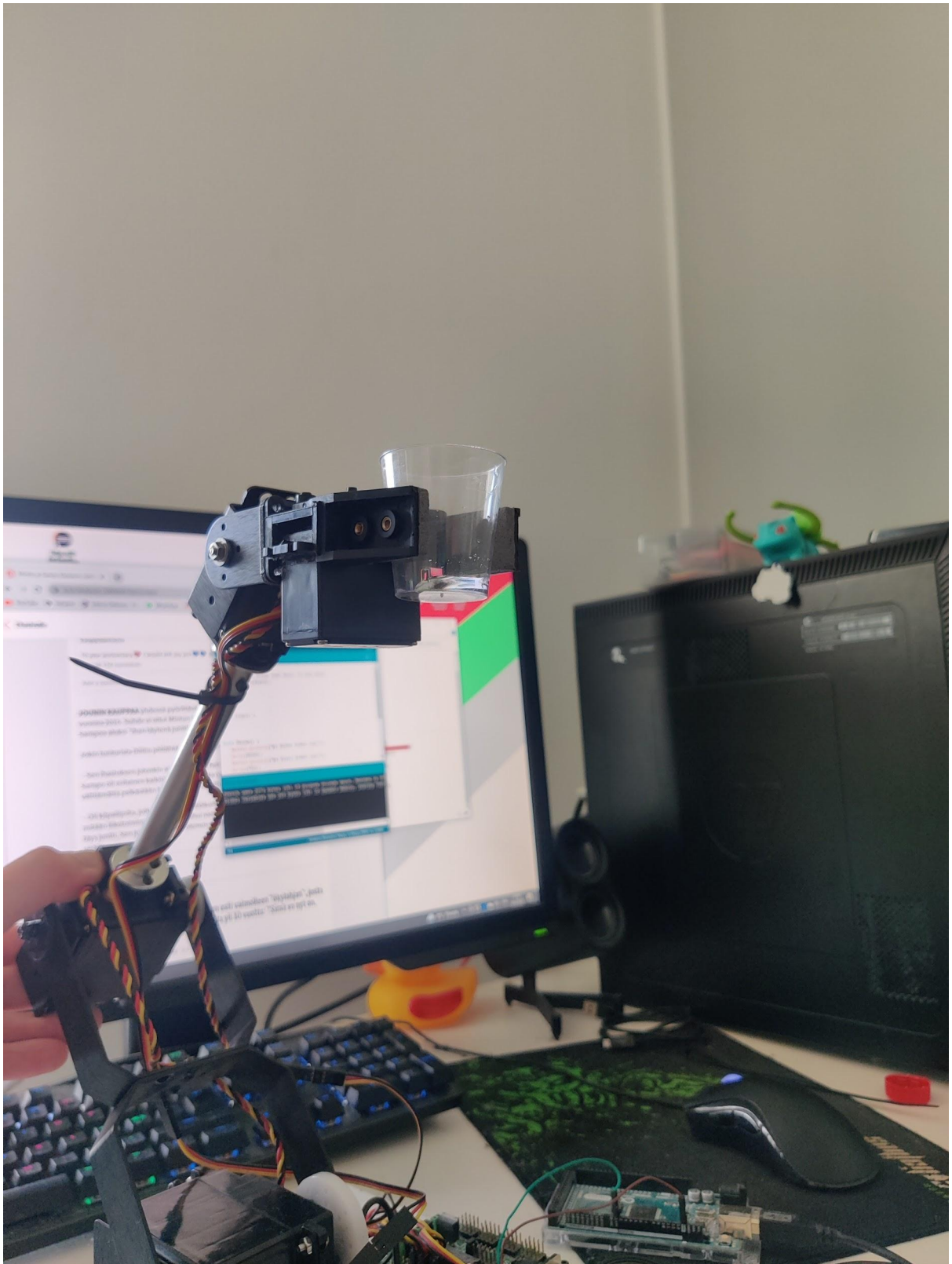


Shottirobotti

Venla Uskali ja Joose Mustonen



INTRODUCTION

Shottirobotti kehitettiin siihen tarpeeseen, kun kädet ovat täynnä kaikkia muita juomia, mutta haluat kuitenkin juoda shotin ja kaverisi ei ole lähellä auttamassa juottamaan shottia sinulle. Tässä tilanteessa shottirobotti tulee auttamaan!

TOIMINTAKUVAUS

Jotta keksintömme toimisi kuuluvalla tavalla, käyttäjä tarvitsee Shottirobotin, shottilasin (4cl) ja haluamaansa juomaa. Me itse suosimme robotin käyttöä päihtymistarkoitukseen, joten juoman tulisi olla viinaa tai muuta korkea alkoholista juomaa. Näin takaamme parhaimman kokemuksen. Kuitenkaan ei absolutistien tai muiden jotka eivät kykene tai halua nauttia alkoholia kannata jättää tätä tuotetta väliin. Shottilasiin voi myös kaataa jotain muuta juomaa.

Shottilasi tulee täyttää haluamallasi juomalla ja asettaa shottirobotti juomaetäisyydelle itsestäsi. Kytkenän avulla shottirobotti voidaan kiinnittää joko erilliseen nappiin tai vaikka jopa näppäimistöön. Nappia painamalla shottirobotti suorittaa annetun liikeradan, jolla se juottaa pelaajalle halutun shotin. Mikäli shottirobotteja olisi käytössä kaksi, voisi toisen ohjelmoida täyttämään shottilasin uudelleen jokaisen juomakerran jälkeen.

<https://youtu.be/GuUel6T6V5E>

KÄYTTÖTARKOITUS

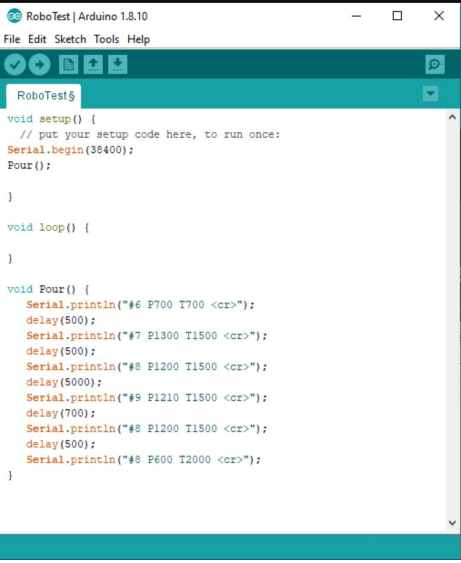
Idea shottirobottiin syntyi pandemiaaikana pelattujen juomapelien seurauksena. Kavereita ei välttämättä saanut nähdä, joten pelejä pelattiin etänä esimerkiksi Discord-palvelun välityksellä. Kavereiden kanssa saattoi pelata esimerkiksi Golf with friends pelistä saa loistavia juomapelejä, joiden aikana shotteja saattaa tarvita. Shottirobotin ansiosta pelaajan ei tarvitse keskeyttää pelaamista shotin ottamisen ajaksi vaan hän voi painaa näppäimistön vieressä olevaa nappia. Sopii myös esimerkiksi Mario Kartin pelaamiseen, jos Switch-konsoli on kytkettynä esimerkiksi tietokoneen näyttöön, jolloin shottirobotti voidaan asettaa työpöydälle.

Älykodeista kiinnostuneille shottirobotti on loistava lisä älykkääseen kotiin. Prototyyppi ei vielä hyödynnä toiminnassaan tekoälyä, mutta kehityksen edetessä siihen on mahdollista lisätä tekoälyä käytäviä toimintoja.

TEKNISET TIEDOT

Shottirobotti on Lynxmotion RIOS SSC-32 Arm ja se on ohjelmoitu C++ ohjelmointikielellä. Ohjelma toimii hyvinkin yksinkertaisella tavalla liikuttaen jokaista käden niveltä erikseen annettujen asento- ja aika-arvojen avulla.

Prototyyppiä ohjataan Arduino Mega 2560 mikrokontrollerilla.



The screenshot shows the Arduino IDE interface. The title bar reads "RoboTest | Arduino 1.8.10". The menu bar includes "File", "Edit", "Sketch", "Tools", and "Help". Below the menu bar is a toolbar with icons for opening, saving, and running. The main text area contains the following C++ code:

```
RoboTest$

void setup() {
  // put your setup code here, to run once:
  Serial.begin(38400);
  Pour();

}

void loop() {

}

void Pour() {
  Serial.println("#6 P700 T700 <cr>");
  delay(500);
  Serial.println("#7 P1300 T1500 <cr>");
  delay(500);
  Serial.println("#8 P1200 T1500 <cr>");
  delay(5000);
  Serial.println("#9 P1210 T1500 <cr>");
  delay(700);
  Serial.println("#8 P1200 T1500 <cr>");
  delay(500);
  Serial.println("#8 P600 T2000 <cr>");
}
```

