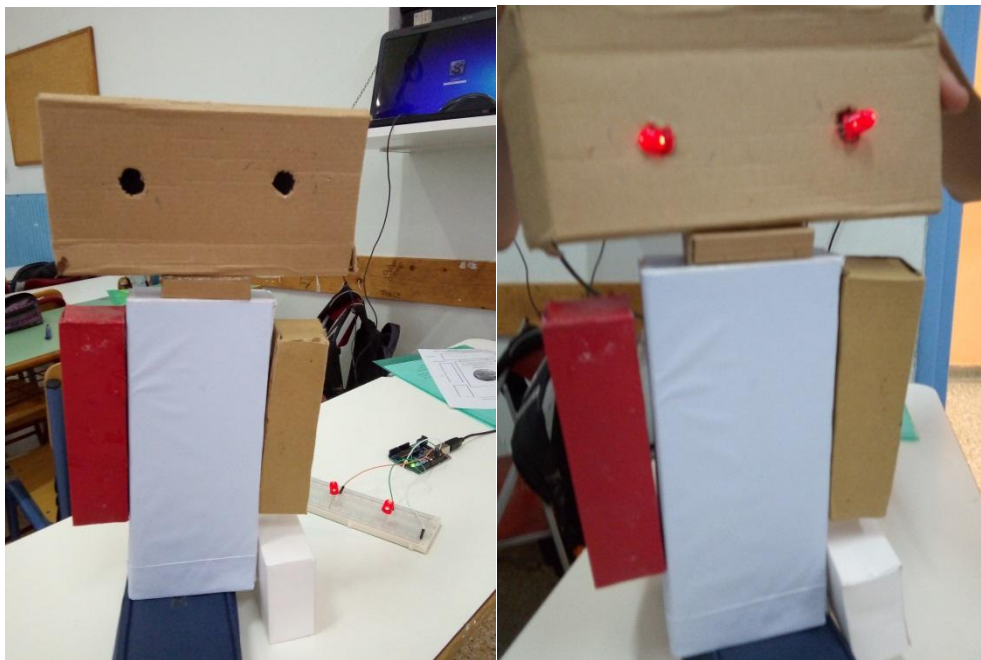


# ΜΑΘΗΜΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ-ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑ ΜΑΘΗΤΩΝ

## Α' ΤΑΞΗ – ΕΡΓΑ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ





## Β' ΤΑΞΗ – ΕΡΓΑ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ

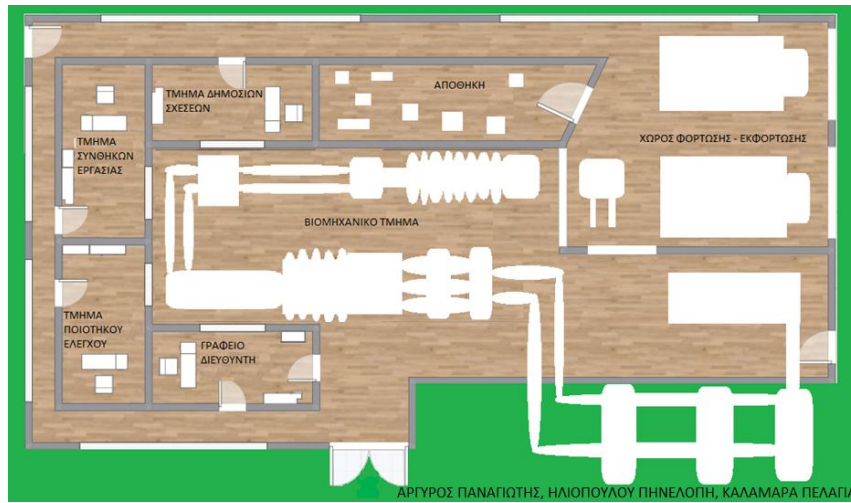
Το λογισμικό με το οποίο δημιουργήσαμε το σχέδιο της μακέτας είναι το [homestyler](#). Με το λογισμικό αυτό αντιμετωπίσαμε αρκετές δυσκολίες, με συνέπεια την καθυστέρηση της δημιουργίας του σχεδίου της μακέτας.

Καταρχάς, μία σημαντική δυσκολία ήταν η κατανόηση του περιβάλλοντος του λογισμικού, καθώς οι οδηγίες για την χρήση του ήταν ανεπαρκείς. Ακόμα, μεγάλη ήταν και η έλλειψη εικόνων από μηχανήματα και έπιπλα. Ως αποτέλεσμα, αναγκαστήκαμε να χρησιμοποιήσουμε εικόνες, των οποίων η κάτοψή τους έμοιαζε με αυτή των απεικονίσεων που θέλαμε. Επιπλέον, δεν μπορούσε να γίνει χρωματική διαφοροποίηση των σχημάτων των μηχανημάτων.

Τέλος, μία αρκετά σημαντική δυσκολία ήταν η αποθήκευση, διότι μπορούσε να γίνει μόνο στο λογαριασμό του λογισμικού και όχι στον υπολογιστή μας. Με αυτό τον τρόπο, δεν μπορούσαμε να έχουμε το σχέδιο της μακέτας, παρά μόνον αφού γινόταν λήψη ενός στιγμιότυπου οθόνης.

Στο λογισμικό [homestyler](#) σαν θετικό στοιχείο εκλάβαμε την εύκολη τοποθέτηση των πορτών, των τοιχών και των παραθύρων, καθώς επίσης θετική ήταν η 3d απεικόνιση

του περιβάλλοντος της εργασίας μας, διότι μπορούσαμε να βρεθούμε εικονικά στο χώρο και να κατανοήσουμε τα βήματα της εξέλιξης των πραγμάτων που λάμβαναν χώρα.







## Κεντρική ιδέα:

Σκεφτήκαμε να φτιάξουμε ένα πρόγραμμα που θα ελέγχει την θερμοκρασία μέσα στο δωμάτιο που θα φυλάσσονται οι χυμοί μέχρι να διατεθούν προς πώληση. Αυτό το πρόγραμμα θα απαλάσσει τους εργαζόμενους από το να επισκέπτονται το δωμάτιο κάθε ώρα και να ελέγχουν την θερμοκρασία. Έτσι γλυτώνουν πολύτιμο χρόνο και μπορούν να συγκεντρωθούν σε σημαντικότερα πράγματα.

## Συνδεσμολογία-κύκλωμα:

