

	Instytut Informatyki Politechniki Śląskiej Zespół Mikroinformatyki i Teorii Automatów Cyfrowych			
Rok akademicki	Rodzaj studiów*: SSI/NSI/NSM	Przedmiot (Języki Asemblerowe/SMiW):	Grupa	Sekcja
2016/2017	SSI	SMiW	3	10
Imię:	Radosław	Prowadzący:	HM	
Nazwisko:	Wojaczek			
Założenia projektowe, wymagania funkcjonalne				
Temat ćwiczenia: <div style="text-align: center; font-size: 1.5em;">Szafa grająca</div>				
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