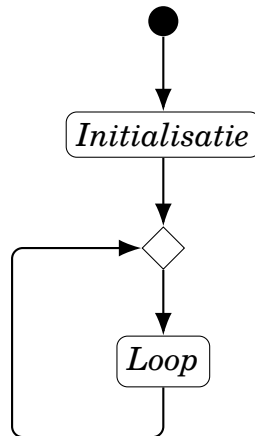


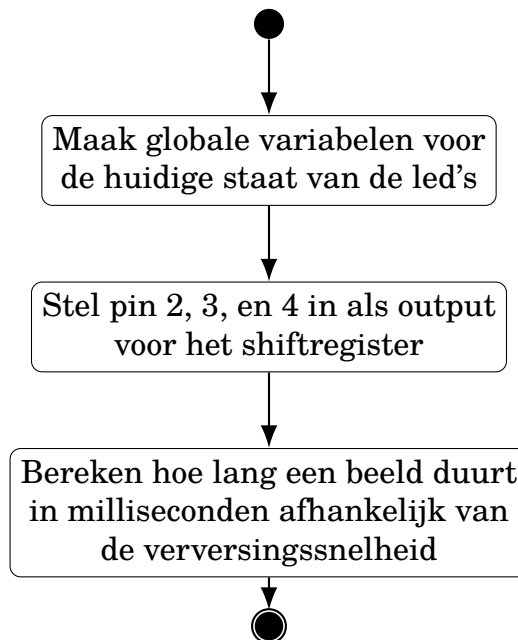
Dit document maakt gebruik van hyperlinks, dus je kunt klikken op de blokken met *benadrukte tekst* om naar de definitie van dat blok te gaan.

1 Software ontwerp

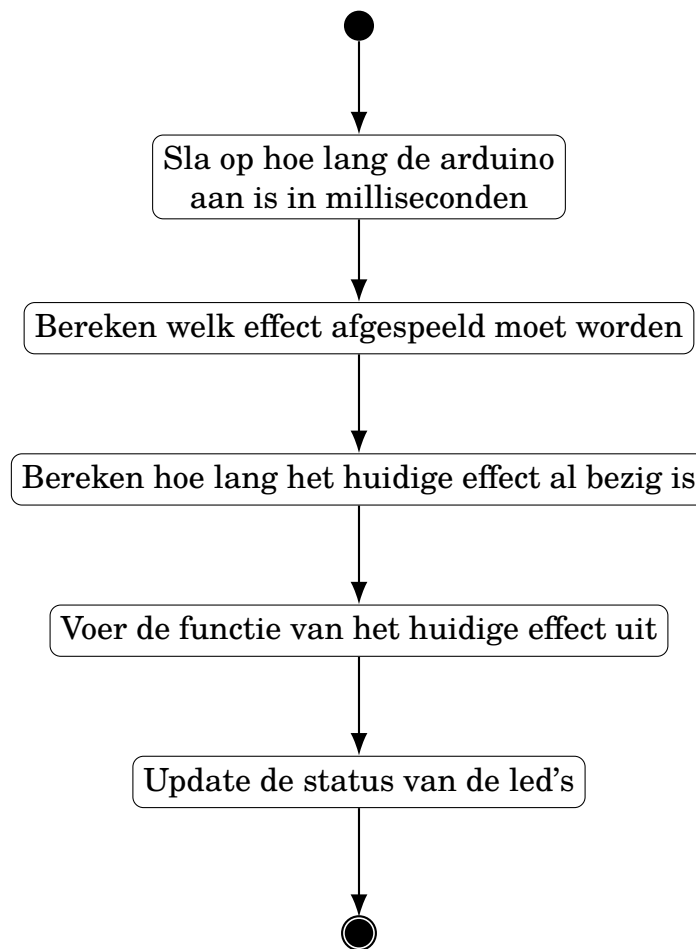
Overzicht



Initialisatie

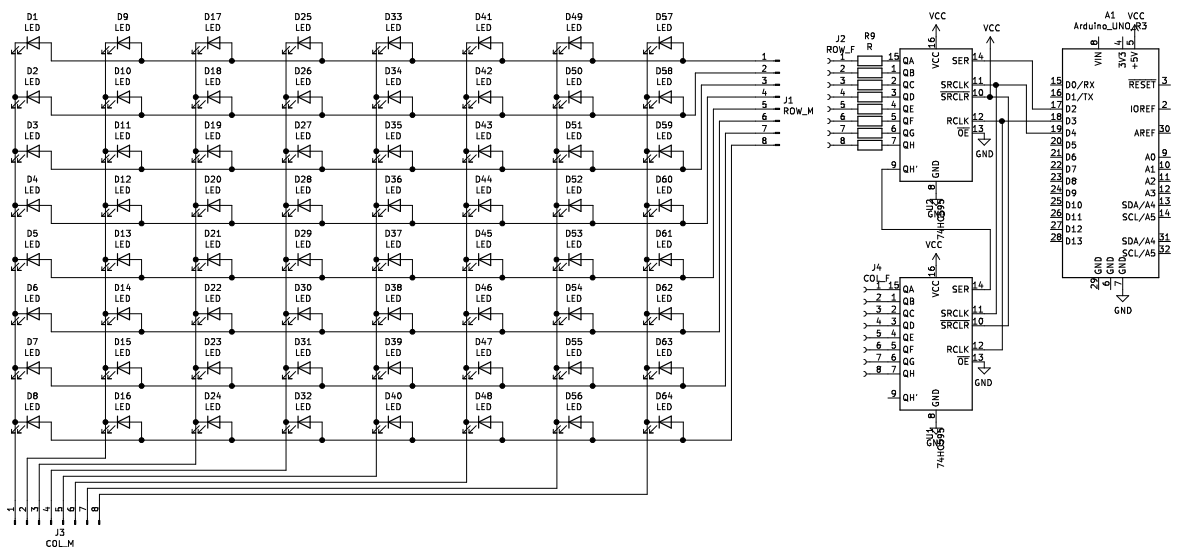


Loop

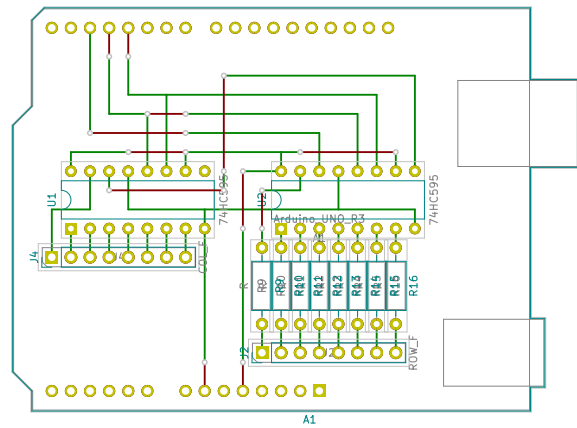
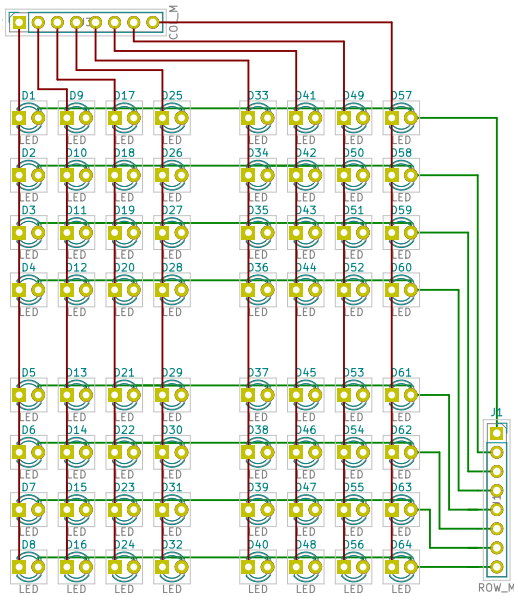


2 Hardware

2.1 Schema

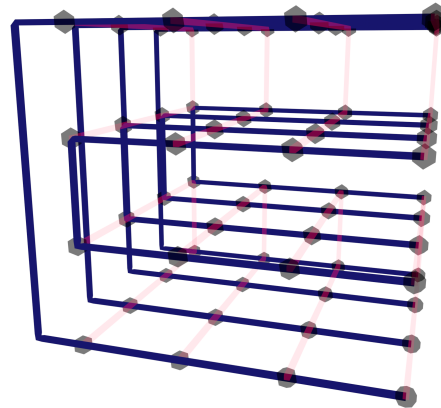
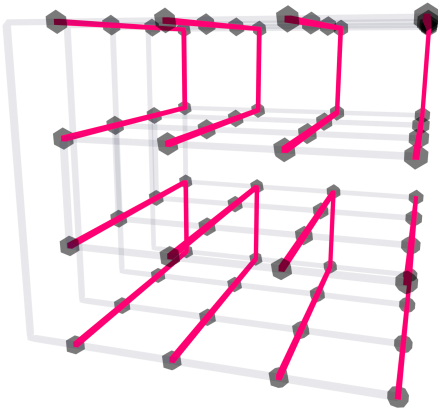


2.2 PCB



2.3 Bedrading (3D)

Dit is een 3D-weergave van de bedrading van de led cube. In deze weergave zie je duidelijk dat de led cube bestaat uit een 8x8-matrix die twee keer is dubbelgevouwd. Hier zijn de roze verbindingen de anode's van de led's, en de blauwe de cathode's.



3 Functiebeschrijving

	<i>Waarom zit onderdeel in de Ledcube?</i>	<i>Hoe is het onderdeel opgebouwd? Wat is het voor onderdeel? Hoe ziet het er uit?</i>	<i>Wat doet het onderdeel?</i>
Shiftregister	Het shiftregister zit in de Ledcube om het aantal uitgangen te vergroten en zo de ledjes individueel aan te sturen.	Een shiftregister is digitaal circuit van een reeks flipflops achter elkaar. Waarbij de ene uitgang van de flipflop is verbonden met de ingang van de volgende.	Een shiftregister is een register met een kloksignaal, wat zorgt dat de data in het register (bits) van de ene plek naar de andere plek kan "shiften" en kan ze tijdelijk opslaan.
Led	De ledjes zitten in de Ledcube om de animaties op weer te geven.	Een light emitting diode (Led)	De led zal de animaties visualiseren.

4 Blokschema

