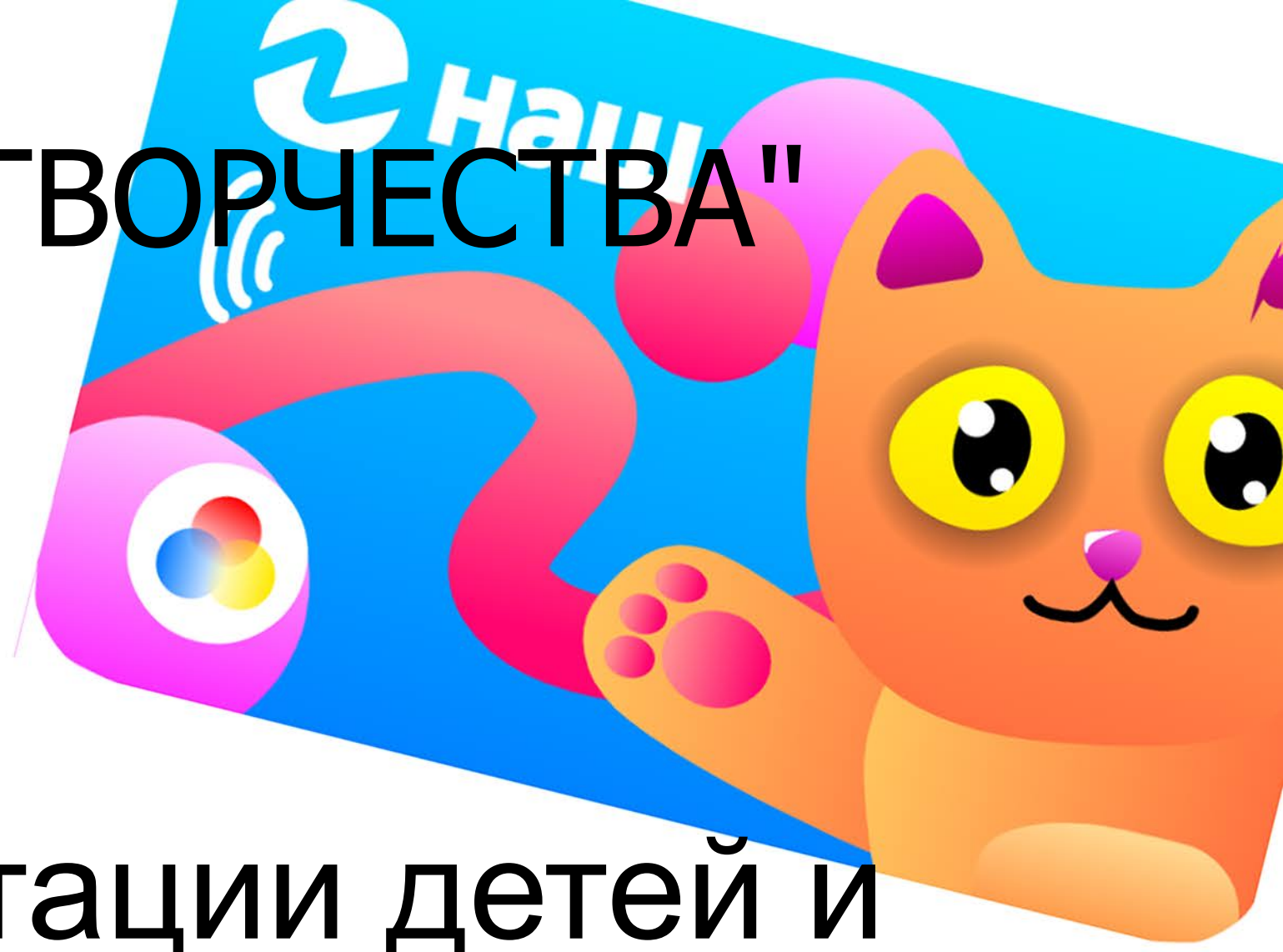


ИГРОВАЯ КАССА «ALEX MARKET»



Цель: создать игровую кассу для ранней профориентации детей и знакомства с финансовой грамотностью.

Задачи и этапы работы:

1. Изучение информации о принципе работы кассовых аппаратов.
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. Программирование, отладка и тестирование игровой кассы.

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

- Используется функция связи между хабами
- На втором Хабе Lego Mindstorms отображается остаток на счете после совершенной "оплаты"

ПРОГРАММА

ПРИНЦИП РАБОТЫ КАССЫ

