El proyecto simula una maquina expendedora.

El usuario introduciría una moneda, en este caso esta simulado por un numero introducido por teclado, al hacer esto le permitiría seleccionar una opción mediante un teclado matricial. Dependiendo de la elección se activara un motor que dispensaría un producto, tras esto se enciende un LED que sustituye el mecanismo de devolución.

Durante todo el proceso una pantalla LCD manda una serie de mensajes al cliente como las instrucciones a seguir, la moneda introducida, el producto que ha seleccionado y el cambio que le corresponde.

