

ÚK SP 2019  
kategorie mikrořadiče

body	za co	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
<b>Přechod mezi režimy a stavy</b>																						
2	Po zapnutí/resetu trezor automaticky přechází do režimu Noc (1) a st	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
2	Mezi režimy Den a Noc se přepíná změnou polohy spínače (1) nebo p	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2
1	Přepnutí režimu nezávisí na poloze spínače, ale na změně polohy spín	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
1	Přechod do režimu Noc je možný pouze při zavřeném trezoru.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0
níže	Trezor je možné otevřít kódem pro otevření pouze v režimu Den																					
2	Trezor je možné zavřít podržením tlačítka (1) na rotačním enkodéru p	2	2	2	2	1	1	2	2	0	2	2	1	1	2	2	2	0	0	0	0	2
		8																				
<b>LCD</b>																						
1	Režim Den, 1. řádek: uprostřed je zobrazen aktuální stav (Otevřeno/Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
3	Změna zobrazení stavu probíhá tak, že starý stav viditelně odroluje d	2	0	3	0	3	3	0	3	0	3	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0
níže	Režim Den, 2. řádek: slouží k zobrazení zadávaného kódu.																					
2	Režim Noc, 1. řádek: viditelně rolující text zleva doprava Nocni rezim.	2	2	2	2	2	2	1	2	0	2	1	1	2	1	2	1	1	0	0	0	2
0	Režim Noc, 2. řádek: prázdný.	6																				
<b>Zadávání kódu</b>																						
3	Kódy jsou čtyřmístné: Otevření trezoru 5703 (1) nebo 6219 (1), vypnu	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	2	0	0	0	2
0	Před zadáváním kódu je 2. řádek LCD prázdný.																					
2	Zadávání kódu v režimu Noc (1) nebo ve stavu Otevřeno (1) se ignoru	2	2	2	2	2		2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2
2	Když při zadávání kódu dojde k přepnutí do režimu Noc, zadávání kódu se ukončí a kód se ignoruje (1). Příští zadání kódu začíná znovu od první číslice (1).	2	2	1	2	2		2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	1	0	0	0	1
4	Po stisku tlačítka se na pozici prvního znaku rozsvítí 0 (1) a rozbliká kurzor (1). Číslo na pozici kurzoru lze měnit otáčením enkodéru (2).	3	4	4	2	3	4	4	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	0	2	1	3
3	Zadání číslice na pozici kurzoru se potvrdí stiskem tlačítka enkodéru (1). Potvrzená číslice je nahrazena znakem * (1), blikající kurzor se posune o jedno místo doprava (1) a na jeho pozici se znovu zobrazí 0.	2	3	3	2	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	1	3	0	1	1	3
1	Po potvrzení čtvrté číslice kódu se kód vyhodnotí a druhý řádek se sm	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
1	Pokud je zadán špatný kód, nestane se nic.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1
níže	Pokud je zadán špatný kód 3× po sobě, spustí se alarm (viz níže).																					
		16																				
<b>Alarm</b>																						



ÚK SP 2019  
kategorie mikrořadiče

<b>Dokumentace a zdrojový kód</b>																						
1	Zdrojový kód je formátovaný jednotným způsobem.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	Kód je strukturovaný s využitím odsazování.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	Klíčové části kódu jsou komentované.	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0,5	1	1	1	1
1	Identifikátory jsou vhodně pojmenované.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	V kódu je uvedeno, jakým způsobem jsou připojeny periferie.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
1	Změna zapojení pinu by měla vyžadovat změnu na jednom místě kódu	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
7	Návrh aplikace (stavový automat, abstrakce, architektura)	3	2	3	3	3	0	3	3	3	3	3	1	2	3	4	3	4	3	3	3	3
		13																				
<b>75</b>		<b>64</b>	<b>54</b>	<b>47</b>	<b>55</b>	<b>56</b>	<b>51</b>	<b>52</b>	<b>70</b>	<b>20</b>	<b>68</b>	<b>63</b>	<b>33</b>	<b>53</b>	<b>59</b>	<b>60</b>	<b>61</b>	<b>39</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>22</b>	<b>57</b>