

## AULA C – SELEÇÃO DE SOLUÇÃO

GRUPO: \_\_\_\_\_

### **Atividade:**

Seu grupo deve debater as vantagens e desvantagens das soluções propostas na aula anterior para escolher aquele que melhor se enquadra às necessidades do grupo.

Depois de escolher (o que pode ser feito com a ajuda da tabela a ser desenvolvida no item A), tente esquematizar a solução, isto é, identificar a lógica de funcionamento a ser implementada no Arduino, com o auxílio do simulador ou de um Arduino real.

Em uma folha de papel, responda às seguintes questões:

### **Questões:**

**A)** Elabore uma tabela com as alternativas nas linhas e alguns critérios nas colunas (custo, complexidade, mercado potencial, etc), dando nota de 1 a 5 para cada alternativa em cada critério (1 para o melhor projeto, 5 para o pior, segundo o critério). Na última coluna, indique a soma dos valores dos critérios; o projeto que tiver a menor soma, em princípio, é o mais interessante. Exemplo:

<b>Projeto</b>	<b>Custo</b>	<b>Complexidade</b>	<b>Mercado</b>	<b>Total</b>
Pisca Pisca	1	1	3	5
Termômetro	3	2	3	8
Animação	2	2	5	9

Nesse caso, o melhor projeto seria o Pisca Pisca.

**B)** Escolha o projeto segundo o item A, justifique sua escolha e descreva, da melhor forma possível, a função do aparelho e seu uso.

**C)** Escreva, em português ou diagrama de blocos, a lógica básica de funcionamento que o grupo pretende implementar como código no Arduino.

### **Para Casa:**

**D)** Tente implementar a lógica proposta no item C no simulador ou no Arduino real.

**E)** Inicie a busca por potenciais fornecedores para as peças, para o caso de aquisição em grande escala.