



Universitatea Politehnica Timișoara
Facultatea de Automatică și Calculatoare
Departamentul Automatică și
Informatică Aplicată



Sistem cu microcontroler de mixat băuturi

Proiect de Diplomă

Alexandru-Thomas Narița

Conducător Științific
Ș .l.dr.ing. **Ana Maria DAN**

Timișoara
Iunie, 2020

Cuprins

Capitolul 1: Introducere.....	3
1.1 Descrierea temei și încadrarea aplicației într-un domeniu de studiu	3
1.2 Obiectivele lucrării și specificații ale aplicației.....	3
1.3 Descriere soluții existente pe piață	3
1.4 Structurare pe capitole.....	3
Capitolul 2: Prezentare aplicație	3
2.1 Arhitectură	3
2.2 Componente Hardware	3
2.3 Componente Software	3
Capitolul 3: Implementarea aplicației	4
3.X Descriere funcționare modul X	4
Capitolul 4: Utilizare aplicație.....	4
4.1 Interfețe utilizatori	4
4.2 Rezultate	4
Capitolul 5: Concluzii	4

Capitolul 1: Introducere

#TODO O scurta introducere in industria cocktailurilor.

1.1 Descrierea temei și încadrarea aplicatiei într-un domeniu de studiu

#TODO Se vor prezenta cateva aspecte legate de tema aleasă și se va descrie domeniul ales: Domeniul aplicațiilor cu microcontrolere.

1.2 Obiectivele lucrării si specificații ale aplicației

#TODO Se prezintă obiectivele lucrării, după care se vor prezenta pe scurt softurile si piesele hardware folosite. (IDE-uri, limbaje, si componente hardware)

1.3 Descriere soluții existente pe piață

#TODO Se prezinta diferite soluții existente pe piață, sau imitații care indeplinesc aceleași funcționalități, după care se vor prezenta avantajele si dezavantajele aplicației noastre in comparație cu cele existente.

1.4 Structurare pe capitole

#TODO Se va realiza o scurta descriere a următoarelor capitole

Capitolul 2: Prezentare aplicație

2.1 Arhitectură

#TODO Se vor prezenta schemele bloc, se vor enumera componentele cu o scurta descriere și modulele folosite in cadrul aplicației.

2.2 Componente Hardware

#TODO Se vor enumera componentele utilizate, specificațiile acestora și rolul lor în cadrul sistemului

2.3 Componente Software

#TODO Prezentarea mediilor de programare folosite, descrierea aplicațiilor create și rolul acestora

Capitolul 3: Implementarea aplicației

3.X Descriere funcționare modul X

#DEFINIȚII

Modul – subsistem al sistemului, o funcție a programului, o parte a unei aplicații web

#TODO Se va prezenta algoritmul (Pseudocod sau Ordinogramă) implementat în cadrul modului X.

#OBSERVAȚIE Vom crea atâtea subcapitole ale capitolului 3, câte module considerăm că ar forma sistemul.

Capitolul 4: Utilizare aplicație

4.1 Interfețe utilizatori

#TODO Se vor prezenta interfețele utilizate de către consumatorii aplicației create. Poze, descriere, informații de utilizare.

4.2 Rezultate

#TODO Se vor prezenta diferite grafice cu valori care să exprime funcționalitatea aplicației

Capitolul 5: Concluzii

#TODO Se va relata pe scurt aplicația creată, se vor prezenta problemele întâmpinate cât și soluțiile aduse și se vor prezenta posibilități de îmbunătățire