

# Diario di lavoro

Luogo	Trevano
Data	2019-03-27

## Lavori svolti

Appena entrati in classe abbiamo fatto il solito controllo dell'hardware e ci siamo accorti che il tasto “#” è incastrato e quindi risulta sempre premuto.

Abbiamo:

- Proseguito la stesura della doc realizzando (utilizzando <https://www.draw.io/>) una base di:
  - Diagramma del design dell'architettura;
  - Diagramma procedurale;
- Sistemato la struttura;
  - Collegati i 2 Arduino con i nuovi cavi e testata la comunicazione;
  - Fissati sia i 2 display 7 segmenti che l'Arduino che li comanda al telaio;
  - Fissato il display LCD al telaio;
- Eseguito un programma a scelta fra quelli completati fino ad ora come beta per i ragazzi delle porte aperte;
- Testati i programmi completamente funzionanti: 1, 2, 3, 4, 5 (non da implementare quindi lo consideriamo come completato), 7, 13, 14, 15, 16, 17, 18 e 19;

## Problemi riscontrati e soluzioni adottate

- Tasto “#” incastrato:
  - Smontato il bottone e relativo supporto;
  - Disincastrato il bottone;
  - Sistemati i contatti del led e del bottone stesso.

## Punto della situazione rispetto alla pianificazione

I programmi completati ma ancora da testare sono:  
6, 8 e 9;

Programmi in corso:

- Stretching angolare, 25 pulsanti: dobbiamo sistemare i display 7 segmenti;
- Stretching angolare, 50 pulsanti: dobbiamo sistemare i display 7 segmenti;

Programmi da revisionare:

- Tabelline, test di velocità;
- Tiro a vuoto – pulsanti 1 secondo, senior;

Programmi ancora da fare:

- Semplice gioco Simon: 20 pulsanti, 17 livelli;
- Flash test, 5 schemi;
- Anti-flash test;
- Reazione veloce, 10 schemi;

Globalmente siamo in anticipo sulla pianificazione.

Sistema di gioco e simulazione per l'allenamento dei tempi di reazione ed il miglioramento della coordinazione per sportivi basato su Arduino.

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Proseguire con i programmi mancanti