

A grayscale background image showing a person's hand interacting with a tablet. The tablet screen displays a website with various elements like a logo, navigation menu, and text. In the bottom left corner, there is a white coffee cup on a saucer. The overall scene is dimly lit, with the text overlaid in white.

LAB-I

Presentación del Pastillero

2 de Agosto de 2023

Agenda de la Presentación

- Equipo
- Consignas
- Prototipo
- Componentes
- Desafíos
- Tutorial
- Demo

Equipo

Carivali, Yefim

Fernández, Tomás

Frache, Valentino

Sapa, Matías

Consignas

Realizar un prototipo funcional que haga uso de una placa Arduino UNO



1

Uso de componentes
digitales electrónicos

Programación de Código



2

Uso de la aplicación APP
Inventor para el desarrollo de
una APP utilizando código en
bloques

Prototipo que definimos realizar



1

Decidimos construir un pastillero, con capacidad para 2 semanas de pastillas

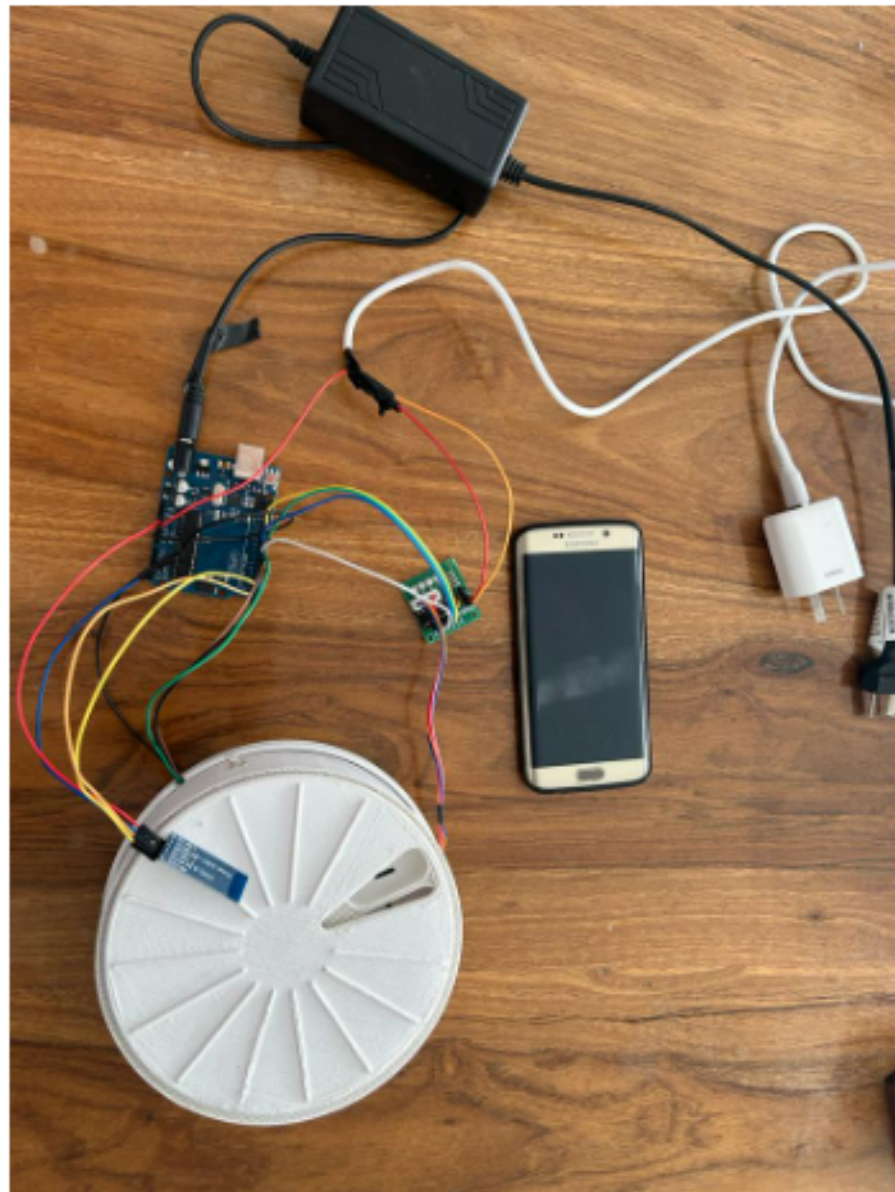
2

Una vez llenado el pastillero, el usuario debía ponerlo en funcionamiento, y el prototipo debía ofrecerle sacar una pastilla por día

3

Una APP debía alertar al usuario cuando la pastilla del día estuviera disponible para ser tomada

Componentes



- ARDUINO UNO, CABLES. LED Y CONECTOR USB
- MOTOR PASO A PASO Y DRIVER
- BATERIA 12V
- PLACA BLUETOOTH
- PASTILLERO GENERADO CON IMPRESORA 3D
- TELEFONO CELULAR CON S.O. ANDROID

Desafíos a los que nos enfrenta mos

1

Complejidad del trabajo. Nos enfrentamos a trabajar con componentes electrónicos, programación de placas y programación de apps

2

Trabajo en equipo. Se nos hizo complicado, al terminar el cursado, encontrar espacios en comun para reunirnos a avanzar el proyecto

3

Prueba y error. Pasamos largos dias tratando de hacer que el prototipo funcionara. Hicimos muchas pruebas hasta que identificamos los problemas, primero con la placa Arduino y el código, despues con el bluetooth, y finalmente con la app.

Demo