните и най-често използвани за разработка на подобен вид проект.

**Цели и задачи на разработката:**

Целта е създаване на схеми и програми за безжично управление на два електродвигателя

1. Проектиране на софтуер, демонстриращ безжично управление от друго устройство
2. Проектиране на софтуер за контрол над електродвигателите
3. Проектиране и реализиране на схеми: принципна електрическа и захранващ блок
4. Избор на захранваща част на макета
5. Създаване на макет, демонстриращ поставените цели

**ПЪРВА ГЛАВА** ПРОУЧВАНЕ НА ПОТРЕБНОСТИТЕ, НУЖДИТЕ, ЦЕЛЕВА ГРУПА

**1.1. Предпоставка за създаване на продукта**

В нашето изключително силно компютърно-ориентирано общество е от изключителна важност ползите и предимствата от проекти като този да достигат до възможно най-голяма аудитория, най-вече от хора извън ИТ индустрията, която е една от основните му цели – по интерактивен и изключително прост за представяне начин да запознае възможно най-много хора със света на вградените системи и програмирането.

Освен за образователната му цел, проектът е разработен със идеята, в бъдеще след допълнителни доработки спрямо специфичната задача, която е предназначен да изпълни, той да може да служи като заместител на човека при изпълнение на опасни, повтарящи се или трудни за него задачи. Като например в бита, да помага със стандартни дейности в живота на обикновения човек като пазаруване, хигиена и поддръжка на дома и т.н. Друг пример за предпоставка за създаването на продукта е за използването му във опасни или недостъпни места за човека като научни изследвания в близост до вулкан, в космоса или на трудно проходими планински терени. Освен за научна цел, може да бъде използван за военни цели в разузнаването или в помощ на сапьорските екипи при рисково обезвреждане на бомби, мини и т.н.

Спрямо специфичната нужда, роботизираната количка може да бъде изключително функционална и може да допринесе позитивно във почти всяка индустрия и сфера на живота, с това доказваща изключителната нужда и важност на този проект.

[1] Основните области на приложение на роботите са според извършваните от тях видове дейности са:

- спомагателни - обслужване на други машини и оборудване, товароразтоварни работи;

- основни – заваряване, монтаж, нанасяне на покрития, рязане, шлифоване, лазерна обработка;

- транспортни – пренос между машини, в технологична линия, в рамките на цеха, извънцехов транспорт, подреждане;

- изследователски, разузнавателни, аварийно-спасителни;

- медицински, битови, обслужващо-развлекателни;

Като в зависимост от вида и функцията си роботите могат да бъдат различни по размер. Начинът на работа на продукта е прост, следователно водейки до ограничената му функция. За да бъде подобрена тя ще се наложи да погледнем към начина на работа на високомобилните роботи.

**1.2. Съществуващи решения и реализации**

**ВТОРА ГЛАВА** ОПИСАНИЕ НА РАЗВОЙНАТА СРЕДА И АЛГОРИТМИТЕ НА РАЗРАБОТКАТА

**2.1. Избор и описание на развойна платка**

**2.2. Описание на развойната среда**

**2.3. Изчертаване на блокови схеми на алгоритмите**

**2.4. Описание на алгоритмите**

**ТРЕТА ГЛАВА** ОПИСАНИЕ НА РЕАЛИЗИРАНИЯ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЕН МОДЕЛ

**3.1 Описание на използваните модули**

**3.2 Изчертаване и описание на блок схема на връзките**

**3.3 Изчертаване и описание на принципна електрическа схема**

**3.4 Схема на опитна постановка**

**3.5 Резултати и тестове от реализирания експериментален модел**

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

**4.1 Обобщение на постиженията в дипломната работа**

**4.2 Приложение на разработката**

**4.3 Тенденции за усъвършенстване на разработката**

**ИЗПОЛЗВАНИ ТЕРМИНИ И СЪКРАЩЕНИЯ**

**ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА**

Примери: /трябва да се следва точно формата/

1. Николов А., Програмиране на С++, Техника, София, 1998.

2. John A., Main Principles of C++ Programming, International Journal of Programming, Vol. 35, No 5, May 2001, pp. 112-183.

3. C++ Users’ Guide, [www.borlaland.com](http://www.borlaland.com/), 2002.

**[1] https://www.iict.bas.bg/konkursi/2020/MGrueva/Disertazia-MGrueva.pdf**