

ผู้สํานมมหัสจรรย

THE LUCKY SNACKS

จัดทำโดย

นางสาวสุปรียา

สุก

1610900266

section 3531

นางสาวพรนภัส

เสือเหลือง 1610900498

section 3531

เสนอ

อาจารย์ธิดารัตน์

ต่อสุข

อาจารย์ทศพล

บ้านคลองสี่

วิชา Data Structure and Algorithm 1/63

Contents

1

วัตถุประสงค์
ที่มาและความสำคัญของปัญหา
จุดเด่น และประโยชน์
กลุ่มลูกค้า
Flowchart

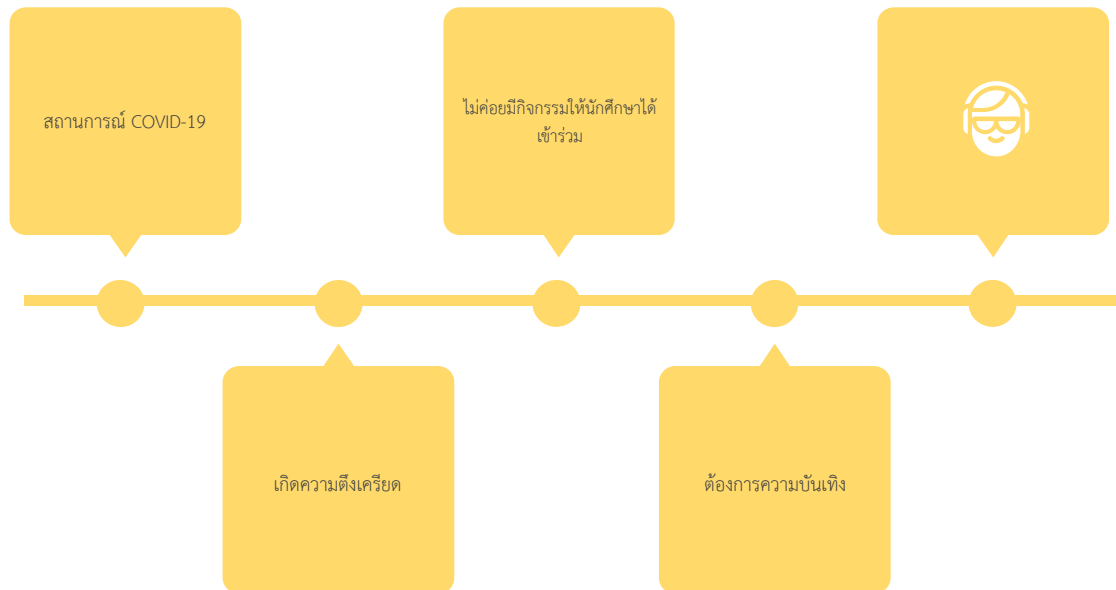
2

ทฤษฎีเชิงเนื้อหา
เปรียบเทียบคู่แข่ง
ผลการทำงานของโปรแกรม
Software
Hardware

วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างความบันเทิงให้นักศึกษา ลดความตึงเครียดจากสถานการณ์ COVID-19
- ให้นักศึกษาได้มีกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อน
- ได้รู้สึกตื่นเต้นจากการลุ้นชมที่จะได้รับ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา



จุดเด่น

- ความตื่นตัวในการลุ้นชมจากตู้ The Lucky Snacks

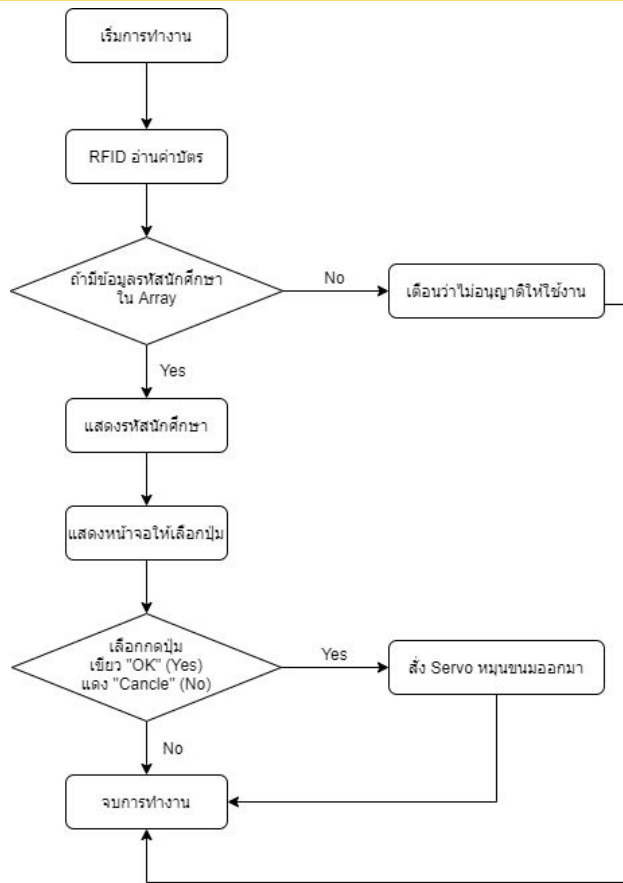
ประโยชน์

- เพิ่มความสนุกสนานให้กับนักศึกษา
- เพื่อความเพลิดเพลินไปกับการร่วมกิจกรรมการลุ้นชม
- เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน

กลุ่มลูกค้า

- สถานศึกษา
- ร้านค้าทั่วไป

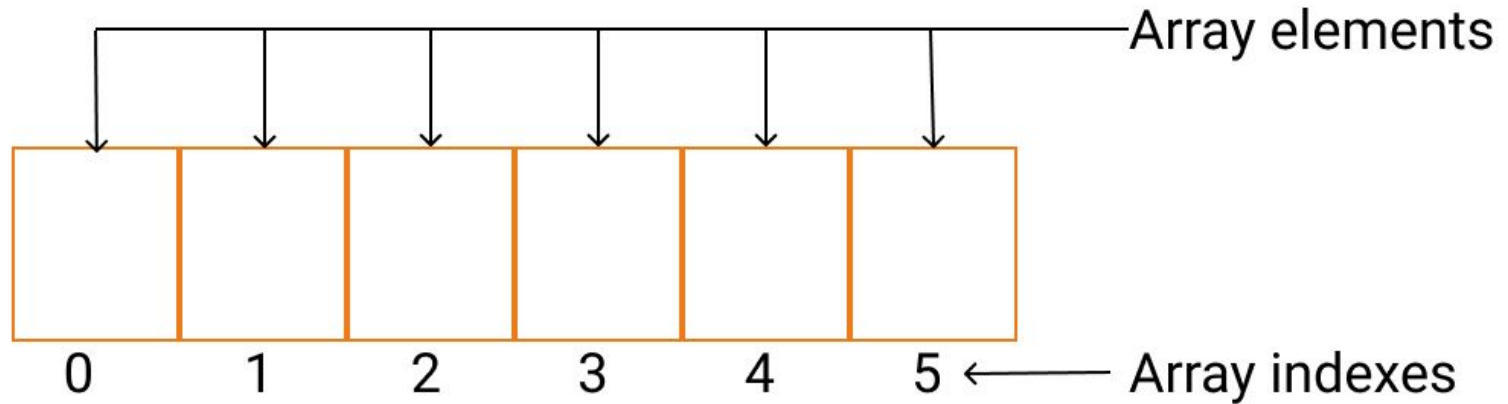
Flowchart



ทฤษฎีเชิงเนื้อหา

Array

การเก็บข้อมูลในรูปแบบ Array

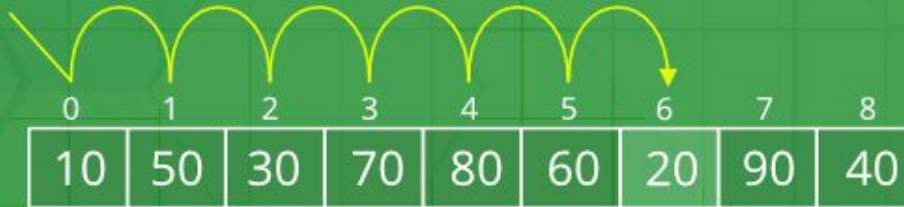


Searching

การค้นหาข้อมูลในรูปแบบ **Searching**

Linear Search

Find '20'



Interrupt

เปรียบเทียบคู่แข่ง

1

THE LUCKY SNACKS

2

- หยอดเหรียญ
- กดปุ่ม
- เลือกขนมเองได้

- ใช้บัตรนักศึกษา
- กดปุ่ม
- สุ่มขนม
- ฟรี

- หยอดเหรียญ
- กดปุ่ม
- มีตัวรับขนม

<https://howtomechatronics.com/projects/diy-vending-machine-arduino-based-mechatronics-project/>

<https://www.instructables.com/id/Snack-Vending-Machine-Powered-by-Arduino/>

ผลการทำงาน



ถ้ากดปุ่ม "Green" (OK)
Servo จะหมุนให้ขนมตกลง
มา



ถ้ากดปุ่ม "Red" (Cancel)
จะเป็นการยกเลิกการทำ
งานของโปรแกรม



ถ้าใช้บัตรที่ไม่มีสิทธิ์
หน้าจอจะแสดงข้อความ
เตือน

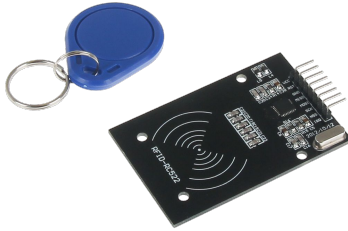
Software

- ARDUINO IDE



Hardware

RFID



SERVO 360°



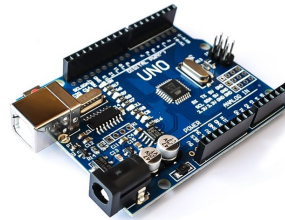
Buttons



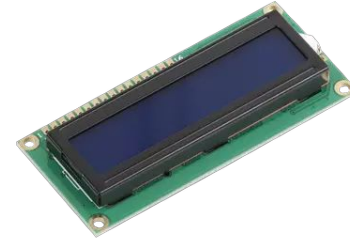
Wire



Arduino uno R3



LCD 16x2



Thanks!

Questions?