

# Sumário

|   |           |
|---|-----------|
| <b>I. Metodologia de desenvolvimento</b>              | <b>6</b>  |
| 1. Introdução   | 6         |
| <b>II. Comunicação com leitor de código de barras</b> | <b>7</b>  |
| 1. Teclado PS2  | 7         |
| 2. Comunicação com um PC                              | 8         |
| 3. Recursos de Hardware                               | 11        |
| 4. Recebendo dados do teclado                         | 12        |
| 5. Formatos de código de barras                       | 17        |
| 6. Software de geração de código de barras            | 20        |
| 7. Hardware do exemplo                                | 23        |
| 8. Fluxograma   | 23        |
| 9. Código para recepção de código de barras           | 24        |
| <b>III. Projetos com Energia Solar</b>                | <b>28</b> |
| 1. Painel solar                                       | 28        |
| 2. Modelo utilizado                                   | 34        |
| 3. Cálculo de consumo                                 | 35        |
| 4. Exemplo  | 40        |
| <b>Referências</b>                                    | <b>43</b> |