

Manual do Utilizador

Após ser ligada, a máquina apresentará nos três primeiros displays de 7 segmentos (HEX0, HEX1 e HEX2) a quantidade de produtos que terá, ou seja, 5 de cada um dos três disponíveis. Nos displays HEX4, HEX5 e HEX6 será apresentada a quantia de dinheiro em cêntimos inserida e posteriormente o troco.

O utilizador deverá começar por selecionar o produto que quiser com recurso aos 3 primeiros interruptores, SW[0] para o Produto 1, SW[1] para o Produto 2 e SW[2] para o produto 3. Deste modo deverá levantar o interruptor pretendido sendo que, caso levante mais que um, irá ser atribuída um prioridade por ordem crescente dos produtos. Por exemplo, se os interruptores que correspondem aos produtos 2 e 3 estiverem levantados, o produto a sair será o 2. Caso já exista algum dinheiro inserido mas antes da quantia chegar ao valor do produto o utilizador coloque o interruptor para baixo, o dinheiro armazenado será perdido e os displays 6, 5 e 4 mostrarão o número 000.

De seguida, deverão ser introduzidas as moedas através dos 4 botões existentes. KEY[0] representa uma moeda de 10 cêntimos, KEY[1] 20 cêntimos, KEY[2] 50 cêntimos e KEY[3] 1 euro. Se os botões forem premidos quando nenhum interruptor está levantado, o dinheiro não será contabilizado e os displays 6, 5 e 4 manterão o número 000.

Quando a quantia introduzida for superior ou igual ao custo do respetivo produto, o troco será apresentado nos displays de 7 segmentos HEX4, HEX5 e HEX6 e o LEDG[0] estará aceso durante 3 segundos. Durante este período, os botões não funcionarão. Seguidamente o valor do dinheiro ficará a 000 e será decrementado 1 ao número de produtos que restam do respetivo tipo.

A quantidade de produtos restante é apresentada nos displays de 7 segmentos sendo o Produto 1 representado por HEX0, o Produto 2 por HEX1 e o Produto 3 por HEX2. Se o número de um produto chegar a 0, o LEDR acima do interruptor correspondente deverá piscar à frequência de 1 Hz. Nesta fase, se um produto for selecionado mas o mesmo estiver esgotado, o dinheiro inserido não será contabilizado.

Para reiniciar a máquina, o utilizador deverá levantar o interruptor 4 e voltar a coloca-lo para baixo. Isto fará com que a máquina volte ao seu estado inicial. Se o utilizador não recolocar o interruptor para baixo, a máquina ficará estática no seu estado inicial.

Quando um produto estiver selecionado aparecerá na linha inferior do LCD a quantidade de produtos restante desse tipo. Quando esta chegar a 0 ou nenhum produto estiver selecionado, esta linha ficará vazia.

Na linha superior do LCD aparecerá o valor introduzido e, quando sair um produto, o troco será apresentado nesta.



