

```

#include <LiquidCrystal.h>

/**/ INITIALISIERUNG /**/
LiquidCrystal lcd(8, 9, 2, 3, 4, 5); // set up LCD
const int buttons[] = {33, 35, 37};
const int led      = 31;
const int disp      = 51;

/**/ GETRAENKELISTE /**/
int DRINKS = 9;
char *drink_name[] = { "Leitungs Wasser", "Wasser", "Schweppes", "Limo", "Bier", "Cola"
int  drink_price[] = { 50, 100, 450, 150, 250, 300, 300, 200, 900 }; //Preise in Cent

/**/ HAUPMENUE NAVIGATION /**/
int selected_item_in_menu = 0; //Getraenke ID (entspricht Array Position)
int menu_cursor_position  = 0; //0 oder 1, Zeilenauswahl des Displays

/**/ Pay menu stuff /**/
int toPay = 0;
int errorLed = 0;

/**/ TASTER ENTPRELLEN /**/
unsigned long last_select_time[3] = {0};
int pushed[3] = {0};

/**/ STATEMASHINE IN DER LOOP /**/
int active_menu = 0;

/**/ CUSTOM CHARS /**/
//Custom Char generiert auf: http://fusion94.org/lcdchargen/

// Arrow sign
byte custom_char_1[8] = {
    0b00000,
    0b00000,
    0b01000,
    0b01100,
    0b01110,
    0b01100,
    0b01000,
    0b00000
};

// Euro sign
byte custom_char_2[8] = {
    0b01110,
    0b10001,
    0b11100,
    0b10000,
    0b11100,
    0b10001,
    0b01110,
    0b00000
};

/*****/

```

```

/** FUNKTIONEN DEFINIEREN */
/*****

/*
    Gibt Wert zurueck, der in gegebenen Grenzen liegt
*/
int limit (int value, int min, int max) {
    if (value < min)
        return min;
    else if (value > max)
        return max;

    return value;
}

/*
    Hauptmenue auf dem Display anzeigen, abhaengig von Cursorposition
    mittels [selected_item_in_menu - menu_cursor_position (+ 1)] wird dafuer gesorgt,
    dass das Display sich nur "verschiebt", wenn Cursor nicht mehr bewegt werden kann
*/
void print_menu() {
    char buffer[100]; //buffer fuer sprintf

    lcd.createChar(1, custom_char_2); //definiere ein customChar (Anzeigen mit Serial.wr

    lcd.clear();

    lcd.setCursor(2, 0); //Setze Curser auf Anfangsposition des oberen Namens
    lcd.print(drink_name[selected_item_in_menu - menu_cursor_position]);
    sprintf(buffer, "%d,%02d",
            drink_price[selected_item_in_menu - menu_cursor_position] / 100,
            drink_price[selected_item_in_menu - menu_cursor_position] % 100);
    lcd.setCursor(11, 0); //Setze Curser auf Anfangsposition des oberen Preises
    lcd.print(buffer);
    lcd.write(byte(1));

    lcd.setCursor(2, 1); //Setze Curser auf Anfangsposition des unteren Namens
    lcd.print(drink_name[selected_item_in_menu - menu_cursor_position + 1]);
    sprintf(buffer, "%d,%02d",
            drink_price[selected_item_in_menu - menu_cursor_position + 1] / 100,
            drink_price[selected_item_in_menu - menu_cursor_position + 1] % 100);

    lcd.setCursor(11, 1); //Setze Curser auf Anfangsposition des unteren Preises
    lcd.print(buffer);
    lcd.write(byte(1));

    //setze Auswahl dreieck
    lcd.setCursor(0, menu_cursor_position);
    lcd.write(byte(0)); //die ID des CustomChars (0) muss erst als byte geparsed werden
}

/*
    print menu auf dem Display anzeigen, I decided to print no negative numbers here

```

makes sense in my opinion and it does not imply that i give any change :)

```
*/  
void print_pay_menu() {  
    char buffer[100]; //buffer fuer sprintf  
  
    lcd.clear();  
  
    lcd.setCursor(2, 0); //Setze Curser auf Anfangsposition des oberen Namens  
    lcd.print(drink_name[selected_item_in_menu]);  
    sprintf(buffer, "%d,%02d",  
            drink_price[selected_item_in_menu] / 100,  
            drink_price[selected_item_in_menu] % 100);  
    lcd.setCursor(11, 0); //Setze Curser auf Anfangsposition des oberen Preises  
    lcd.print(buffer);  
    lcd.write(byte(1));  
  
    lcd.setCursor(2, 1); //Setze Curser auf Anfangsposition des unteren Strings  
    lcd.print("left: ");  
    sprintf(buffer, "%d,%02d",  
            toPay / 100,  
            toPay % 100);  
  
    lcd.setCursor(11, 1); //Setze Curser auf Anfangsposition des left to pay  
    lcd.print(buffer);  
    lcd.write(byte(1));  
}
```

```
/*  
    Gibt Button Input entprellt als int zurueck, beachte Invertierung der Logik durch IN  
    0: button_up  
    1: button_down  
    2: button_ok  
*/  
int read_input () {  
    for (int i = 0; i < 3; i++) {  
        if (millis() - last_select_time[i] > 25) {  
            if (digitalRead(buttons[i]) == LOW && !pushed[i]) {  
                pushed[i] = 1;  
                last_select_time[i] = millis();  
  
                return i;  
            } else if (digitalRead(buttons[i]) == HIGH && pushed[i]) {  
                pushed[i] = 0;  
                last_select_time[i] = millis();  
            }  
        }  
    }  
    return -1;  
}
```

```
/*  
    Aendert Pay menu Variablen je nach Eingabe ab, wird nur aufgerufen, wenn gerade das |
```

```

*/
void compute_pay_input(int input) {
    // change toPay to never be below 0
    if (input == 0)
        toPay -= 50;
    else if (input == 1)
        toPay -= 100;
    if (toPay < 0)
        toPay = 0;
}

/*
Aendert Haupmenue Variablen je nach Eingabe ab, wird nur aufgerufen, wenn gerade das
Sorgt ausserdem dafuer, dass der Cursor zuerst hoch/runter sprint, bevor das Ganze D
*/
void compute_menu_input(int input) {
    if (input == 0 && selected_item_in_menu != limit(selected_item_in_menu - 1, 0, DRINKS
        menu_cursor_position = 0; //cursor bewegt sich in obere Reihe
        selected_item_in_menu = limit(selected_item_in_menu - 1, 0, DRINKS - 1); //verschieb
    } else if (input == 1 && selected_item_in_menu != limit(selected_item_in_menu + 1, 0,
        menu_cursor_position = 1; //cursor bewegt sich in untere Reihe
        selected_item_in_menu = limit(selected_item_in_menu + 1, 0, DRINKS - 1); //verschieb
    }
    // Implementation of jumps from top to bottom
    else if (input == 0 && selected_item_in_menu == limit(selected_item_in_menu - 1, 0, DRINKS
        menu_cursor_position = 1; //cursor bewegt sich in untere Reihe (letztes element)
        selected_item_in_menu = DRINKS-1; // select last element
    } else if (input == 1 && selected_item_in_menu == limit(selected_item_in_menu + 1, 0,
        menu_cursor_position = 0; //cursor bewegt sich in obere Reihe (erstes element)
        selected_item_in_menu = 0; // select first element
    }
}

/*
Gibt Auswahl auf dem Display aus
Waehrend dieser Anzeige werden jegliche Eingaben ignoriert
*/
void print_selection() {
    lcd.clear();
    lcd.setCursor(0, 0);
    lcd.print("Sie kauften:");
    lcd.setCursor(0, 1);
    lcd.print(drink_name[selected_item_in_menu]);

    delay(3000); //Bestaetigung 3 Sekunden anzeigen + Eingaben ignorieren
}

/*****
*** SETUP + LOOP *****/
/*****

void setup() {

```

```

Serial.begin(9600);

//IO einrichten
for (int i = 0; i < 3; i++)
    pinMode(buttons[i], INPUT_PULLUP);
pinMode(led, OUTPUT);

//Setze Schaltpin des Transistors als Ausgang und standardmaessig auf HIGH
pinMode(dis, OUTPUT);
digitalWrite(dis, HIGH);

//lcd einrichten
lcd.begin(16, 2);
lcd.setCursor(0, 0);
lcd.createChar(0, custom_char_1); //definiere ein chustomChar (Anzeigen mit Serial.wr
lcd.createChar(1, custom_char_2); //definiere ein chustomChar (Anzeigen mit Serial.wr

// check drink names for validity
for (int i = 0; i < DRINKS; i++){
    Serial.print(drink_name[i]);
    Serial.print(" has length: ");
    Serial.println(strlen(drink_name[i]));

    // cut off everything after character 7 and replace character 8 with .
    if (strlen(drink_name[i]) > 8){
        drink_name[i][7] = '.';
        drink_name[i][8] = '\0';
    }
}

print_menu(); //initiales Anzeigen des Hauptmenues
}

void loop() {

    //lese und entprelle Taster, bei -1 soll nichts passieren, da keine Eingabe
    int input = read_input();

    // switch error LED off
    if (millis()-errorLed > 150)
        digitalWrite(led, LOW);

    if (active_menu == 0) { //Hauptmenue, Getraenkeauswahl

        if (input == 2) {
            //bestaetige Auswahl
            active_menu = 1;
            toPay = drink_price[selected_item_in_menu];
            print_pay_menu();
        } else if (input == 0 || input == 1) {
            //veraendere Auswahl
            compute_menu_input(input);
            print_menu();
        }
    }
}

```

```

} else if (active_menu == 1) { //Bestaetige Auswahl auf Display

    if (input == 2) {
        if (toPay <= 0){
            // enough paid
            lcd.clear();
            lcd.setCursor(0, 0);
            lcd.print("Sie kauften:");
            lcd.setCursor(0, 1);
            lcd.print(drink_name[selected_item_in_menu]);
            // wait for 3s and blink led
            for (int i = 0; i < 3; i++){
                digitalWrite(led, HIGH);
                delay(500);
                digitalWrite(led, LOW);
                delay(500);
            }

            //resette alle Parameter
            active_menu = 0; //setze Statusvariable zurueck; koennte auch Wechsel in weiteren
            selected_item_in_menu = 0;
            menu_cursor_position = 0;
            print_menu();

        }
        else{
            // not enough paid
            // TODO bonus 1.5
            digitalWrite(led, HIGH);
            errorLed = millis();
        }
    }
    else if (input == 0 || input == 1) {
        //calculate what is still to pay
        compute_pay_input(input);
        print_pay_menu();
    }
}
}

```