# اعضا: نازنین خوشوقت - مبینا پورعلی

## زمينه پروژه

چراغهای هوشمند تعاملی مبتنی بر حسگرهای ضربه به دلیل کاربری ساده و قابلیتهای متنوع، در حوزه سیستمهای نهفته و فناوریهای مدرن مورد توجه قرار گرفتهاند. این پروژه با هدف توسعه یک چراغ هوشمند پیشرفته طراحی شده است که با بهرهگیری از فناوریهای روز، عملکردی کارآمد و کاربریسند ارائه دهد

### اهداف يروژه

طراحی یک سیستم نوریردازی هوشمند با قابلیت کنترل توسط حسگر ضربه.

بهینهسازی مصرف انرژی با استفاده از مکانیزم خاموشی خودکار.

ارائه طراحی بدنهای حرفهای و متناسب با نیاز های عملکردی.

### شرح پروژه

این دستگاه بشدت به ضربه حساس است به طوریکه کوچکترین لمس به چراغ و یا اطراف چراغ که باعث ایجاد ارتعاش در درون چراغ میشود ، سبب تغییر حالت آن میشود. این چراغ شامل 3 سطح پخش نور است. حسگر ما نوعی میکروفن است که از صدای باد تشخیص میدهد به چراغ ضربه ای وارد شده است یا نه.

همچنین این پروژه با استفاده از مکانیزم خاموشی خودکار و طراحی بدنه اختصاصی، سیستمی تعاملی و کاربردی ارائه میکند.

## اجزاى سخت افزارى

واحد پردازش: میکروکنترلر با قابلیت برنامهریزی و پشتیبانی

حسگر ورودی: حسگر بشدت حساس به ضربه با حساسیت مناسب برای تشخیص ورودی های کاربر.

منبع تغذیه: باتری قابل شار ژبا سیستم مدیریت شار ژب

بدنه: ساختار طراحی شده با متریال آماده ( باکس چراغ یا عروسک)

## قابلیتهای سیستم

تشخیص الگوهای ضربه: پشتیبانی از الگوهای چندگانه ( مثال: یک ضربه برای روشن شدن، دو ضربه برای افزایش درجه نور)

خاموشی خودکار: غیرفعال شدن سیستم پس از چند دقیقه عدم فعالیت جهت کاهش مصرف انرژی.

طراحی بدنه: بدنهای ارگونومیک برای انتقال بهینه ضربه و پخش یکنواخت نور.

نرمافزار

محيط توسعه: محيط برنامهنويسي استاندار د براي ميكروكنترلرها (مانند Arduino IDE يا مشابه).

زبان برنامه ویسی: C/C++ یا زبانهای سازگار با پلتفرم انتخابی.

#### مراحل ييادهسازى

طراحی و مونتاژ مدار: اتصال حسگر ضربه، واحد نورپردازی به میکروکنترلر و تأمین تغذیه با باتری. توسعه نرمافزار: برنامهنویسی برای مدیریت الگوهای ضربه، کنترل نور و زمانبندی.

ساخت بدنه: طراحی و تولید بدنه با استفاده از متریال آماده یا روشهای جایگزین برای حفاظت از اجزا.

آزمایش و تنظیم: ارزیابی عملکرد سیستم و بهینهسازی آن در شرایط مختلف.

## كاربردها

استفاده در روشنایی هوشمند خانگی یا حرفهای.

بهر هبر داری آموزشی در حوزه سیستمهای نهفته و فناوریهای تعاملی.

كاربرد به عنوان ابزار تزئيني يا محصول تجاري.