



COMPUTAÇÃO EMBARCADA

VENDING MACHINE

PROJETO 1

A máquina de venda deve ser um sistema autônomo que permita a um usuário escolher entre **dois** ou mais itens e **comprar uma ou mais unidades** desse item. O **pagamento** será realizada via um **app android** com pagamento via **bluetooth**. A **seleção** dos itens deve ser feita na **própria máquina** via uma interface homem máquina (IHM).

PROJETO

Características principais:

- Autônoma
- Pagamento via 'app - bluetooth'
- Ao menos dois produtos diferentes
- Mais de um item do mesmo produto disponível.

Algumas ideias:

- Filamento impressora 3D
- Materiais de papelaria (lápis/ caneta/ ...)
- Criptomoedas
- Doces
- Poesias

RUBRICA

O objetivo é cumprir com os requisitos **obrigatórios** e depois os extras a fim de aumentar o conceito final.

Geral

- **A máquina deve possuir dois itens diferentes**
- **Disponível mais de uma unidade de cada item**
- Mais de uma unidade diferente para cada item
- Mais de dois tipos de itens na máquina

Pagamento

- **Libera item somente após pagamento via bluetooth (app fornecido)**
- Informa o usuário na máquina que deve realizar o pagamento no app
- Exibe informações da compra no APP (valor/ produto/ quantidade)
- Grupo customizou app de pagamento

Interatividade

- **Seleção dos itens e da quantidade é feita na própria máquina**
- **O grupo faz uma demonstração do protótipo funcionando**
- Outra pessoa utiliza a máquina sem explicação
- A máquina é atrativa visualmente e cativa as pessoas a usarem
- App possibilita comprar produtos