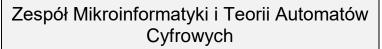


### Instytut Informatyki Politechniki Śląskiej





Rok akademicki	Rodzaj studiów*: SSI/NSI/NSM	Przedmiot (Języki Asemblerowe/SMiW):	Grupa	Sekcja
2016/2017	SSI	SMiW	3	10
lmię:				
	Radosław	Prowadzący:		
Nazwisko:		,	HM	
	Wojaczek			

## Założenia projektowe, wymagania funkcjonalne

Temat ćwiczenia:

# Szafa grająca

Data oddania: dd/mm/rrrr	10/01/2017

#### 1. Założenia projektowe

Projekt "Szafa grająca" ma za zadanie odtwarzać zadaną przez użytkownika melodię oraz wyświetlać tytuł aktualnie wybranej melodii po wybraniu przyciskami nawigacyjnymi. W pamięci Arduino ma się mieścić 16 melodii zadeklarowanych w kodzie przez projektanta układu "Szafy grającej" lub samego użytkownika poprzez samodzielne podłączenie układu do komputera.

### 2. Wymagania funkcjonalne

- Obsługa urządzenia za pomocą trzech przycisków podłączonych do układu
- Wyświetlanie tytułu aktualnie wybranej melodii na wyświetlaczu LCD
- Poprawne odwzorowanie oryginalnych melodii, lub stworzonych przez użytkownika
- Dobry poziom głośności buzzera, by melodia mogła być słyszalna w dobrym stopniu dla użytkownika