

Дворец детского (юношеского) творчества
г. Ижевск

Аппаратно-программный комплекс
ИГРОВАЯ КАССА
ALEX MARKET

Авторы:
Егоров Александр
Егоров Алексей



ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

КАССА ДЛЯ ОПЛАТЫ ПОКУПОК



Датчик цвета Lego Boost для "оплаты"

Два датчика цвета Lego Mindstorms для «сканирования» товара

Авторские этикетки с двумя цветными метками

Авторский дизайн карт для "оплаты" покупки на обратной стороне содержит цветную метку

Отображение стоимости покупки для покупателя на экране Хаба



Отображение списка сканированных товаров и общая стоимость покупки на экране кассира

- Удаление случайного сканирования товара.
- Оповещение о недостатке средств на карте.

ПРИНТЕР ДЛЯ ПЕЧАТИ ЧЕКОВ



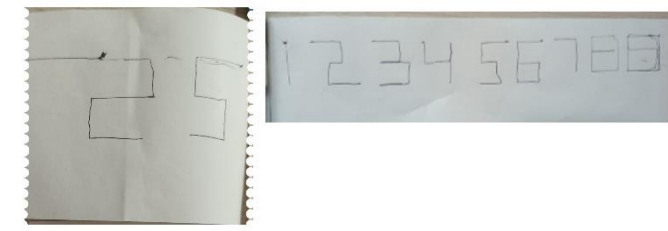
Мотор Lego Mindstorms для движения чековой ленты

Ручка в качестве чернил

Мотор Lego Mindstorms для перемещения ручки

Мотор Lego Mindstorms для поднятия ручки

Результат печати кассового чека с суммой покупки

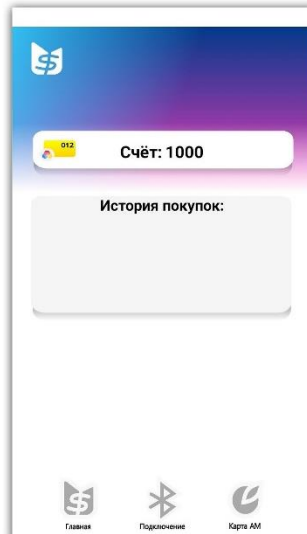


СОСТОЯНИЕ СЧЕТА ПОКУПАТЕЛЯ



Терминал для передачи суммы покупки на телефон покупателя.

Работает на плате Strela



В приложении остаток на счете после совершенной "оплаты"

Разработано в AppInventor

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель проекта: создать аппаратно-программный комплекс для ранней профориентации детей и знакомства с финансовой грамотностью.

Задачи:

1. Изучение информации о принципе работы кассовых аппаратах.
2. Определить робототехническую платформу, конструкцию и алгоритмы работы игровой кассы.
3. Собрать модель игровой кассы, с функцией безналичного расчета
4. Создать терминал для печати кассовых чеков.
5. Разработать способ информирования покупателя об остатке по карте.
5. Программирование, отладка и тестирование игровой кассы.