

Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis

Riĉko, Andrija

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Mechanical Engineering and Naval Architecture / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet strojarstva i brodogradnje**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:235:679903>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-28**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of Mechanical Engineering and Naval Architecture University of Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET STROJARSTVA I BRODOGRADNJE

ZAVRŠNI RAD

Andrija Ričko

Zagreb, 2019.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET STROJARSTVA I BRODOGRADNJE

ZAVRŠNI RAD

Mentor:

Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing

Student:

Andrija Ričko

0035200783

Zagreb, 2019.

Izjavljujem da sam ovaj rad izradio samostalno koristeći stečena znanja tijekom studija i navedenu literaturu.

Zahvaljujem svom mentoru prof. dr. sc. Mariu Štorgi koji mi je svojom pomoći i savjetima pomogao tijekom izrade ovog završnog rada.

Također, zahvaljujem se svojoj djevojci, obitelji, kolegama i prijateljima koji su mi bili podrška tijekom studiranja.

Andrija Ričko



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET STROJARSTVA I BRODOGRADNJE



Središnje povjerenstvo za završne i diplomske ispite
Povjerenstvo za završne ispite studija strojarstva za smjerove:
procesno-energetski, konstrukcijski, brodstrojarski i inženjersko modeliranje i računalne simulacije

Sveučilište u Zagrebu Fakultet strojarstva i brodogradnje	
Datum	Prilog
Klasa:	
Ur.broj:	

ZAVRŠNI ZADATAK

Student: **Andrija Ričko**

Mat. br.: 0035200783

Naslov rada na hrvatskom jeziku: **Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis**

Naslov rada na engleskom jeziku: **Table Tennis Ball Serving Machine**

Opis zadatka:

Razvoj sportske industrije rezultirao je potrebom za razvojem uređaja za automatizaciju sportskih treninga. Sukladno tome, kod ljudi koji treniraju stolni tenis pojavila se ideja o uređaju koji bi samostalno ispućavao teniske loptice te tako omogućio individualni trening sportaša. Uređaj bi trebao omogućiti raznolikost treninga, rotaciju loptice, snagu ispućavanja, promjenjivi domet i kut ispućavanja, te tako simulirati serviranje loptice na različite pozicije i uz različite uvijete ispućavanja loptice.

U radu je potrebno:

- Izraditi tehničku specifikaciju za razvoj uređaja.
- Metodičkom razradom obuhvatiti različita konceptualna rješenja.
- Tehno-ekonomskom analizom odabrati projektno rješenje.
- Odabrano rješenje razraditi uz uporabu standardnih sklopova, te s potrebnim proračunima nestandardnih dijelova. Pri konstrukcijskoj razradi paziti na tehnološko oblikovanje komponenti te sigurnost korisnika pri korištenju uređaja.
- Izraditi računalni 3D model uređaja i tehničku dokumentaciju.

Opseg konstrukcijske razrade, modeliranja i izrade tehničke dokumentacije dogovoriti tijekom izrade rada.

U radu navesti korištenu literaturu i eventualno dobivenu pomoć.

Zadatak zadan:

29. studenog 2018.

Rok predaje rada:

1. rok: 22. veljače 2019.

2. rok (izvanredni): 28. lipnja 2019.

3. rok: 20. rujna 2018.

Predviđeni datumi obrane:

1. rok: 25.2. – 1.3.2019.

2. rok (izvanredni): 2.7.2019.

3. rok: 23.9. – 27.9.2019.

Zadatak zadao:

Prof. dr. sc. Mario Štorga

Predsjednik Povjerenstva:

Prof. dr. sc. Igor Balen

SADRŽAJ

Sadržaj	1
Popis slika	3
Popis tablica	4
Popis tehničke dokumentacije i programskog koda	5
Popis oznaka	6
Sažetak	7
1. Uvod	8
1.1. Što je to robot za stolni tenis?[1]	8
1.2. Načelo rada uređaja	8
1.3. Prostor potreban za uređaj	8
1.4. Zašto kupiti uređaj?	9
2. Analiza tržišta	10
2.1. Tvrtka iPong	10
2.1.1. iPong Topspin	10
2.1.2. iPong Original	11
2.1.3. iPong Pro	12
2.2. Tvrtka Newgy Industries	13
2.2.1. Model 1040+	13
2.2.2. Model 2055	14
2.2.3. Model 3050XL	15
2.3. Tvrtka Tamasu Butterfly	16
2.3.1. Uređaji tvrtke Tamasu Butterfly	16
2.4. Usporedba postojećih proizvoda	19
3. Pregled patenata	20
3.1. Patent US4844458A <i>Table tennis ball serving device</i> [5]	20

3.2.	Patent US20070221187A1 <i>Table tennis ball service machine</i> [6]	21
3.3.	Patent US3878827A <i>Table tennis ball serving apparatus</i> [7]	22
4.	Tehnička specifikacija	23
5.	Funkcijska dekompozicija	24
6.	Morfološka matrica parcijalnih rješenja	25
7.	Koncepti	29
7.1.	Koncept 1	29
7.2.	Koncept 2	30
7.3.	Vrednovanje koncepata	30
8.	Konstruktivska razrada	32
8.1.	Dimenzije stola i brzina loptice	32
8.2.	Odabir motora i tarenica za ispućavanje loptica i servo motora za nagib i zakret uređaja	32
8.2.1.	Motori i tarenice za ispućavanje loptica	32
8.2.2.	Servo motor za nagib i zakret uređaja	35
8.3.	Oblikovanje rješenja	36
8.4.	Izvod jednaćbi za ispućavanje loptice	39
8.5.	Izvod jednaćbi za rotaciju loptice	41
8.6.	Razvoj korisnićko sućelje aplikacije za upravljanje uređajem	44
9.	Zakljućak	47
	Literatura	48
	Prilozi	49

POPIS SLIKA

Slika 2.1. Logo tvrtke iPong [2].....	10
Slika 2.2. iPong Topspin s upravljačem [2].....	11
Slika 2.3. iPong Original s upravljačem [2].....	11
Slika 2.4. iPong Pro s upravljačem [2]	12
Slika 2.5. Logo tvrtke Newgy Industries [3].....	13
Slika 2.6. Model 1040+[3].....	14
Slika 2.7. Model 2055 s upravljačkim uređajem [3]	14
Slika 2.8. Model 3050XL i Newgy aplikacija [3]	15
Slika 2.9. Logo tvrtke Tamasu Butterfly [4].....	16
Slika 2.10. Model Amicus Start s kontrolnom pločom[4].....	17
Slika 2.11. Model Amicus Expert s kontrolnom pločom[4].....	17
Slika 2.12. Model Amicus Prime s aplikacijom[4]	18
Slika 3.1. Patent US4844458A[5]	20
Slika 3.2. Patent US20070221187A1[6]	21
Slika 3.3. Patent US3878827A[7]	22
Slika 7.1. Koncept 1	29
Slika 7.2. Koncept 2	30
Slika 8.1. Dimenzije stola za stolni tenis.....	32
Slika 8.2. Tarenica za ispućavanje loptica.....	32
Slika 8.3. Motor za ispućavanje loptice.....	33
Slika 8.4. Kontroler za motore.....	34
Slika 8.5. Servo motor	35
Slika 8.6. Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis - Pogled 1	36
Slika 8.7. Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis - Pogled 2	37
Slika 8.8. Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis - Pogled 3	38
Slika 8.9. Putanja loptice: gornja slika-nacrt stola; donja slika-tlocrt stola.....	40
Slika 8.10. Rotacija loptice	42
Slika 8.11. Sućelje aplikacije za upravljanje uređajem	44
Slika 8.12. Sućelje aplikacije s oznaćenim elementima	45

POPIS TABLICA

Tablica 2.1. Usporedba postojećih proizvoda.....	19
Tablica 4.1. Tehnička specifikacija.....	23
Tablica 6.1. Morfološka matrica rješenja	25
Tablica 7.1. Vrednovanje koncepata	31
Tablica 8.1. Karakteristike motora za ispućavanje loptica	33
Tablica 8.2. Karakteristike kontrolera za motore.....	34
Tablica 8.3. Karakteristike servo motora.....	35

POPIS TEHNIČKE DOKUMENTACIJE I PROGRAMSKOG KODA

AR-2019-000 Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis

AR-2019-001 Kućište A

AR-2019-002 Kućište B

AR-2019-003 Središnja ploća kućišta

AR-2019-004 Nosać A

AR-2019-005 Nosać B

AR-2019-006 Postolje A

AR-2019-007 Postolje B

AR-2019-008 Gumena noćica

AR-2019-009 Nastavak za servo motor

AR-2019-010 Lopatice

AR-2019-011 Gumeni rub

MainActivity.java

BtSend.java

OnReceiveInterface.java

activity_main.xml

AndroidManifest.xml

POPIS OZNAKA

OZNAKA	MJERNA JEDINICA	OPIS
a_{max}	m/s^2	Maksimalno ubrzanje loptice
B	m	Širina stola
d	m	Udaljenost
d_L	m	Promjer loptice
d_t	m	Promjer tarenice
F_{max}	N	Sila na lopticu
g	m/s^2	Ubrzanje slobodnog pada
h	m	Visina uređaja
h_0	m	Visina mrežice
L	m	Dužina stola
M_{max}	Nm	Maksimalni moment na tarenicama
m	g	Masa loptice
R	—	Vektor
s	m	Udaljenost
t_{min}	s	Minimalno vrijeme ubrzanja
v	m/s	Brzina loptice
v_1	m/s	Obodna brzina tarenice 1
v_2	m/s	Obodna brzina tarenice 2
v_3	m/s	Obodna brzina tarenice 3
v_{max}	m/s	Maksimalna brzina loptice
v_{Tmax}	m/s	Maksimalna obodna brzina tarenice
z_{rot}	—	Koordinata
z_{T1}	—	Koordinata
z_{T2}	—	Koordinata
z_{T3}	—	Koordinata
x_0	—	Koordinata
x_1	—	Koordinata
y_{rot}	—	Koordinata
y_0	—	Koordinata
y_1	—	Koordinata
y_{T1}	—	Koordinata
y_{T2}	—	Koordinata
y_{T3}	—	Koordinata
α	rad	Kut nagiba uređaja
φ	rad	Kut zakreta uređaja
Π	—	Ravnina

SAŽETAK

U radu je prikazan razvoj uređaja koji služi za automatsko ispućavanje loptica za stolni tenis kao pomoć kod individualnog treninga. Analizom tržišta utvrđeno je da slični uređaji postoje no usporedbom rješenja različitih tvrtki zaključeno je da nisu pogodni za većinu sportaša/klubova zbog visoke cijene ili ograničenih funkcija. Na temelju funkcijske dekompozicije i morfološke matrice predložena su 2 koncepta rješenja. Vrednovanjem tih koncepta odabrano je jedno rješenje temeljem čega je napravljena konstrukcijska razrada uređaja. Napravljen je proračun kritičnih komponenti, te je na kraju izrađen 3D model i tehnička dokumentacija dijelova uređaja korištenjem programskog paketa Solid Edge 2019. Za uređaj je napravljen i fizički prototip koji se koristio u svrhu potvrde koncepta te prikupljanja podataka potrebnih za razradu i optimiranje.

Ključne riječi: ispućavanje, stolni tenis, robot, trening, automatizacija, ping-pong

1. UVOD

Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis, ili skraćeno robot za stolni tenis, komercijalno dostupni od kasnih 1980-ih.

Moćda ste ćuli za robote za stolni tenis, ali ne znate što su oni ili što mogu ućiniti? U nastavku ovog rada je opisano što su oni i kako rade.

1.1. Što je to robot za stolni tenis?[1]

Robot za stolni tenis je, najjednostavnije objašnjeno, uređaj koji na kontrolirani naćin moće automatski ispućavati loptice za stolni tenis s jednog kraja stola na drugi kraj.

Roboti za stolni tenis obićno se sastoje od pet glavnih elemenata:

1. Spremnika za loptice
2. Mehanizma za ispućavanje loptica
3. Mehanizma za odrećivanje pozicije ispućane loptice
4. Upravljaćke jedinice pomoću koje se kontrolira naćin ispućavanja loptice
5. Mreće za hvatanje povratnih loptica

Neki od osnovnih modela imaju ogranićen mehanizam za odrećivanje pozicije ispućane loptice te ne ukljućuju mreću za hvatanje povratnih loptica. Takoćer imaju ogranićenu funkciju rotacije loptice, te raznolikost opcija za treniranje.

1.2. Naćelo rada urećaja

Danas postoji nekoliko razlićitih varijanti urećaja koji svi slijede ista naćela korištenja.

Urećaj se prićvrsti ili postavi na jedan kraj stola za stolni tenis i usmjeri se prema suprotnom kraju stola. Zatim se spremnik za loptice napuni s lopticama. Kada je robot programiran (ako postoji ta opcija) i ukljućen, ispućavat će loptice iz mehanizma za ispućavanje na jedan ili na viće razlićitih poloćaja na stolu.

1.3. Prostor potreban za urećaj

Dobra vijest o robotima je da ne zauzimaju mnogo prostora, to jest zauzimaju mnogo manje prostora nego da trenirate s drugom osobom.

Budući da je robot obično pričvršćen na jedan kraj stola, ili samo postavljen na stol, taj kraj stola se može gurnuti uz zid.

Naravno da je i dalje potrebno imati dovoljno prostora na strani stola gdje se nalazi igrač, ali ukupni prostor je mnogo manji nego da igrate protiv druge osobe.

1.4. Zašto kupiti uređaj?

1. Nije potreban drugi igrač, a i puno je bolji od “povratne ploče“
2. Može se vježbati bez ograničenja
3. Omogućava brzo i učinkovito savladavanje poteza ili rutine
4. Lakše vježbanje određenih udaraca zbog ponovljivosti udaraca
5. Poboljšava rad nogu, mogu se programirati za ispućavanje loptica na određene lokacije(samo određeni modeli).
6. Može biti koristan za poboljšanje kondicije

2. ANALIZA TRŽIŠTA

Analizom tržišta obuhvatit će se uređaji za automatsko ispućavanje loptica za stolni tenis koji se trenutno nalaze na tržištu. Usporedit će se karakteristike i bitne značajke proizvoda.

Danas postoji samo nekoliko tvrtki koje se bave izradom takvih uređaja. U analizi su spomenute tri tvrtke koje imaju takve uređaje na tržištu. Odabrane su tvrtke od kojih jedna proizvodi uređaje za povremene igrače i neke manje klubove, tvrtka koja ima uređaje namijenjene za profesionalne igrače i klubove, te tvrtka koja se nalazi negdje između.

2.1. Tvrtka iPong



Slika 2.1. Logo tvrtke iPong [2]

Tvrtka iPong osnovan je 2010. godine. Sjedište tvrtke iPong nalazi se u Rockvilleu, u Marylandu, u SAD-u. Ima oko 40 zaposlenika i procijenjeni godišnji prihod od 1,3 milijuna dolara. [2]

Tvrtka se bavi izradom relativno jeftinih i pristupačnih uređaja za ispućavanje loptica za stolni tenis.

2.1.1. iPong Topspin

Model iPong Topspin ima vrlo jednostavnu konstrukciju. Sastoji se od tri dijela, donji dio kao postolje, srednji dio u kojemu se nalazi mehanizam za ispućavanje, te gornji dio koji služi za pohranu loptica. Ima kapacitet od 100 loptica. Dimenzije su mu 32 cm x 32 cm x 48cm i masa 1.14 kg. Može ispućavati između 12 i 70 loptica u minuti. Napaja se putem baterije. Kod ispućavanja loptice nije moguća kontrola putanja loptice te omogućena samo jedna vrsta rotacije loptice (*Top*). Za upravljanje uređajem koristi kontrolna ploča koja je povezana s uređajem pomoću žice. Cijena ovog uređaja je \$99.95.

Slika 2.1. prikazuje uređaj iPong Topspin, te žični upravljač.



Slika 2.2. iPong Topspin s upravljačem [2]

2.1.2. *iPong Original*

Model iPong Original ima jednaku konstrukciju kao i model iPong Topspin. Također ima kapacitet od prilike 100 loptica. Dimenzije su mu 32 cm x 32 cm x 48cm i masa 1.14 kg. Može ispucavati između 12 i 70 loptica u minuti. Napaja se iz mreže. Kod ispucavanja loptice nije moguća kontrola putanja loptice te su moguće samo dvije vrste rotacije loptice (*Top i Back*). Za upravljanje uređajem koristi se žični upravljač. Cijena ovog uređaja je \$149.95.

Slika 2.3. prikazuje uređaj iPong Topspin, te žični upravljač.



Slika 2.3. iPong Original s upravljačem [2]

2.1.3. iPong Pro

Model iPong Pro je u skoro potpunosti jednak modelu Original. Jedina je razlika u tome da je kod ovog modela moguća veća kontrola putanja loptice, automatsko pozicioniranje uređaja tako da loptica može udariti na više različitih položaja na stolu. Za upravljanje uređajem koristi se žični upravljač. Cijena ovog uređaja je \$199.95.

Slika 2.4. prikazuje uređaj iPong Topspin, te žični upravljač.



Slika 2.4. iPong Pro s upravljačem [2]

2.2. Tvrtka Newgy Industries



Slika 2.5. Logo tvrtke Newgy Industries [3]

Newgy Industries, Inc. osnovao je Joseph E. Newgarden, Jr. (1929-2017), entuzijast za stolni tenis, koji je izvorno počeo raditi na izumu Robo-Pong (uređaj za automatsko ispućavanje loptica za stolni tenis) 1972. godine. Tri godine kasnije njegov je hobi postao posao. Robot za stolni tenis uzeo je 16 godina istraživanja i razvoja prije svog prvog komercijalnog izdanja 1988. [3]

Newgy se zalaže za proizvode za stolni tenis koji su pristupaćni, kvalitetni i jednostavni za korištenje.

2.2.1. Model 1040+

Model 1040+ najjednostavniji je model tvrtke Newgy. Sastoji se od košare u kojoj je pohranjeno oko 200 loptica i mehanizma koji može dovoditi od 26 do 94 loptice po minuti prema glavi za ispućavanje loptica. Glava za ispućavanje loptica ima mogućnost automatiziranog zakretanja glava lijevo-desno te ručno zakretanje glave oko osi smjera ispućavanja loptice. Mehanizam za ispućavanje loptica sastoji se od elektromotora na kojem se nalazi tarenica koja u zahvatu s lopticom izbacuje lopticu iz uređaja određenom brzinom. Kod takve izvedbe moguće je dobiti rotaciju loptice samo u jednom smjeru pa je iz tog razloga dodana mogućnost zakretanja glave oko osi smjera ispućavanja loptice. Za upravljanje uređajem koristi se žični kontroler na kojemu je moguće podesiti brzinu ispućavanja loptice, frekventnost ispućavanja i smjer ispućavanja loptice. Dimenzije uređaja su 33x50x23cm, a masa uređaja je 6,5kg. Cijena uređaja je \$399.

Slika 2.6. prikazuje uređaj sa svim dodacima koji kod kupovine dolaze uz uređaj.



Slika 2.6. Model 1040+[3]

2.2.2. Model 2055

Model 2055 po konstrukciji mehanizma za dovođenje loptica i mehanizma za ispućavanje loptica jednak je modelu 1040+. Od modela 1040+ razlikuje se po tome što dolazi s mrežom za hvatanje loptica i naprednijim upravljačkim uređajem pomoću kojega je moguće programirati do 64 različitih vježbi. Dimenzije sklopljenog uređaja su 36x84x28cm, rasklopljenog 153x79x46cm, a masa uređaja je 11kg. Cijena uređaja je \$999.

Slika 2.7. prikazuje Model 2055 koji je montiran za stol s upravljačkim uređajem.

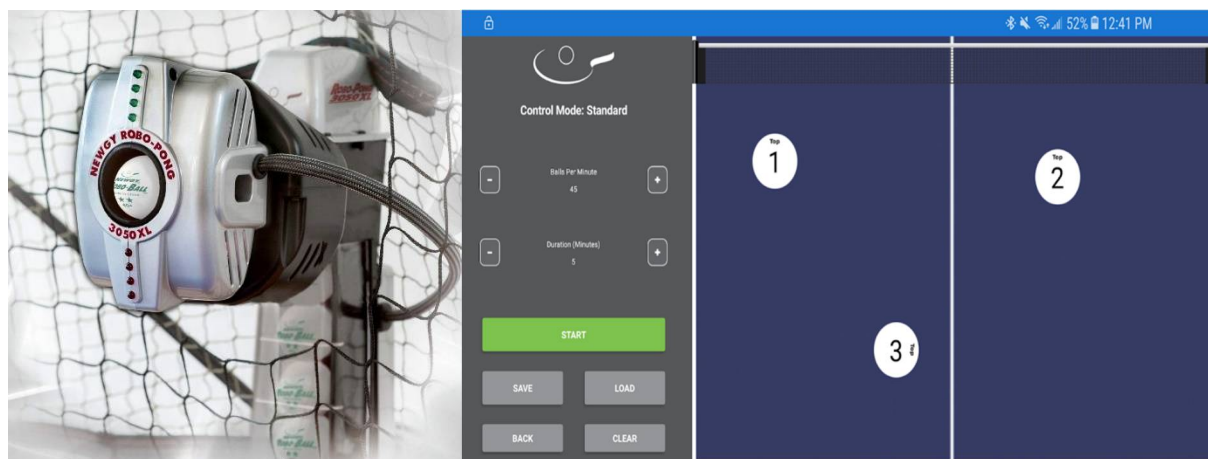


Slika 2.7. Model 2055 s upravljačkim uređajem [3]

2.2.3. Model 3050XL

Model 3050XL je najnapredniji model tvrtke Newgy. Po konstrukciji mehanizma za dovođenje loptice jednak je Modelu 1040+ i 2055, a mehanizam za ispućavanje loptica nešto je napredniji. Za razliku od prijašnjih modela, ovaj model ima 2 elektromotora u mehanizmu za ispućavanje loptica. Također rotacija glave, oko osi smjera ispućavanja loptice, je kod ovog uređaja automatizirana. Za upravljanje uređajem koristi se pametni telefon ili tablet pomoću kojeg se putem aplikacije korisnik povezuje preko *Bluetooth-a* sa uređajem. Dimenzije uređaja jednake su kao i kod modela 2055, a masa je nešto manja i iznosi 8,2kg. Cijena uređaja je \$1699.

Slika 2.8. prikazuje izgled glave za ispućavanje loptica kod modela 3050XL, te sućelje aplikacije za upravljanje uređajem.



Slika 2.8. Model 3050XL i Newgy aplikacija [3]

2.3. Tvrtka Tamasu Butterfly



Slika 2.9. Logo tvrtke Tamasu Butterfly [4]

19. prosinca 1950. Hikosuke Tamasu osnovao je Tamasu Co., Ltd. u malom gradu Yanai City u Japanu. To je bio početak poslovne karijere koja je gotovo jedinstvena u stolnom tenisu. [4]

Osnivač tvrtke Tamasu je ispunio svoj životni san kada je prije pola stoljeća svoj hobi posvetio svojoj profesiji. U to vrijeme nije mogao ni zamisliti da bi Butterfly učinio vodećom robnom markom u svijetu. [4]

Tvrtka se bavi proizvodnjom visoko kvalitetne opreme za stolni tenis koja je namijenjena profesionalnim klubovima za trening stolnog tenisa.

2.3.1. Uređaji tvrtke Tamasu Butterfly

Tvrtka Tamasu Butterfly nudi 3 uređaja za ispućavanje loptica za stolni tenis. Amicus Start, Amicus Expert i Amicus Prime. Ta 3 uređaja su po konstrukciji jednaka te jedina razlika je u veličini košare za pohranu loptica te kako se upravlja uređajem.

Uređaj je konstruiran na način da se pričvrsti na jednu stranu stola. Košara za pohranu loptica nalazi se ispod stola odnosno ispod samog uređaja. Unutar te košare nalazi se mehanizam koji prikuplja loptice koje se nalaze u košari te ih podiže do mehanizma za ispućavanje. Mehanizam za ispućavanje sastoji se od 3 tarenice koje u zahvatu s lopticom ispućavaju lopticu prema metalnoj pločici koju je moguće zakretati za postizanje različitih kutova kojim loptica udara u tu pločicu i samim time određuje položaj na koji će loptica udariti u stol. Uređajem je moguće dobiti bilo kakvu rotaciju loptica što se postiže kontroliranjem brzine vrtnje svake tarenice zasebno. Svaki model dolazi s mrežom za hvatanje loptica koja se nalazi iza uređaja i usmjeruje vraćene loptice u košaru za pohranu loptica. Okvirne dimenzije su 158x86x160cm dok je masa uređaja s mrežom za hvatanje loptica 8,8kg.

2.3.1.1. Model Amicus Start

Model Amicus Start dolazi s kontrolnom pločom na kojoj je predefiniran određen broj vježbi i nije moguće programiranje vlastitih vježbi, već samo podešavanje pojedinih parametara postojećih vježbi. Predefinirane vježbe uključuju razne udarce kao što su serviranje i vraćanje loptica s različitim rotacijama i pozicijama ispućavanja. Svaka vježba može imati do 6 različitih načina ispućavanja loptica. Cijena uređaja iznosi \$1279.

Slika 2.10. prikazuje model Amicus Start sa kontrolnom pločom.



Slika 2.10. Model Amicus Start s kontrolnom pločom[4]

2.3.1.2. Model Amicus Expert

Model Amicus Expert dolazi s kontrolnom pločom s 99 predefiniranih vježbi koje je također moguće podešavati po vlastitoj želji i programiranje vlastitih vježbi. Moguće je podešavanje rotacije loptice, položaja i frekventnosti ispućavanja loptica. Svaka vježba može sadržavati do 7 različitih načina ispućavanja. Cijena uređaja iznosi \$1829.

Slika 2.11. prikazuje model Amicus Expert sa kontrolnom pločom.

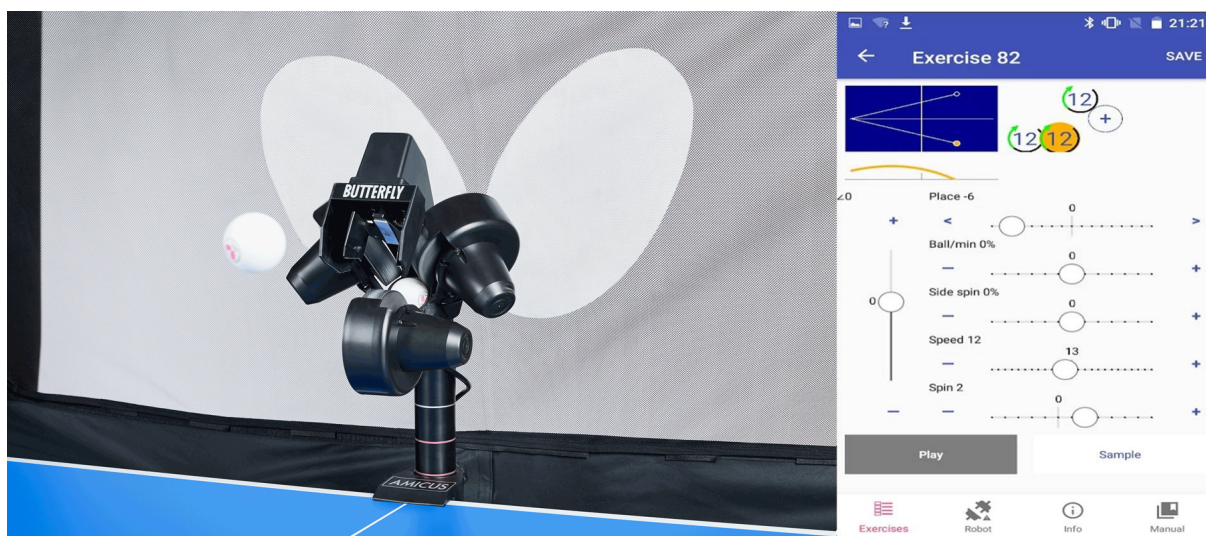


Slika 2.11. Model Amicus Expert s kontrolnom pločom[4]

2.3.1.3. Model Amicus Prime

Model Amicus Prime dolazi s tabletom na kojemu je instalirana aplikacija koja služi za upravljanje uređajem. Također tu aplikaciju je moguće instalirati na bilo koji pametni telefon. U aplikaciji se mogu programirati svi parametri ispućavanja loptica te je moguće spremanje bilo koji broj vježbi od kojih svaka može sadržavati do 10 različitih načina ispućavanja. Cijena uređaja iznosi \$2179.

Slika 2.12. prikazuje model Amicus Prime sa aplikacijom kojom se upravlja sa uređajem.



Slika 2.12. Model Amicus Prime s aplikacijom[4]

2.4. Usporedba postojećih proizvoda

Tablica 2.1. Usporedba postojećih proizvoda

Svojstvo	iPong			Newgy Industries			Tamasu Butterfly		
	Topspin	Original	Pro	1040+	2055	3050XL	Start	Expert	Prime
Dimenzije [mm]	320	320	320	330	1530	1530	1580	1580	1580
	x320	x320	x320	x500	x790	x790	x860	x860	x860
	x480	x480	x480	x230	x460	x460	x1600	x1600	x1600
Masa [kg]	1,14	1,14	1,14	6,5	11	8,2	8,8	8,8	8,8
Kontrola putanje loptice	X	X	X	Ručna	Ručna	Auto	Auto	Auto	Auto
Rotacija loptice ¹	H1	H2	H2 V2+	H2 V2+	H2 V2+	H2 V2+	H2 V2+	H2 V2+	H2 V2+
Uključuje mrežu za hvatanje loptica	X	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓
Nasumično ispućavanje loptica	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Bežično upravljanje	X	X	X	X	X	✓	X	X	✓
Frekvencija/kapacitet ispućavanja loptica/minuti (min-max)	12-70	12-70	12-70	26-94	1-170	1-170	11-100	1-100	5-120
Mogućnost programiranja uređaja	X	X	✓	X	✓ 64 vježbi	✓ 100+ vježbi	X	✓ 99 vježbi	✓ ∞ vježbi
Napajanje	Baterija	AC mreža	AC mreža	AC mreža	AC mreža	AC mreža	AC mreža	AC mreža	AC mreža
Kapacitet loptica	100	100	100	200	120+	120+	-	-	-
Cijena	\$99,95	\$149,95	\$199,95	\$399	\$999	\$1699	\$1279	\$1829	\$2179

Detaljnou analizou opisanih proizvoda vidimo da svaka tvrtka temelji svoje proizvode na jednoj tehnološkoj platformi i da na cijenu modela najviše utječe način upravljanja i mogućnost programiranja vlastitih vježbi. To je jedan od najkompleksnijih aspekata ove vrste uređaja i to jako utječe na cijenu proizvoda kao što je prikazano u tablici 2.1.

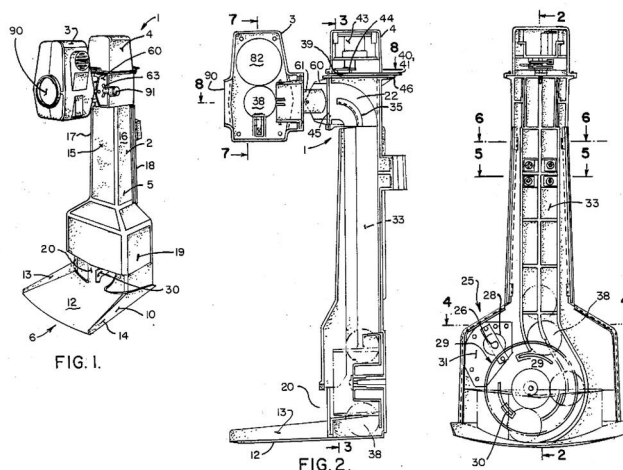
¹ H1/V1 = rotacija oko horizontalne/vertikalne osi samo u jednom smjeru
H2/V2 = rotacija oko horizontalne/vertikalne osi u dva smjera
+ = kombinacija horizontalne i vertikalne rotacije

3. PREGLED PATENATA

3.1. Patent US4844458A *Table tennis ball serving device* [5]

Patent je prijavljen 1985. godine u Americi, a istekao je 2006. godine.

Patent opisuje prijenosni uređaj za automatsko ispućavanje loptica za stolni tenis koji uključuje i mrežu za hvatanje lopte. Uređaj se sastoji od glave u kojoj je mehanizam za ispućavanje koja je montirana tako da se može rotirati oko osi smjera ispućavanja loptica. Prema glavi se dovode loptice iz vodilice koja je povezana s glavom i bazom uređaja. Za hvatanje loptica koje igrač vraća koristi se sklopiva mreža. Uređaj se nalazi unutar mreže, te povratne loptice, preko mehanizma za dovodjenje i vodilice, dovodi ponovno do glave. Robotom upravljaju tri motora, koji se mogu pojedinačno kontrolirati kako bi se osiguralo kontinuirano i raznoliko ispućavanje loptica. Konstrukcija robota osigurava razne tehnike ispućavanja loptica, koje se sve kontroliraju tijekom rada uređaja.



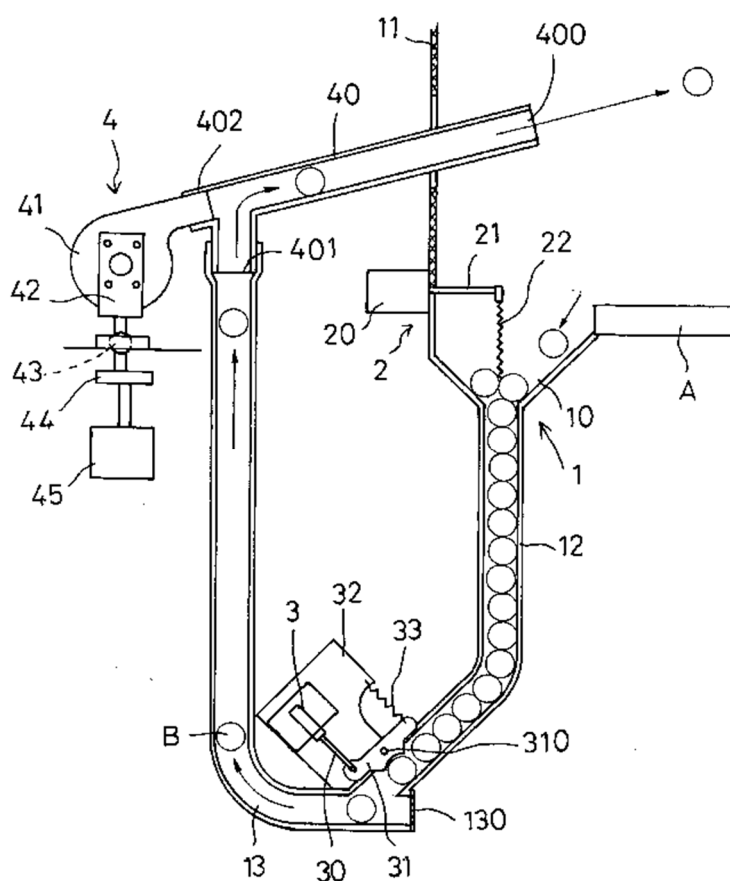
Slika 3.1. Patent US4844458A[5]

Slika 3.1. Prikazuje uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis. Na slici je prikazana glava (3) u kojoj se nalazi mehanizam za ispućavanje loptica. Mehanizam za ispućavanje loptica konstruiran je pomoću jednog elektromotora na kojem se nalazi tarenica (82) koja u zahvatu s lopticom (38) izbacuje lopticu određenom brzinom i rotacijom. Nakon što igrač vrati lopticu u mrežu, loptica pada na bazu (12) uređaja te se preko mehanizma za dovodjenje (30) i vodilice (33) ponovno vraća u glavu (3) uređaja i proces se ponavlja. Mehanizam za dovodjenje (30) sastoji se od jednog elektromotora na kojemu se nalazi bubanj (29) koji je izrađen tako da na sebi ima lopatice koje služe za kupljenje i podizanje loptica duž vodilice (33).

3.2. Patent US20070221187A1 *Table tennis ball service machine* [6]

Patent je prijavljen 2006. godine u Americi te je još uvijek aktivan.

Patent opisuje uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis koji se sastoji sklopa za sakupljanje loptica, upravljačkog ventila i mehanizma za ispućavanje loptica. Sklop za sakupljanje loptica sastoji se od mreže za hvatanje povratnih loptica, žlijeba za skupljanje loptica koji je spojen sa stolom te je donji dio žljeba pomoću cijevi spojen s upravljačkim ventilom. Upravljački ventil smješten je na donjem kraju cijevi za sakupljanje loptica te kontrolira frekventnost ispućavanja loptica. Mehanizam za ispućavanje loptica povezan je s gornjom stranom cijevi za dovođenje loptica i sastoji se od cijevi za ispućavanje, kompresora i nosive konstrukcije. Cijev za ispućavanje loptica je jednim krajem povezana na kompresora, a drugi kraj je, kroz mrežu za hvatanje loptica, usmjeren prema igraču.

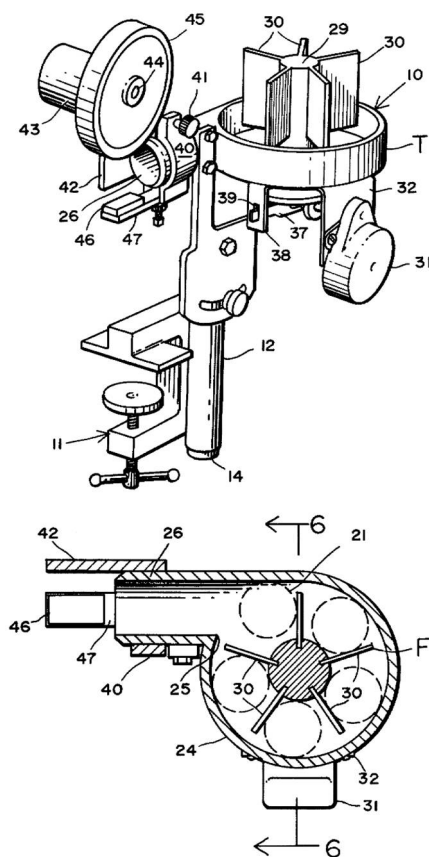


Slika 3.2. Patent US20070221187A1[6]

3.3. Patent US3878827A *Table tennis ball serving apparatus* [7]

Patent je prijavljen 1973. godine u Americi, a istekao je 1992. godine.

Ovaj patent predstavlja uređaj za ispućavanje loptica s mehanizmom koji dovodi loptice do tarenice koja svojom rotacijom zahvaća lopticu te ju ispućava u željenom smjeru i željenom rotacijom. Rotacija loptice može biti *top spin* i *bottom spin*. Mehanizam za dovođenje loptice do tarenice sastoji se od rotirajućih lopatica među kojima se nalaze loptice. Prilikom rotacije, lopatice guraju i usmjeravaju loptice prema mehanizmu za ispućavanje (prema tarenici). Cijeli uređaj ima mehanizam koji služi za učvršćivanje uređaja za stol i nagib uređaja.



Slika 3.3. Patent US3878827A[7]

4. TEHNIČKA SPECIFIKACIJA

Na temelju gabarita uređaja, maksimalne brzine ispućavanja loptica te upravljivosti uređaja kreirat će se tehnička specifikacija.

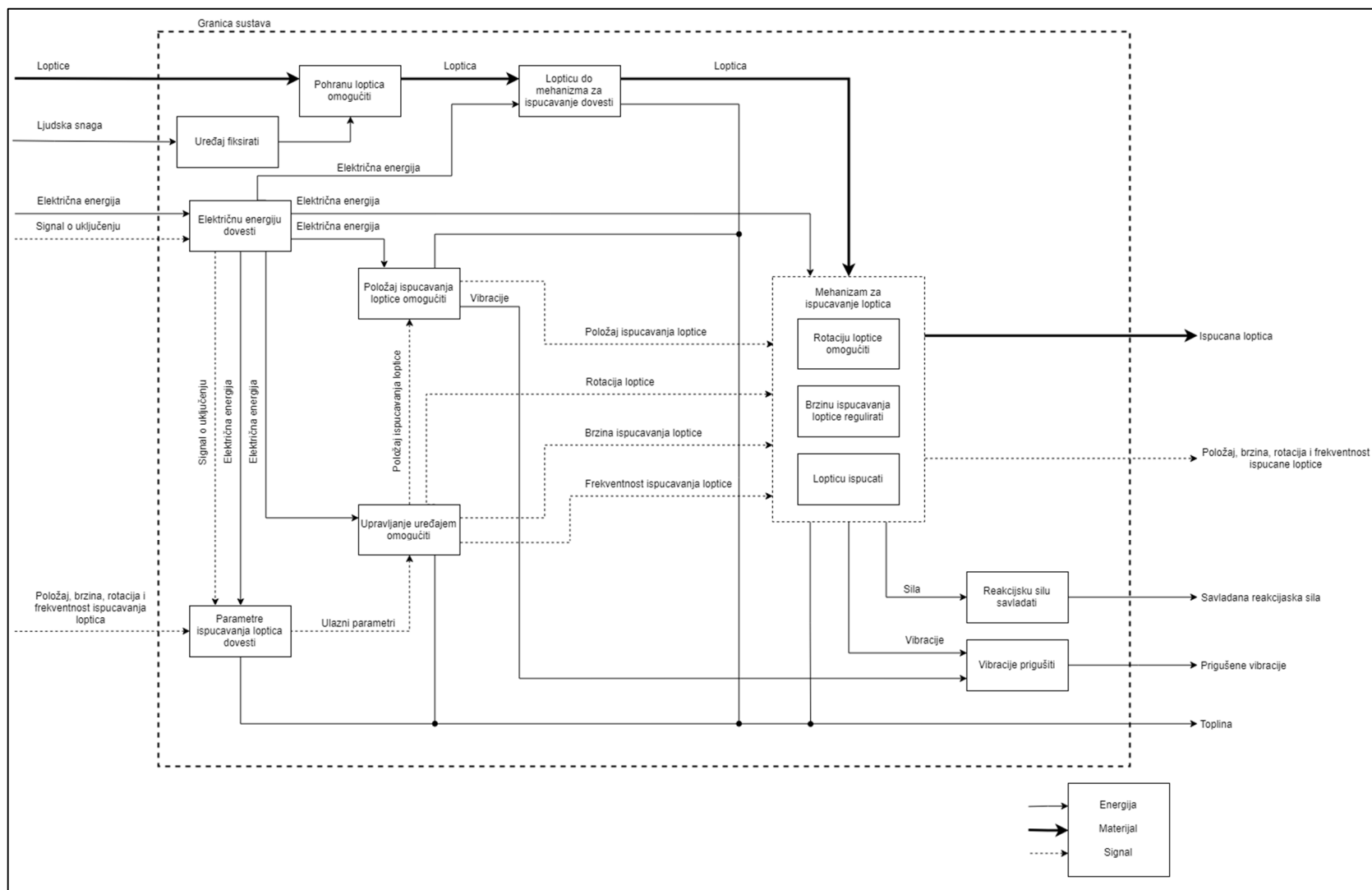
Početne tehničke specifikacije s kojima se krenulo u daljnju razradu, odnosno izradu funkcijske dekompozicije, morfološke matrice i koncepata su sljedeće [Tablica 4.1]:

Tablica 4.1. Tehnička specifikacija

Napajanje	Punjive baterije (12V)
Automatsko zakretanje uređaja	✓
Automatsko naganjanje uređaja	✓
Brzina ispućavanja loptice	10-30m/s
Frekvencija ispućavanja loptica [loptica/minuti]	1-120
Kapacitet loptica	30
Težina uređaja	1,5kg
Gabariti [mm]	300x250x200
Bežično upravljanje	✓
Mogućnost programiranja uređaja	✓ (∞ vježbi)



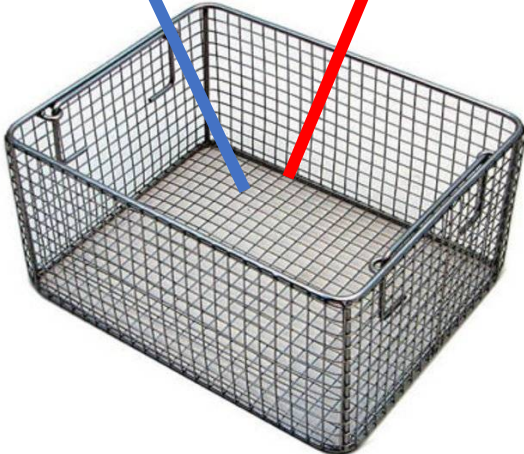
Na temelju tehničke specifikacije izrađuje se funkcijska dekompozicija u kojoj se definiraju sve funkcije uređaja te se izrađuje morfološka matrica kod koje se za svaku funkciju uređaja predlaže parcijalno rješenje, koje se nakon toga koristi pri izradi koncepata.

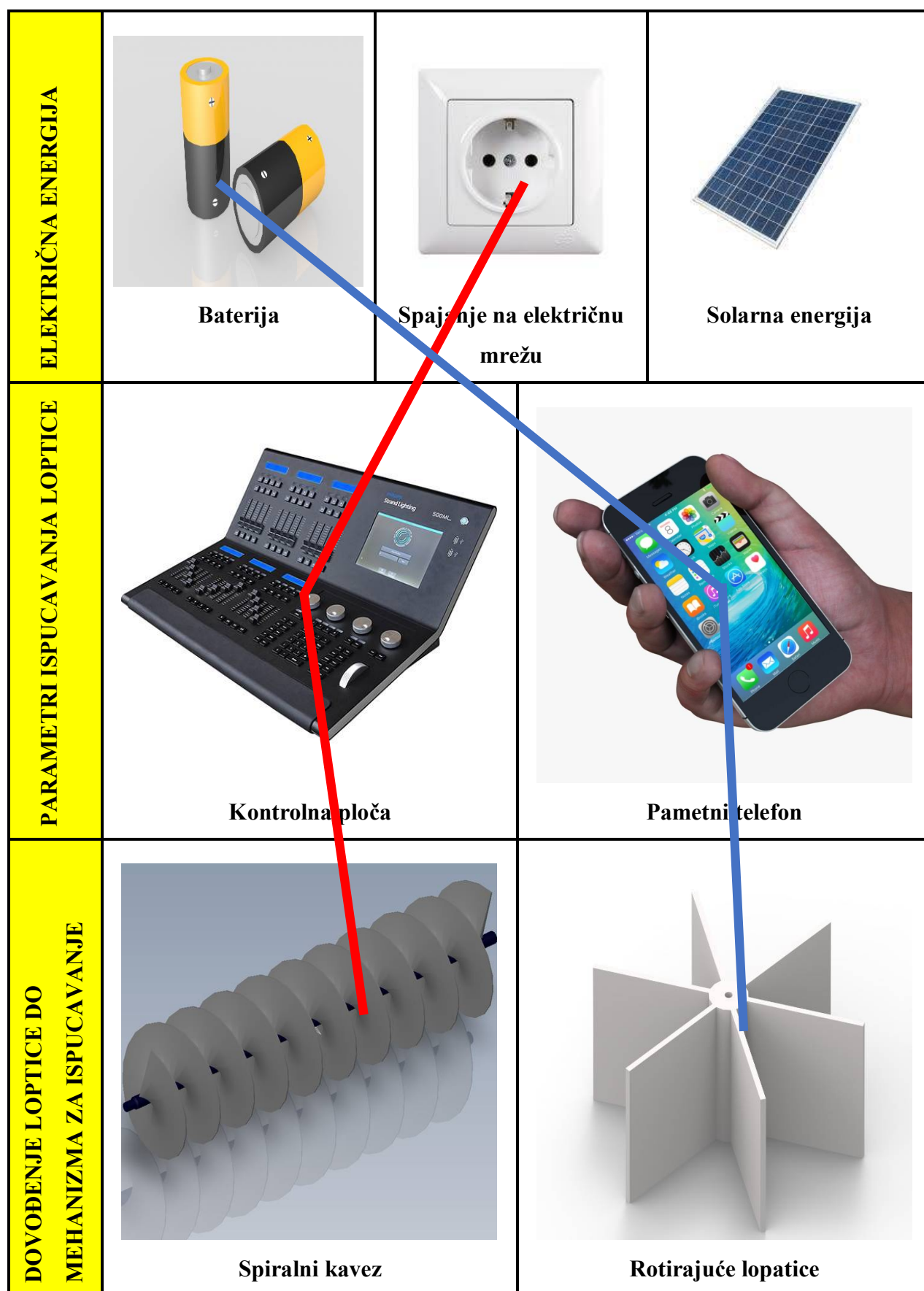
5. FUNKCIJSKA DEKOMPOZICIJA



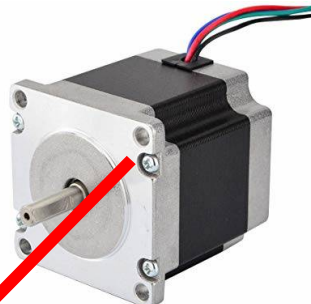
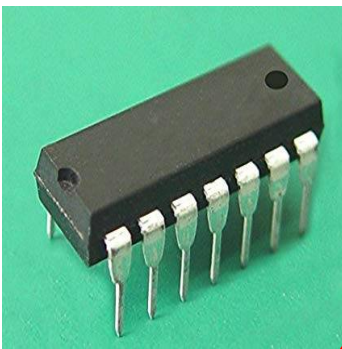
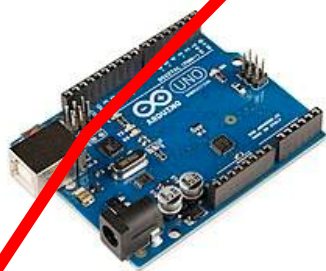
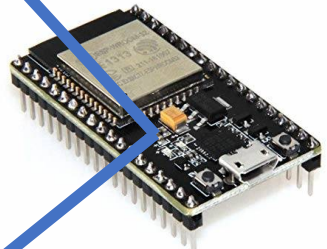
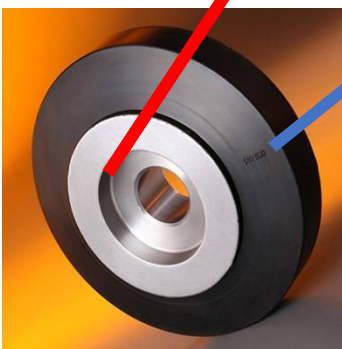




6. MORFOLOŠKA MATRICA PARCIJALNIH RJEŠENJA

Tablica 6.1. Morfološka matrica rješenja

FUNKCIJA	RJEŠENJA	
UREĐAJ FIKSIRATI	 <p>Gumene nožice</p>	 <p>Vijčana veza za stol</p>
POHRANITI LOPTICE	 <p>Košara</p>	



POZICIONIRANJE SMJERA ISPUCAVANJA	 DC motor	 Servo motor	 Koračni motor
UPRAVLJANJE UREĐAJEM	 Tranzistorska logika	 Mikrokontroler baziran na čipu Arduina	 Mikrokontroler baziran na čipu ESP32
MEHANIZAM ZA ISPUCAVANJE LOPTICA	 Tarenice	 Zračni potisak	 Opružni sustav

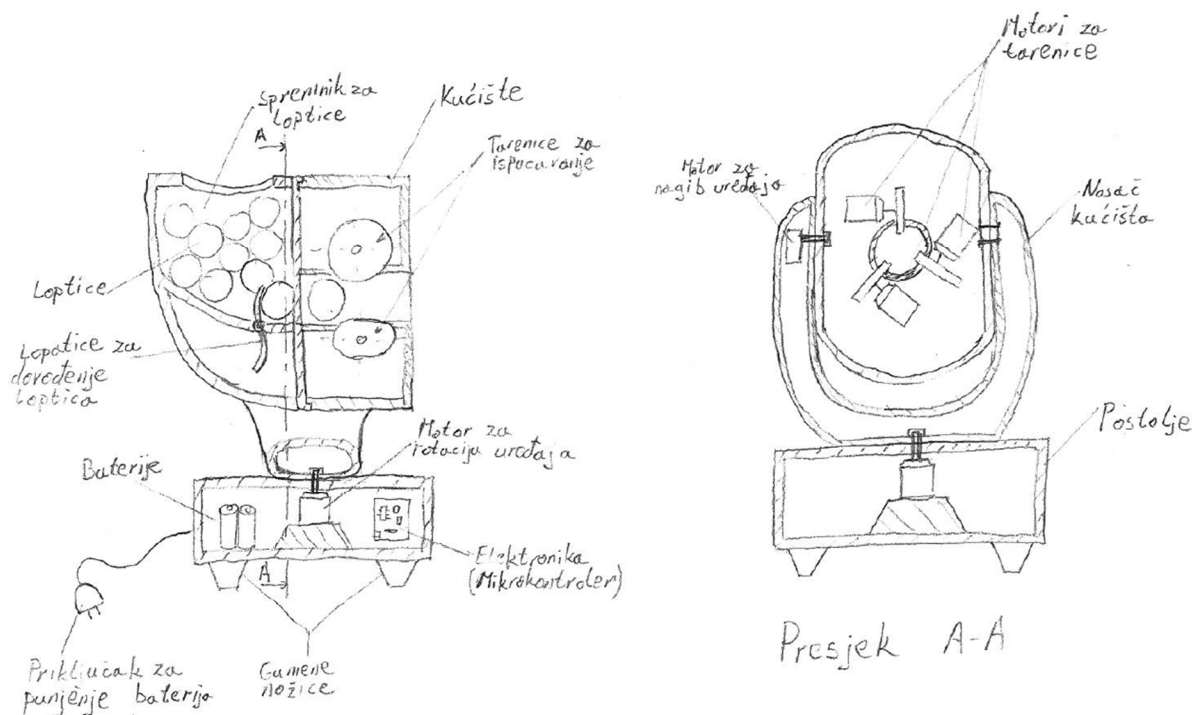
BUKU PRIGUŠITI	 <p>Izolacijska guma</p>	 <p>Gumene nožice</p>	 <p>Mineralna vuna</p>

U morfološkoj matrici [Tablica 6.1.] dana su neka od mogućih rješenja za funkcije proizvoda. Iz njih će se izraditi nekoliko konceptualnih rješenja koja će se zatim vrednovati i usporediti. Treba napomenuti da rješenja u morfološkoj matrici nisu razrađena do detalja, već je u obzir uzeta samo ideja i određene karakteristike, kao što su težina izvedbe, cijena izvedbe, funkcionalnost, masa, zadovoljavanje potreba korisnika, itd. Odabrana rješenja za pojedine koncepte spojena su linijama u morfološkoj matrici (koncept 1 – crvena linija; koncept 2 – plava linija).

7. KONCEPTI

Nakon definiranja funkcijskog modela i morfološke matrice, nastavljamo s izradom koncepata koji se temelje na rješenjima danim u morfološkoj matrici. Nakon izrade koncepata slijedi njihova evaluacija te vrednovanje.

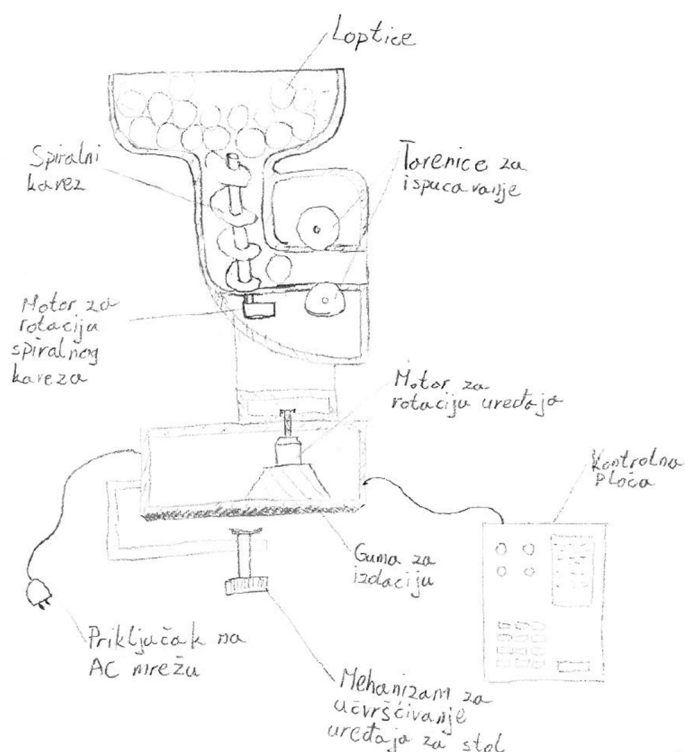
7.1. Koncept 1



Slika 7.1. Koncept 1

Na skici [Slika 7.1] prikazano je rješenje prvog koncepta. Spremnik za loptice potrebno je napuniti lopticama. Nakon podešavanja željenih parametara ispućavanja pomoću mobilne aplikacije, podaci se s aplikacije šalju na mikrokontroler preko *Bluetooth-a*. Najprije se, pomoću motora za rotaciju i motora za zakretanje, uređaj postavi u određeni položaj tako da se ispune uvjeti zadani u aplikaciji. Zatim se motori, na kojima su tarenice, počinju rotirati brzinama koje su također definirane u aplikaciji, te se na kaju počinju rotirati i lopaticice koje dovode loptice do tarenica koje, u zahvati s lopticom, ispućavaju lopticu na željeno mjesto. Taj se postupak ponavlja sve dok ne ponestane loptica u spremniku ili dok se ne završi vježba. Za napajanje uređaja koriste se ugrađene punjive baterije koje bi se punile na sličan način kao i slična elektronika (prijenosna računala, pametni telefoni, itd.)

7.2. Koncept 2



Slika 7.2. Koncept 2

Slika 7.2 prikazuje rješenje drugog koncepta. U drugom konceptu koristi se spiralni kavez kao sredstvo za dovođenje loptica do tarenica. Nakon što se uređaj pozicionira i tarenice počnu rotirati, poseban motor počinje okretati spiralni kavez oko vertikalne osi koji tako dovodi loptice do tarenica. Za upravljanje je korištena kontrolna ploča koja je s kabelom povezana sa uređajem. Izveden je s većim spremnikom za loptice te je fiksiran za stol preko vijčane veze. Za napajanje uređaja koristi se isključivo napajanje iz mreže.

7.3. Vrednovanje konceptata

Tablica vrednovanja [Tablica 7.1] sadrži kriterije za odabir koncepta za daljnju razradu i proračun. Koncept 1 i Koncept 2 međusobno će se usporediti u odnosu na svaki postavljeni kriterij. Kriteriji za vrednovanje konceptata odabrani su tako da uređaj može zadovoljiti sve potrebe korisnika, da bude što jednostavniji za korištenje i da cijena proizvoda bude prihvatljiva većini korisnika. Koncept koji bolje zadovoljava određeni kriterij dobit će plus(+) dok će drugi dobiti minus(−). Koncept koji zadovoljava više kriterija bit će razrađen u idućim fazama rada. Daljnja razrada će biti zaključena modeliranjem uređaja u programskom paketu Solid Edge 2019 te izradom tehničke dokumentacije.

Tablica 7.1. Vrednovanje koncepata

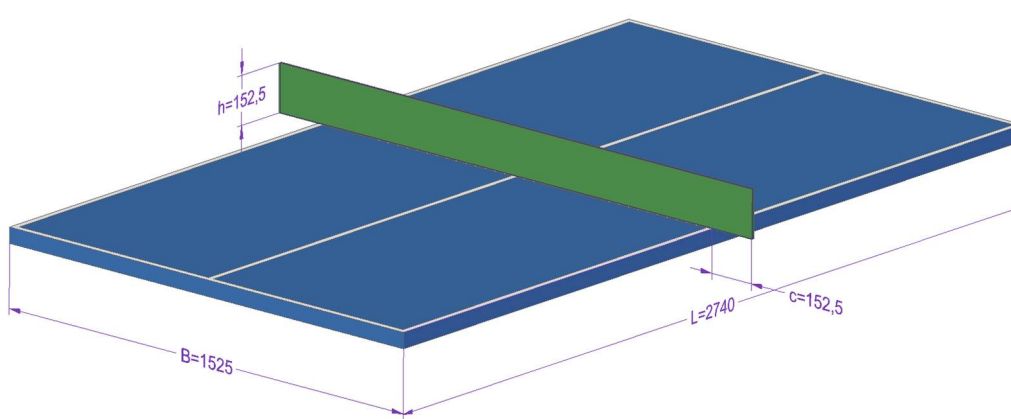
KRITERIJ	OCJENA	
	KONCEPT 1	KONCEPT 2
	<p>Prisječak A-A</p>	
Masa uređaja	+	-
Cijena izrade	-	+
Težina izrade	-	+
Jednostavnost korištenja	+	-
Dimenzije uređaja	+	-
Prenosivost	+	-
Funkcionalnost	+	+
Spremnik za loptice	-	+
SUMA	5	4

Koncept 1 dobio je veću ukupnu ocjenu te će se koristiti kao podloga za daljnju konstrukciju uređaja. Iako će cijena uređaja biti malo veća, bitan faktor je da uređaj bude čim jednostavniji za korištenje te da je lako prenosiv. Uređaj će se konstruirati tako da će se moći postaviti na bilo koju poziciju na stolu za stolni tenis te se tako povećava raznolikost ispucavanja loptica.

8. KONSTRUKCIJSKA RAZRADA

8.1. Dimenzije stola i brzina loptice

Za odabir motora za ispućavanje loptice i servo motora za pozicioniranje uređaja potrebno je znati sve dimenzije stola za stolni tenis te prosječnu i maksimalnu brzinu loptice. Slika 8.1. prikazuje sve dimenzije stola. Sve dimenzije izražene su u milimetrima.



Slika 8.1. Dimenzije stola za stolni tenis

Prilikom istraživanja [8] utvrđeno je da je prosječna brzina loptice za stolni tenis, tijekom igre, 11 m/s , a maksimalna izmjerena brzina je 30 m/s .

8.2. Odabir motora i tarenica za ispućavanje loptica i servo motora za nagib i zakret uređaja

8.2.1. Motori i tarenice za ispućavanje loptica

Za tarenice odabrani su diskovi promjera 42mm koji po obodu imaju gumu da bi se uklonilo proklizavanje između loptice i tarenice. Razlog odabira baš takvih tarenica bio je iterativan na temelju broja okretaja motora, a i zbog praktičnih razloga jer postoje takve standardne tarenice te također povećavaju kompaktnost uređaja. Jedna od iteracija prikazana je u nastavku.



Slika 8.2. Tarenica za ispućavanje loptica

Da bi odabrali motor za ispućavanje loptica trebamo odrediti moment potreban za ubrzanje loptice do maksimalne brzine ispućavanja loptice.

- $m = 2,7g$ - masa loptica
- $s \approx 0,03m$ - put na kojem loptica ubrzava
- $v_{max} = 30m/s$ - maksimalna brzina ispućavanja
- $d_t = 0,042m$ -promjer tarenice

Minimalno vrijeme ubrzavanja loptice iznosi:

$$t_{min} = \frac{s}{v_{max}} = \frac{0.03}{30} = 1 \cdot 10^{-3}s, \quad (8.1)$$

potrebna akceleracija da se dostigne maksimalna brzina:

$$a_{max} = \frac{v_{max}}{t_{min}} = \frac{30}{1 \cdot 10^{-3}} = 30000m/s^2, \quad (8.2)$$

sila na obodu tarenice da se postigne maksimalno ubrzanje:

$$F_{max} = m \cdot a_{max} = 0,0027 \cdot 30000 = 81N, \quad (8.3)$$

potreban moment motora da se postigne maksimalna sila na obodu tarenice:

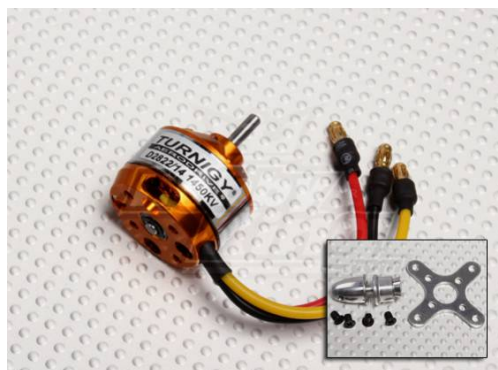
$$M_{max} = F_{max} \cdot \frac{d_t}{2} = 121,5 \cdot 0,02 = 1,62Nm, \quad (8.4)$$

pošto se koriste 3 motora, maksimalan moment na jednom motoru je $M_{max} = 0,54Nm$.

Odabrana su 3 motora *Turnigy D2822/14 Outrunner Brushless Motor*. Tablica 8.1 sadrži karakteristike motora za ispućavanje loptica

Tablica 8.1. Karakteristike motora za ispućavanje loptica

Tip motora	DC motor bez četkica
Napajanje	12V
Broj okretaja	1450o/min/V
Maksimalna iskoristivost	80%
Struja praznog hoda	0,5A
Maksimalna struja	13A
Maksimalna snaga	160W
Masa	38g
Dimenzije	Ø28mm x 28mm
Promjer izlaznog vratila	3,2mm



Slika 8.3. Motor za ispućavanje loptice

Na temelju podataka iz Tablica 8.1 te podatka da je promjer tarenica 42 mm, možemo dobiti da je maksimalna moguća obodna brzina na tarenicama uz odabrane motore:

$$v_{Tmax} = \frac{n_V \cdot U \cdot d_r \cdot \pi}{60} = \frac{1450 \cdot 12 \cdot 0,042 \cdot \pi}{60} = 38,26 \text{ m/s}, \quad (8.5)$$

$$v_{max} = 30 \text{ m/s} < v_{Tmax} = 38,26 \text{ m/s} \quad \text{-ZADOVOLJAVA.}$$

Za odabrane motore također je potrebno koristiti odgovarajuće kontrolere. Oni služe za generiranje trofaznog napona kojem promjenom frekvencije utječu na brzinu rotacije motora. Stoga su odabrana 3 kontrolera *G-Sun 20A ESC Brushless motor Speed Controller*. Tablica 8.2 prikazuje karakteristike kontrolera za motore.

Tablica 8.2. Karakteristike kontrolera za motore

Nazivna struja	20A
Maksimalna struja	25A
Napajanje	8,4V – 12V
Dimenzije	48mm x 26mm x 8mm
Masa	20g



Slika 8.4. Kontroler za motore

8.2.2. Servo motor za nagib i zakret uređaja

Za nagib i zakret uređaja korišteni su servo motori. To su motori kojima je moguće pozicionirati i pratiti zakret izlaznog vratila. Izlazno vratilo u princip nije moguće kontinuirano okretati već je moguće samo zakretanje samo unutar radnoga kuta, obično oko 180° . Odabrani su servo motori *Tower pro SG90*. Za njihov odabir nije korišten posebni proračun jer su to jedni od najmanjih i najjeftinijih servo motora na tržištu koji po svojim karakteristikama zadovoljavaju potrebne zahtjeve za upravljanje uređajem. Za rotaciju i nagib uređaja potreban je jako mali okretni moment ($\approx 0.05Nm$), jer je masa samog uređaja mala te će konstrukcija uređaja biti takva da se rotacija i nagib vrše u centru težišta uređaja kako bi se smanjilo opterećenje servo motora. Tablica 8.3 prikazuje njihove karakteristike.

Tablica 8.3. Karakteristike servo motora

Napajanje	4,8V – 6V
Nazivni moment	0,2Nm
Brzina	0,1s/60°
Radni kut	175°
Promjer izlaznog vratila	5mm
Dimenzije	23mm x 12mm x 29mm
Masa	14,7g



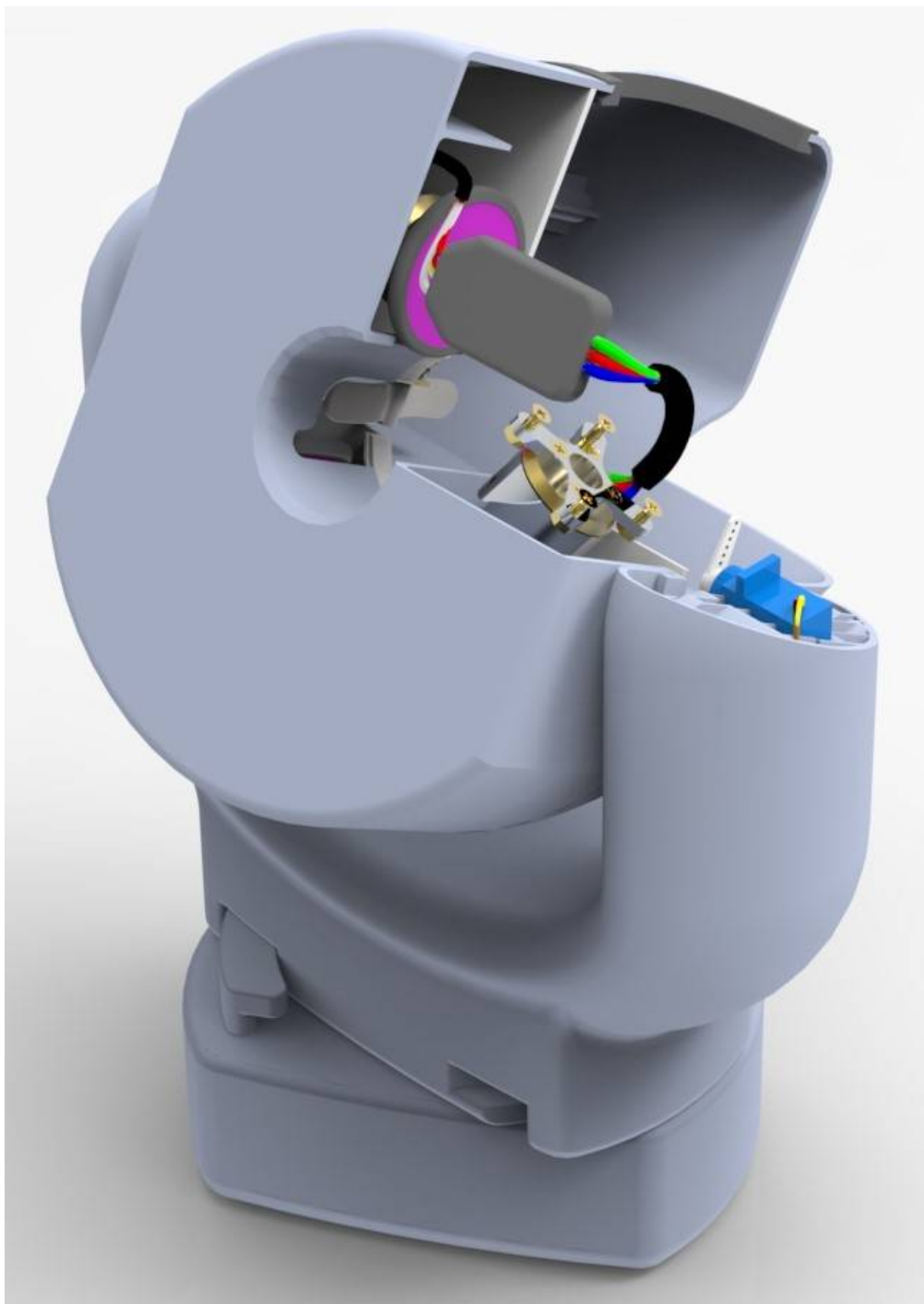
Slika 8.5. Servo motor

8.3. Oblikovanje rješenja

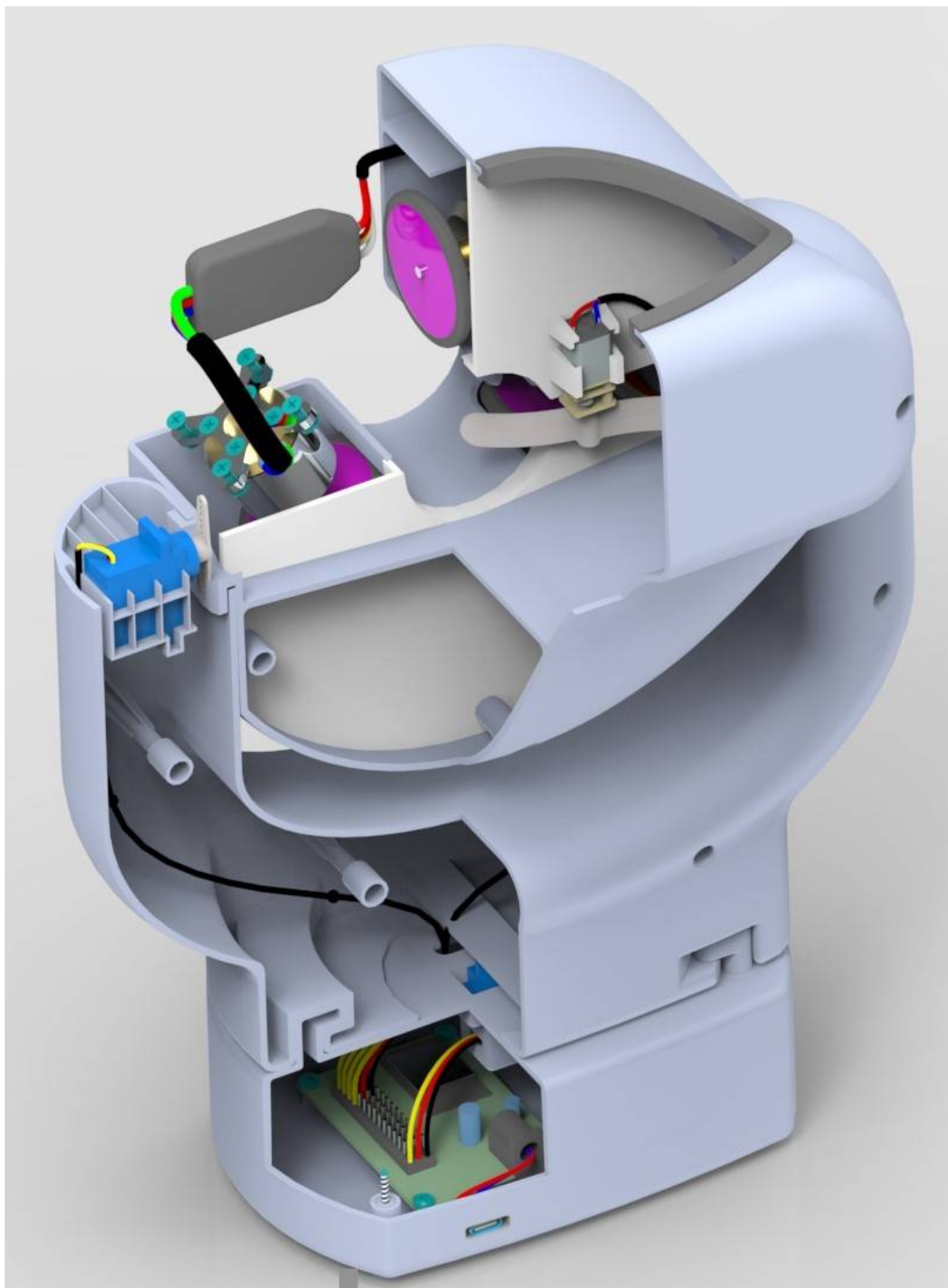
Na temelju skice [Slika 7.1] kreiran je 3D model komponenti i uređaja za ispućavanje loptica za stolni tenis korištenjem programskog paketa Solid Edge 2019. Polazište za izradu modela bio je mehanizam za ispućavanje loptica (3 motora s tarenicama). Nakon što se odredio položaj motora, oko njih se je gradilo plastićno kućište tako da uređaj bude što kompaktniji. Sastoji se od 3 glavna dijela, kućišta, nosaća kućišta te postolja. Kućište sadrži mehanizam za ispućavanje loptica, spremnik za loptice i mehanizam za dovođenje loptica. U nosaću kućišta nalazi se mehanizam za nagib, a u postolju se nalazi mehanizam za zakret uređaja te upravljaćki mikrokontroler. Sljedećih nekoliko slika prikazuje izraćeni model [Slika 8.6, Slika 8.7 i Slika 8.8]



Slika 8.6. Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis - Pogled 1



Slika 8.7. Uredaj za ispućavanje loptica za stolni tenis - Pogled 2



Slika 8.8. Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis - Pogled 3

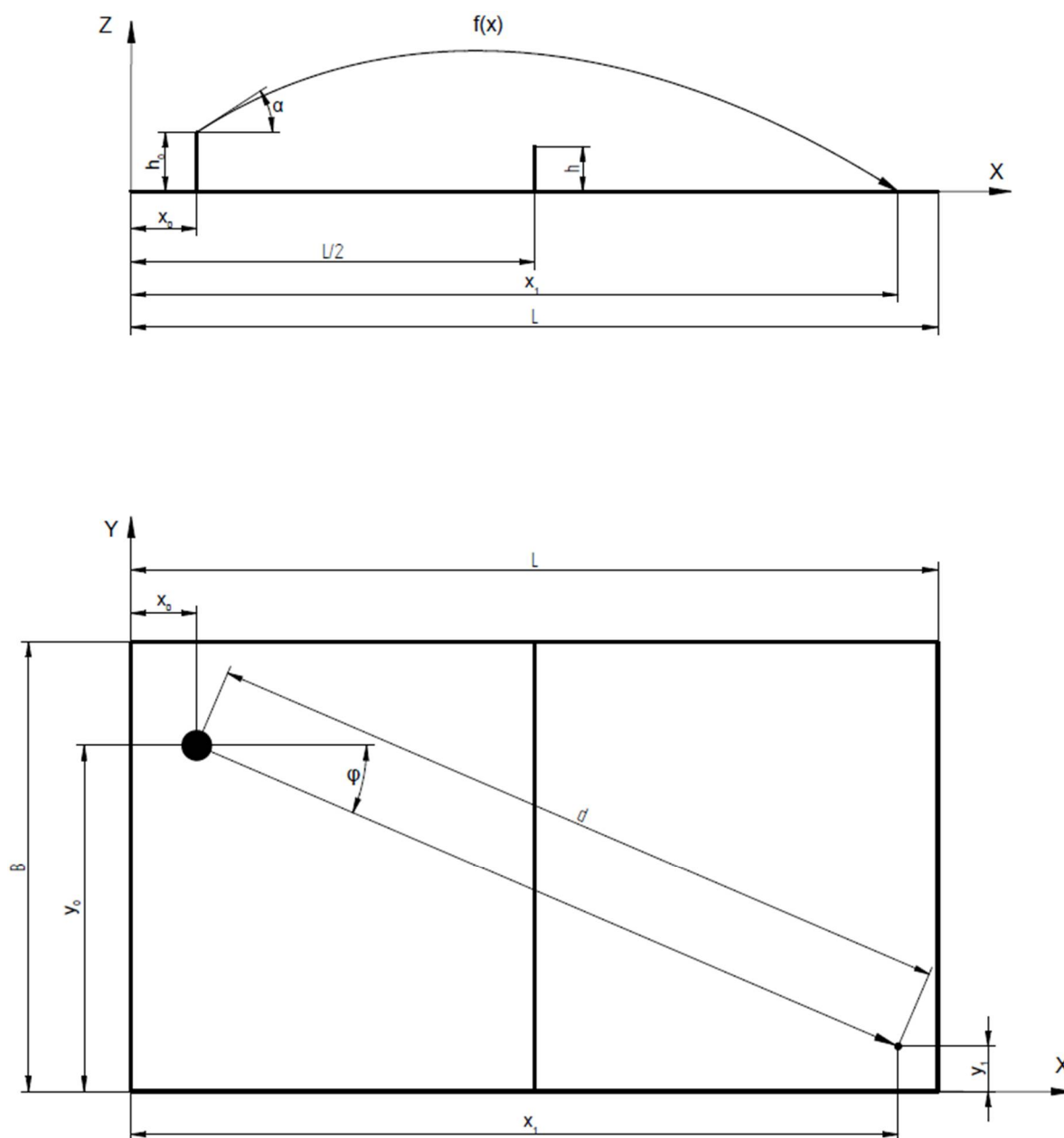
8.4. Izvod jednađžbi za ispućavanje loptice

Nakon izrade modela potrebno je dobiti naćin kojim će se lako moći povezati želja korisnika te izvršne jedinice uređaja. Recimo da korisnik postavi uređaj na neko mjesto na stolu za stolni tenis te preko sućelja u aplikaciji oznaći gdje se nalazi uređaj, poziciju na koju loptica treba udariti te željenu rotaciju loptice. Da bi to mogli postići potrebno je dobiti nekoliko jednađžbi koje opisuju rotaciju i putanju loptice u zraku. Rješavanjem tih jednađžbi, pomoću ulaznih parametara koje dobijemo od korisnika, moći će se dobiti kut nagiba i zakreta uređaja te brzina rotacije svih triju motora za ispućavanje loptice.

U izvodu svih jednađžbi pretpostavka je bila da nema klizanja između loptica i tarenica te nije uzet otpor zraka i Magnusov efekt radi jednostavnosti proraćuna. Takav pristup je odabran zato što se ne radi o nekom kritićnom sustavu te je moguće u programskom kodu, nakon izrade prototipa, ubaciti odgovarajuće konstante, dobivene testiranjem, koji će korigirati eventualne gubitke.

Slijedi izvod jednađžbi za putanju loptice:

- $L = 2,74m$ - dućina stola
- $B = 1,525m$ - širina stola
- $h = 0,1525m$ - visina mrećice
- $h_0 = 0,2m$ - visina uređaja
- $g = 9,81 m/s^2$ - ubrzanje slobodnog pada
- x_0 - x koordinata uređaja
- y_0 - y koordinata uređaja
- α - kut nagiba uređaja
- φ - kut zakreta uređaja
- v - brzina ispućavanja loptice
- x_1 - x koordinata na stolu na koju se ispućava loptica
- y_1 - y koordinata na stolu na koju se ispućava loptica
- d - udaljenost koju mora prijeći loptica



Slika 8.9. Putanja loptice: gornja slika-nacrt stola; donja slika-tlocrt stola

Varijable x_0 , y_0 , x_1 , y_1 i v biti će poznate nakon što ih korisnik unese u aplikaciju za upravljanje uređajem. Te na temelju tih podataka možemo izračunati kut zakreta uređaja i kut nagiba uređaja.

Kut zakreta uređaja:

$$\varphi = \arctg \left(\frac{y_1 - y_0}{x_1 - x_0} \right). \quad (8.6)$$

Kut nagiba uređaja izračunava se preko jednadžbe kosog hitca:

$$f(x) = -\frac{g}{2v \cdot \cos(\alpha)} \cdot x^2 + tg(\alpha) \cdot x + h_0, \quad (8.7)$$

ako jednadžbu 8.7 izjednačimo s 0 u točki $x=d$ dobivamo:

$$-\frac{g}{2v \cdot \cos(\alpha)} \cdot d^2 + tg(\alpha) \cdot d + h_0 = 0, \quad (8.8)$$

$$-gd^2 + 2vd \cdot \sin(\alpha) + 2vh_0 \cdot \cos(\alpha) = 0, \quad (8.9)$$

$$d \cdot \sin(\alpha) + h_0 \cdot \cos(\alpha) = \frac{gd^2}{2v}. \quad (8.10)$$

Rješavanjem jednadžbe 8.10 pomoću programa Wolfram Alpha dobivamo da nagib uređaja iznosi:

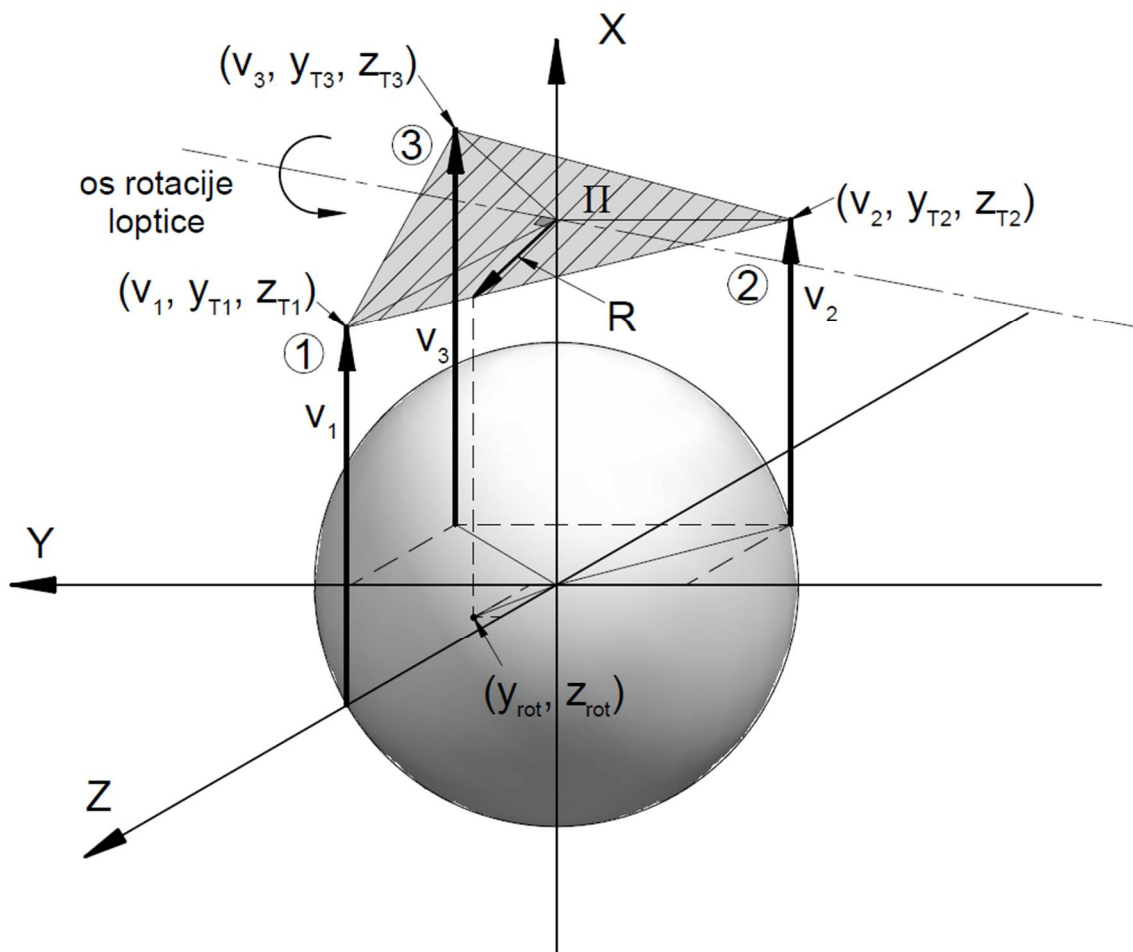
$$\alpha = 2 \cdot \arctan \left(\frac{d - \sqrt{d^2 + h_0^2 - \left(\frac{gd^2}{2v}\right)^2}}{h_0 + \frac{gd^2}{2v}} \right). \quad (8.11)$$

8.5. Izvod jednadžbi za rotaciju loptice

Nakon što smo odredili kut zakreta i nagiba uređaja potrebno je odrediti i brzinu rotacije svakog motora za ispucavanje loptica s obzirom na željenu rotaciju loptice. Iz konstrukcije je vidljivo da su moguće rotacije loptice oko Y i Z osi. Pošto su motori postavljeni u YZ ravnini, te su zakrenuti 120° jedan od drugoga, moguće je odrediti rotaciju i jačinu rotacije oko bilo koje osi koja leži na toj ravnini. To se postiže tako da se za željenu rotaciju odrede brzine rotacija svakog motora zasebno. Te brzine rotacija opisane su sljedećim jednadžbama.

- $d_L = 0,04m$ - promjer loptice za stolni tenis
- $y_{T1} = 0$ - y koordinata tarenice 1
- $z_{T1} = 0,02$ - z koordinata tarenice 1
- $y_{T2} = -0,01732$ - y koordinata tarenice 2
- $z_{T2} = -0,01$ - z koordinata tarenice 2
- $y_{T3} = 0,01732$ - y koordinata tarenice 3

- $z_{T3} = -0,01$ - z koordinata tarenice 3
- v_1 - vektor koji predstavlja obodnu brzinu tarenice 1
- v_2 - vektor koji predstavlja obodnu brzinu tarenice 2
- v_3 - vektor koji predstavlja obodnu brzinu tarenice 3
- Π - ravnina koju tvore vrhovi vektora v_1, v_2 i v_3
- R - vektor koji predstavlja najbrži pad ravnine π
- y_{rot} - y koordinata vektora R
- z_{rot} - z koordinata vektora R



Slika 8.10. Rotacija loptice

Slika 8.10 prikazuje lopticu za stolni tenis koja se nalazi u ishodištu koordinatnog sustava te vektore v_1, v_2 i v_3 koji predstavljaju obodne brzine tarenica koje nalaze u YZ ravnini zakrenute za 120° . Vrhovi vektora v_1, v_2 i v_3 tvore ravninu iz koje dobivamo vektor R koji predstavlja najbrži pad ravnine Π . Os oko koje će se rotirati loptica je okomita na taj vektor R te leži na ravnini Π . Sljedeće jednačbe opisuju rotaciju loptice.

Ako počnemo od toga da korisnik određuje smjer i jačinu rotacije loptice te brzinu ispućavanja loptice, možemo zaključiti da su nam podaci, y_{rot}, z_{rot} i v , poznati. Potrebno je dobiti jednadžbe kojima možemo na temelju tih poznatih podataka odrediti vrijednosti vektora v_1, v_2 i v_3 . To možemo odrediti tako da dobijemo jednadžbu ravnine Π na sljedeći način.

Jednadžba ravnine kroz 3 točke:

- (v_1, y_{T1}, z_{T1})
- (v_2, y_{T2}, z_{T2})
- (v_3, y_{T3}, z_{T3})

$$\begin{vmatrix} x - v_1 & y - y_{T1} & z - z_{T1} \\ v_2 - v_1 & y_{T2} - y_{T1} & z_{T2} - z_{T1} \\ v_3 - v_1 & y_{T3} - y_{T1} & z_{T3} - z_{T1} \end{vmatrix} = 0. \quad (8.12)$$

Nakon uvrštavanja brojeva i rješavanja jednadžbe 8.12 u programu Matlab dobivamo:

$$\begin{aligned} 0,001039 \cdot x + 0,03(v_2 - v_3) \cdot y - 0,01732(2v_1 - v_2 - v_3) \cdot z \\ = 0,0003464(v_1 + v_2 + v_3). \end{aligned} \quad (8.13)$$

Dijeljenjem cijele jednadžbe s 0,001039 i premještanjem svih članova na desnu stranu osim x dobivamo jednadžbu ravnine:

$$x = \frac{v_1 + v_2 + v_3}{3} + (v_3 - v_2) \cdot 28,8675y + \frac{2v_1 - v_2 - v_3}{3} \cdot 50z, \quad (8.14)$$

ako u jednadžbu 8.14 uvrstimo $y = z = 0$ dobivamo:

$$\frac{v_1 + v_2 + v_3}{3} = x = v. \quad (8.15)$$

To nam govori da će ukupna brzina loptice biti jednaka prosječnoj obodnoj brzini svih 3 tarenica što ima smisla.

Da bi dobili poveznicu između jednadžbe ravnine π i vektora R , koji nam je poznat, potrebno je parcijalno derivirati jednadžbu ravnine po koordinati y i z .

$$\frac{\delta x}{\delta y} = (v_3 - v_2) \cdot 28,8675 = y_{rot}, \quad (8.16)$$

$$\frac{\delta x}{\delta z} = \frac{2v_1 - v_2 - v_3}{3} \cdot 50 = z_{rot}. \quad (8.17)$$

Nakon što smo dobili jednadžbe 8.15, 8.16 i 8.17 možemo ih zapisati u matričnom obliku i riješiti tako da dobijemo v_1, v_2 i v_3 :

$$\begin{bmatrix} \frac{1}{3} & \frac{1}{3} & \frac{1}{3} \\ 0 & -28,8675 & 28,8676 \\ \frac{100}{3} & -\frac{50}{3} & -\frac{50}{3} \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} v_1 \\ v_2 \\ v_3 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} v \\ y_{rot} \\ z_{rot} \end{bmatrix}, \quad (8.18)$$

nakon rješavanja jednadžbe 8.18 dobivamo izraze za obodne brzine svih 3 tarenica na temelju ulaznih podataka koje korisnik unosi preko aplikacije:

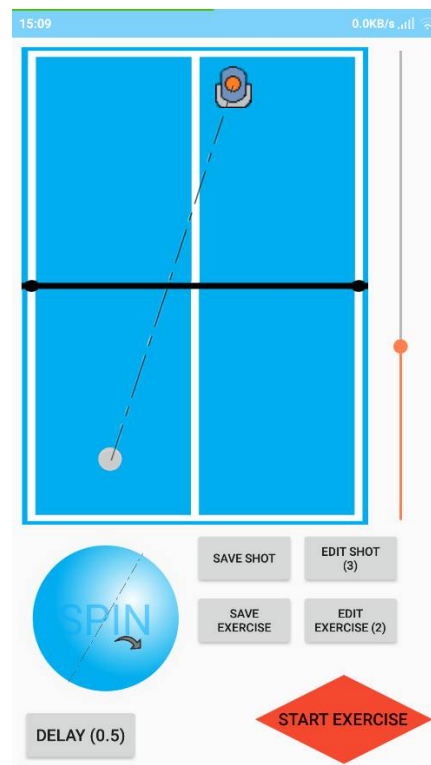
$$v_1 = v + 0,02z_{rot}, \quad (8.19)$$

$$v_2 = v - 0,01732y_{rot} - 0,01z_{rot}, \quad (8.20)$$

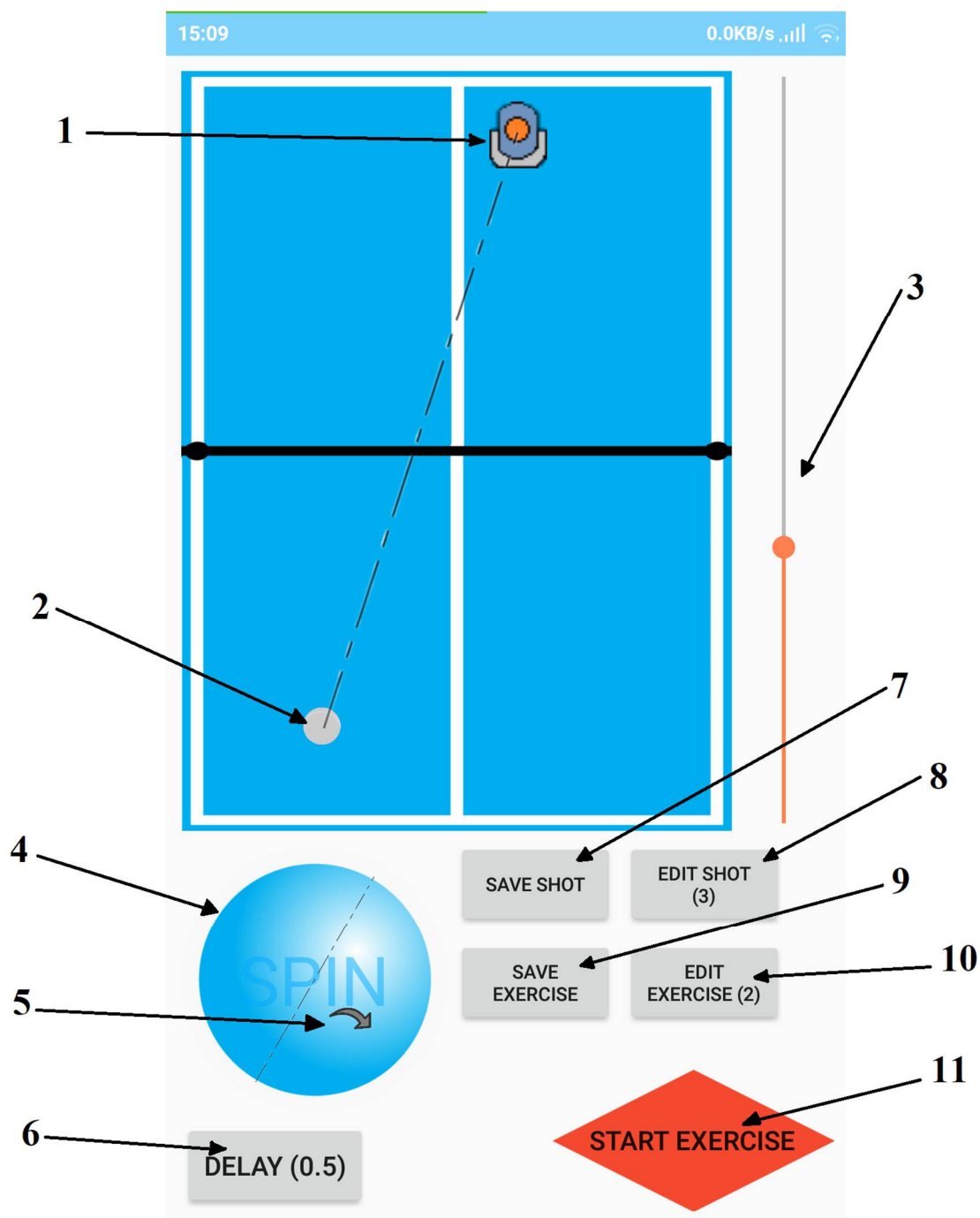
$$v_3 = v + 0,01732y_{rot} - 0,01z_{rot}. \quad (8.21)$$

8.6. Razvoj korisničko sučelje aplikacije za upravljanje uređajem

Nakon što smo dobili sve jednadžbe koje su nam potrebne za upravljanje svih motora, trebamo izraditi sučelje aplikacije za pametni telefon tako da bude intuitivno i što jednostavnije za korisnika.



Slika 8.11. Sučelje aplikacije za upravljanje uređajem



Slika 8.12. Sučelje aplikacije s označenim elementima

Nakon što se uređaj postavi na stol, na bilo koje mjesto na stolu, u aplikaciji pokazivač za položaj uređaja (1) postavimo na približni položaj kao što je i u stvarnosti. Zatim pokazivač za pozicioniranje loptice (2) postavimo na mjesto na koje želimo da uređaj ispuca lopticu te se pomoću klizača (3) podešava izlazna brzina ispućavanja loptice. Nakon toga u području za definiranje rotacije (4), pomoću pokazivača za rotaciju (5) postavljamo željenu rotaciju loptice. Rotacija je definirana tako da područje za definiranje rotacije (4) predstavlja lopticu koja gleda prema igraču, te će rotirati oko prikazane osi u smjeru pokazivača (5). Što je pokazivač

udaljeniji od osi rotacije to će rotacija loptice biti jača. Zatim pomoću tipke za definiranje frekventnosti ispućavanja loptice (6) određujemo koliko će vremena proći nakon što je ispućana prva loptica do ispućavanja druge. Na toj tipki broj u zagradi predstavlja to vrijeme u sekundama. Pritiskom na tipku za spremanje udaraca (7) spremamo sve parametre koje smo u prethodnim koracima definirali te ponavljamo isti postupak koliko god puta želimo. Pomoću tipke za uređivanje udaraca (8) možemo odabrati neki od udaraca koje smo spremili te uređivati ostale parametre. Broj u zagradi označava koliko smo udaraca spremili do sada. Nakon što su spremljeni svi udarci koje želimo imati u vježbi, pritiskom na tipku za spremanje vježbi (9), će se spremati svi udarci koje smo definirali, kao jednu vježbu. Pritiskom na tipku *START EXERCISE* (11) u pozadini aplikacije će se, pomoću jednadžbi izvedenih u poglavlju 7.4 i 7.5, izračunati nagib i zakret uređaja te brzina rotacije triju motora za ispućavanje loptica. Dobivene vrijednosti će se preko *Bluetooth-a* poslati na mikrokontroler koji se nalazi na uređaju te će vježba započeti.

9. ZAKLJUČAK

U ovom radu opisana je konstrukcija uređaja za ispućavanje loptica za stolni tenis koji bi omogućio individualni trening sportaša. Analizom tržišta utvrđeno je da takvi uređaji već postoje te je cilj bio konstrukcija takvog uređaja koji je jeftiniji, jednostavniji za korištenje i ima više funkcija od postojećih.

Uređaj je konstruiran tako da se sastoji od 3 glavna dijela, kućišta, nosača kućišta i postolja. Kućište sadrži mehanizam za ispućavanje loptica, spremnik za loptice i mehanizam za dovođenje loptica do mehanizma za ispućavanje. U nosaču kućišta nalazi se mehanizam za nagib, a u postolju se nalazi mehanizam za zakret uređaja te upravljački mikrokontroler. Takvom izvedbom omogućena je rotacija loptice, snaga ispućavanja, promjenjivi domet i kut ispućavanja. Također u radu je izrađena aplikacija za pametni telefon pomoću koje se upravlja s uređajem te je moguće spremanje raznih parametara ispućavanja loptica. Pametni telefon povezuje se preko *Bluetooth-a* s uređajem te se tako ostvaruje komunikacija.

Prednosti u odnosu na postojeće proizvode su programiranje neograničenog broja vlastitih vježbi, moguća veća kontrola rotacije loptice kako je opisano u poglavlju 8.5, prenosivost zbog malih dimenzija, napajanja preko baterija i manja cijena uređaja. Mane u odnosu na postojeće proizvode su manji kapacitet loptica te obavezno posjedovanje pametnog telefona da bi korisnik mogao upravljati uređajem.

Kao daljnji razvoj ovog uređaja trebalo bi se malo više osvrnuti na funkcionalnost i jednostavnost mobilne aplikacije. Za vizualizaciju putanje loptice moglo bi se izraditi kao 3D model, ograničiti postavljanje parametara za koje nije moguće ostvariti ispućavanje loptice, te dodati povratnu informaciju iz uređaja koja će nam govoriti u kakvom je stanju uređaj, ima li loptica u spremniku ili ne, koliko loptica je ispućano, itd. Također u daljnjem razvoju bilo bi dobro da se poveća kapacitet loptica.

Svi plastični dijelovi uređaja bili bi izrađeni od ABS materijala injekcijskim prešanjem. Takva tehnologija izrade inicijalno je skupa zbog izrade alata, ali ako se radi o velikim serijama cijena izrade dijelova postaje jako mala. Stoga, ako bi se uređaj radio u jako velikim serijama, cijena bi se kretala od 750 do 1000kn što je u rangi s trenutno najjeftinijim uređajem na tržištu s tim da su mogućnosti ovog uređaja puno veće.

LITERATURA

- [1] <https://www.allabouttabletennis.com/table-tennis-robot.html>
- [2] <http://www.ipong.net/joomla/>
- [3] <https://www.newgy.com/>
- [4] <https://en.butterfly.tt/>
- [5] <https://patents.google.com/patent/US4844458A/en?q=robot&q=table+tennis>
- [6] <https://patents.google.com/patent/US20070221187A1/en?q=Table+tennis+ball&q=serving&oq=Table+tennis+ball+serving>
- [7] <https://patents.google.com/patent/US3878827A/en?q=Table+tennis+ball&q=serving&oq=Table+tennis+ball+serving>
- [8] <http://www.jayandwanda.com/tt/speed.html>

PRILOZI

- CD-R disc
- Tehnička dokumentacija
- Programski kod aplikacije za upravljanje

```

1  package com.example.tateapp;
2
3  import android.annotation.SuppressLint;
4  import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
5  import android.os.Bundle;
6  import android.view.MotionEvent;
7  import android.view.View;
8  import android.widget.AdapterView;
9  import android.widget.Button;
10 import android.widget.ImageView;
11 import android.widget.SeekBar;
12 import android.widget.Spinner;
13 import android.widget.TextView;
14
15 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
16
17
18     TextView alphaTxt, phiTxt, v0Txt, v1Txt, v2Txt, v3Txt;
19
20
21     boolean enableDevice = true;
22
23     float v0;
24     float v1;
25     float v2;
26     float v3;
27     float phi;
28     double alpha;
29     float delay = 1000f;
30     float d = 1;
31     int deviceViewX = 1;
32     int deviceViewY = 1;
33     int ballViewX = 1;
34     int ballViewY = 1;
35     float deviceViewXmapped = 1;
36     float deviceViewYmapped = 1;
37     float ballViewXmapped = 1;
38     float ballViewYmapped = 1;
39     int spinPointerViewX = 0;
40     int spinPointerViewY = 0;
41     float xRot = 0;
42     float yRot = 0;
43     float sec = 1;
44
45     private static final float g = 9.81f;
46     private static final float h0 = 0.2f;
47     private static final int v0min = 10;
48     private static final int v0max = 25;
49     private static final int xu_min = -25;
50     private static final int xu_max = 25;
51     private static final int yu_min = -145;
52     private static final int yu_max = 145;
53
54     @SuppressWarnings("ClickableViewAccessibility", "DefaultLocale")
55     @Override
56     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
57         super.onCreate(savedInstanceState);
58         setContentView(R.layout.activity_main);
59
60         final View tableView = findViewById(R.id.tableView);
61         final ImageView deviceView = findViewById(R.id.deviceView);
62         final ImageView ballView = findViewById(R.id.ballView);
63         final View spinCanvasView = findViewById(R.id.spinCanvasView);
64         final ImageView spinAxisView = findViewById(R.id.spinAxisView);
65         final ImageView spinPointerView = findViewById(R.id.spinPointerView);
66         final SeekBar speedSeekBar = findViewById(R.id.speedSeekBar);
67         final Spinner delaySpinner = findViewById(R.id.delaySpinner);
68         final Button startBtn = findViewById(R.id.startBtn);

```

```

69
70     phiTxt = findViewById(R.id.phiTxt);
71     alphaTxt = findViewById(R.id.alphaTxt);
72     v0Txt = findViewById(R.id.v0Txt);
73     v1Txt = findViewById(R.id.v1Txt);
74     v2Txt = findViewById(R.id.v2Txt);
75     v3Txt = findViewById(R.id.v3Txt);
76
77     final BtSend bt = new BtSend();
78     bt.init();
79     bt.run(this, (rcString, thisss) ->
80         thisss.runOnUiThread(() ->
81             startBtn.setText(rcString)));
82
83
84
85
86     tableView.setOnLongClickListener(event -> {
87         if (enableDevice) {
88             enableDevice = false;
89             deviceView.setBackgroundResource(R.drawable.device_nobg_gray);
90         }
91         else {
92             enableDevice = true;
93             deviceView.setBackgroundResource(R.drawable.device_nobg);
94         }
95         return true;
96     });
97
98     tableView.setOnTouchListener((v, event)->{
99
100         deviceViewX = (int) deviceView.getX() + deviceView.getWidth()/2;
101         deviceViewY = (int) deviceView.getY() + deviceView.getHeight()/2;
102         ballViewX = (int) ballView.getX() + ballView.getWidth()/2;
103         ballViewY = (int) ballView.getY() + ballView.getHeight()/2;
104
105         v0 = (float) map(0, speedSeekBar.getMax(),
106             v0min, v0max, speedSeekBar.getProgress());
107
108         spinPointerViewX = (int) spinPointerView.getX() +
109             spinPointerView.getWidth()/2;
110         spinPointerViewY = (int) spinPointerView.getY() +
111             spinPointerView.getHeight()/2;
112
113         xRot = (float) map(spinCanvasView.getY(), spinCanvasView.getY() +
114             spinCanvasView.getHeight() - spinPointerView.getHeight(),
115             xu_min, xu_max, spinPointerView.getY());
116         yRot = (float) map(spinCanvasView.getX(), spinCanvasView.getX() +
117             spinCanvasView.getWidth() - spinPointerView.getWidth(),
118             yu_min, yu_max, spinPointerView.getX());
119
120         v1 = v0 + 0.02f * yRot;
121         v2 = v0 - 0.0173f * xRot - 0.01f * yRot;
122         v3 = v0 + 0.0173f * xRot - 0.01f * yRot;
123
124         int tableViewXStart = (int) tableView.getX();
125         int tableViewXEnd = (int) tableView.getX() + tableView.getWidth();
126         int tableViewYStart = (int) tableView.getY();
127         int tableViewYEnd = (int) tableView.getY() + tableView.getHeight();
128
129         deviceViewX = (int) deviceView.getX() + deviceView.getWidth()/2;
130         deviceViewY = (int) deviceView.getY() + deviceView.getHeight()/2;
131         ballViewX = (int) ballView.getX() + ballView.getWidth()/2;
132         ballViewY = (int) ballView.getY() + ballView.getHeight()/2;
133
134         if(event.getX()>ballViewX-50 && event.getX()<ballViewX+50 &&
135             event.getY()>ballViewY-50 && event.getY()<ballViewY+50){

```



```

135     ballView.setX(event.getX()-ballView.getWidth()/2f);
136     ballView.setY(event.getY()-ballView.getHeight()/2f);
137
138     if (event.getX()<tableViewXStart+ballView.getWidth()/2){
139         ballView.setX(tableViewXStart);
140     }
141     if (event.getX()>tableViewXEnd-ballView.getWidth()/2){
142         ballView.setX(tableViewXEnd-ballView.getWidth());
143     }
144     if (event.getY()<tableViewYStart+ballView.getHeight()/2){
145         ballView.setY(tableViewYStart);
146     }
147     if (event.getY()>tableViewYEnd-ballView.getHeight()/2){
148         ballView.setY(tableViewYEnd-ballView.getHeight());
149     }
150 }
151
152 if(event.getX()>deviceViewX-50 && event.getX()<deviceViewX+50 &&
153     event.getY()>deviceViewY-50 && event.getY()<deviceViewY+50 &&
154     enableDevice){
155     deviceView.setX(event.getX()-deviceView.getWidth()/2f);
156     deviceView.setY(event.getY()-deviceView.getHeight()/2f);
157
158     if (event.getX()<tableViewXStart+deviceView.getWidth()/2){
159         deviceView.setX(tableViewXStart);
160     }
161     if (event.getX()>tableViewXEnd-deviceView.getWidth()/2){
162         deviceView.setX(tableViewXEnd-deviceView.getWidth());
163     }
164     if (event.getY()<tableViewYStart+deviceView.getHeight()/2){
165         deviceView.setY(tableViewYStart);
166     }
167     if (event.getY()>tableViewYEnd-deviceView.getHeight()/2){
168         deviceView.setY(tableViewYEnd-deviceView.getHeight());
169     }
170 }
171
172 if(event.getAction()==MotionEvent.ACTION_UP){
173     if(deviceViewX==ballViewX && deviceViewY==ballViewY){
174         ballView.setY(ballView.getY()+300);
175     }
176 }
177
178 deviceViewXmapped = (float) map(tableView.getX(), tableView.getWidth(),
179     0f, 1.525, deviceViewX);
180 deviceViewYmapped = (float) map(tableView.getY(), tableView.getHeight(),
181     0f, 2.74, deviceViewY);
182 ballViewXmapped = (float) map(tableView.getX(), tableView.getWidth(),
183     0f, 1.525, ballViewX);
184 ballViewYmapped = (float) map(tableView.getY(), tableView.getHeight(),
185     0f, 2.74, ballViewY);
186
187 d = (float) Math.sqrt((deviceViewXmapped-ballViewXmapped)*
188     (deviceViewXmapped-ballViewXmapped)+(deviceViewYmapped
189     -ballViewYmapped)*
190     (deviceViewYmapped -ballViewYmapped));
191 phi = (float) Math.atan((ballViewXmapped-deviceViewXmapped)/
192     (ballViewYmapped-deviceViewYmapped));
193 alpha =
194     2f*Math.atan((d-Math.sqrt(d*d+h0*h0-(g*d*d/(2f*v0))*(g*d*d/(2f*v0))))/
195     (h0+(g*d*d/(2f*v0))));
196
197 setAll();
198
199 return true;
200 }

```

```

200 spinCanvasView.setOnTouchListener((v, event)->{
201
202     deviceViewX = (int) deviceView.getX() + deviceView.getWidth()/2;
203     deviceViewY = (int) deviceView.getY() + deviceView.getHeight()/2;
204     ballViewX = (int) ballView.getX() + ballView.getWidth()/2;
205     ballViewY = (int) ballView.getY() + ballView.getHeight()/2;
206
207     v0 = (float) map(0, speedSeekBar.getMax(),
208                     v0min, v0max, speedSeekBar.getProgress());
209
210     deviceViewXmapped = (float) map(tableView.getX(), tableView.getWidth(),
211                                     0f, 1.525f, deviceViewX);
212     deviceViewYmapped = (float) map(tableView.getY(), tableView.getHeight(),
213                                     0f, 2.74f, deviceViewY);
214     ballViewXmapped = (float) map(tableView.getX(), tableView.getWidth(),
215                                    0f, 1.525f, ballViewX);
216     ballViewYmapped = (float) map(tableView.getY(), tableView.getHeight(),
217                                    0f, 2.74f, ballViewY);
218     d = (float) Math.sqrt((deviceViewXmapped-ballViewXmapped)*
219                           (deviceViewXmapped-ballViewXmapped)+(deviceViewYmapped
220                             -ballViewYmapped)*
221                             (deviceViewYmapped -ballViewYmapped));
222     phi = (float) Math.atan((ballViewXmapped-deviceViewXmapped)/
223                             (ballViewYmapped-deviceViewYmapped));
224     alpha =
225         2f*Math.atan((d-Math.sqrt(d*d+h0*h0-(g*d*d/(2f*v0))*(g*d*d/(2f*v0))))/
226                     (h0+(g*d*d/(2f*v0))));
227
228     spinPointerViewX = (int) spinPointerView.getX() +
229     spinPointerView.getWidth()/2;
230     spinPointerViewY = (int) spinPointerView.getY() +
231     spinPointerView.getHeight()/2;
232
233     xRot = (float) map(spinCanvasView.getY(), spinCanvasView.getY() +
234                       spinCanvasView.getHeight() - spinPointerView.getHeight(),
235                       xu_min, xu_max, spinPointerView.getY());
236     yRot = (float) map(spinCanvasView.getX(), spinCanvasView.getX() +
237                       spinCanvasView.getWidth() - spinPointerView.getWidth(),
238                       yu_min, yu_max, spinPointerView.getX());
239
240     float a = event.getX() + spinCanvasView.getX();
241     float b = event.getY() + spinCanvasView.getY();
242     int r = spinCanvasView.getWidth()/2 - spinPointerView.getWidth()/2;
243     float x00 = spinCanvasView.getX() + r;
244     float y00 = spinCanvasView.getY() + r;
245
246     if (event.getX() > spinCanvasView.getWidth() -
247         spinPointerView.getWidth()) {
248         a = spinCanvasView.getX() + spinCanvasView.getWidth() -
249         spinPointerView.getWidth();
250     }
251     if (event.getX() < 0) {
252         a = (int) spinCanvasView.getX();
253     }
254
255     double y1_lim = Math.sqrt(Math.pow(r, 2)-Math.pow(a-x00, 2))+y00;
256     double y2_lim = -Math.sqrt(Math.pow(r, 2)-Math.pow(a-x00, 2))+y00;
257
258     if (y1_lim < b)
259         b = (float) y1_lim;
260     if (y2_lim > b)
261         b = (float) y2_lim;
262
263     spinPointerView.setX(a);
264     spinPointerView.setY(b);
265
266     float x_lok = (float) map(spinCanvasView.getX(),

```

```

262         spinCanvasView.getWidth() +
263             spinCanvasView.getX() - spinPointerView.getWidth(),
264         float y_lok = (float) map(spinCanvasView.getY(),
265             spinCanvasView.getHeight() +
266             spinCanvasView.getX() - spinPointerView.getHeight(),
267             spinCanvasView.getHeight()/2f, spinCanvasView.getHeight()*2, b);
268         int axisRotDeg= (int) -(Math.atan2(y_lok, x_lok)*180/Math.PI);
269         spinAxisView.setRotation(axisRotDeg);
270         spinPointerView.setRotation(axisRotDeg);
271
272         v1 = v0 + 0.02f * yRot;
273         v2 = v0 - 0.0173f * xRot - 0.01f * yRot;
274         v3 = v0 + 0.0173f * xRot - 0.01f * yRot;
275
276         setAll();
277
278         return true;
279     });
280
281     speedSeekBar.setOnSeekBarChangeListener(new
282     SeekBar.OnSeekBarChangeListener() {
283         @Override
284         public void onProgressChanged(SeekBar seekBar, int progress, boolean
285         fromUser) {
286
287         }
288
289         @Override
290         public void onStartTrackingTouch(SeekBar seekBar) {
291
292         }
293
294         @Override
295         public void onStopTrackingTouch(SeekBar seekBar) {
296
297             deviceViewX = (int) deviceView.getX() + deviceView.getWidth()/2;
298             deviceViewY = (int) deviceView.getY() + deviceView.getHeight()/2;
299             ballViewX = (int) ballView.getX() + ballView.getWidth()/2;
300             ballViewY = (int) ballView.getY() + ballView.getHeight()/2;
301
302             v0 = (float) map(0, speedSeekBar.getMax(),
303                 v0min, v0max, speedSeekBar.getProgress());
304
305             deviceViewXmapped = (float) map(tableView.getX(),
306                 tableView.getWidth(),
307                 0f, 1.525, deviceViewX);
308             deviceViewYmapped = (float) map(tableView.getY(),
309                 tableView.getHeight(),
310                 0f, 2.74, deviceViewY);
311             ballViewXmapped = (float) map(tableView.getX(), tableView.getWidth(),
312                 0f, 1.525, ballViewX);
313             ballViewYmapped = (float) map(tableView.getY(), tableView.getHeight(),
314                 0f, 2.74, ballViewY);
315             d = (float) Math.sqrt((deviceViewXmapped-ballViewXmapped)*
316                 (deviceViewXmapped-ballViewXmapped)+(deviceViewYmapped
317                 -ballViewYmapped)*
318                 (deviceViewYmapped -ballViewYmapped));
319             phi = (float) Math.atan((ballViewXmapped-deviceViewXmapped)/
320                 (ballViewYmapped-deviceViewYmapped));
321             alpha =
322                 2f*Math.atan((d-Math.sqrt(d*d+h0*h0-(g*d*d/(2f*v0))*(g*d*d/(2f*v0))))/
323                     (h0+(g*d*d/(2f*v0))));
324
325             spinPointerViewX = (int) spinPointerView.getX() +
326                 spinPointerView.getWidth()/2;
327             spinPointerViewY = (int) spinPointerView.getY() +

```

```

321         spinPointerView.getHeight()/2;
322         xRot = (float) map(spinCanvasView.getY(), spinCanvasView.getY() +
323             spinCanvasView.getHeight() - spinPointerView.getHeight(),
324             xu_min, xu_max, spinPointerView.getY());
325         yRot = (float) map(spinCanvasView.getX(), spinCanvasView.getX() +
326             spinCanvasView.getWidth() - spinPointerView.getWidth(),
327             yu_min, yu_max, spinPointerView.getX());
328
329         v1 = v0 + 0.02f * yRot;
330         v2 = v0 - 0.0173f * xRot - 0.01f * yRot;
331         v3 = v0 + 0.0173f * xRot - 0.01f * yRot;
332
333         setAll();
334     }
335 });
336
337 delaySpinner.setOnItemSelectedListener(new
338     AdapterView.OnItemSelectedListener() {
339         @Override
340         public void onItemSelected(AdapterView<?> parent, View view, int
341             position, long id) {
342             String delayS = (String) delaySpinner.getSelectedItem();
343             delayS = delayS.replace("DELAY ", "");
344             delayS = delayS.replace(")", "");
345             delay = Float.parseFloat(delayS)*1000;
346             setAll();
347         }
348         @Override
349         public void onNothingSelected(AdapterView<?> parent) {
350         }
351     });
352
353 startBtn.setOnClickListener(v -> {
354     bt.write(String.format("Helllo %.2f, %.2f, %.2f, %.2f, %.2f, %.2f,
355         %.2f\n",
356         v1, v2, v3, phi, alpha, delay ));
357 });
358
359
360 }
361
362 public void setAll(){
363     phiTxt.setText(String.format("%s", toText(phi,2)));
364     alphaTxt.setText(String.format("%s", toText(alpha,2)));
365     v0Txt.setText(String.format("%s", toText(v0,2)));
366     v1Txt.setText(String.format("%s", toText(d*d+h0*h0-sec*sec,2)));
367     v2Txt.setText(String.format("%s", toText(v2,2)));
368     v3Txt.setText(String.format("%s", toText(v3,2)));
369 }
370
371 public double map(double xamin, double xamax, double xbmin, double xmax, double
372     xa){
373     double xb;
374     xb=(xbmax-xbmin)*(xa-xamin)/(xamax-xamin)+xbmin;
375     return xb;
376 }
377
378 public double toText (double xu, int d){
379     double xi;
380     xi=((double) ((int) (xu*Math.pow(10, d)))/Math.pow(10, d));
381     return xi;
382 }
383

```

```
1  package com.example.tateapp;
2
3  import android.bluetooth.BluetoothAdapter;
4  import android.bluetooth.BluetoothDevice;
5  import android.bluetooth.BluetoothSocket;
6  import android.os.ParcelUuid;
7  import android.util.Log;
8  import java.io.BufferedReader;
9  import java.io.InputStream;
10 import java.io.InputStreamReader;
11 import java.io.OutputStream;
12 import java.io.OutputStreamWriter;
13 import java.util.Iterator;
14 import java.util.Set;
15
16 public class BtSend {
17
18     private OutputStream outputStream;
19     private InputStream inStream;
20     private OutputStreamWriter outWrite;
21     private BufferedReader inWriter;
22
23     public void init() {
24         BluetoothAdapter blueAdapter = BluetoothAdapter.getDefaultAdapter();
25         if (blueAdapter != null) {
26             if (blueAdapter.isEnabled()) {
27                 Set<BluetoothDevice> bondedDevices = blueAdapter.getBondedDevices();
28
29                 if(bondedDevices.size() > 0) {
30
31
32                     BluetoothDevice device = null;
33
34                     for (Iterator<BluetoothDevice> it = bondedDevices.iterator();
35 it.hasNext(); ) {
36                         BluetoothDevice d = it.next();
37                         if (d.getAddress().equals("24:0A:C4:06:DD:32"))
38                             device = d;
39                     }
40                     try {
41                         ParcelUuid[] uuids = device.getUuids();
42                         BluetoothSocket socket =
43
44                             device.createRfcommSocketToServiceRecord(uuids[0].getU
45 uid());
46                         socket.connect();
47                         outputStream = socket.getOutputStream();
48                         inStream = socket.getInputStream();
49                         inWriter = new BufferedReader(new
50 InputStreamReader(inStream));
51                         outWrite = (new OutputStreamWriter(outputStream));
52                     }catch (Exception e) {
53                         e.printStackTrace();
54                     }
55                 }
56                 Log.e("error", "No appropriate paired devices.");
57             } else {
58                 Log.e("error", "Bluetooth is disabled.");
59             }
60         }
61     }
62
63     public void write(String msg) {
64         try {
65             outWrite.write(msg);
66             outWrite.flush();
67         } catch (Exception e) {
68             e.printStackTrace();
69         }
70     }
71 }
```

```
65     }
66 }
67
68 Thread t;
69 public void run(MainActivity di, OnReceiveInterface ori) {
70     t = new Thread(() -> {
71         while(true) {
72             try {
73                 String a = inWriter.readLine();
74                 ori.Action(a, di);
75             } catch (Exception e) {
76                 e.printStackTrace();
77             }
78         }
79     });
80     t.start();
81 }
82 }
83
84
```

```
1  package com.example.tateapp;  
2  
3  public interface OnReceiveInterface {  
4      void Action(String s, MainActivity di);  
5  }
```

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <android.support.constraint.ConstraintLayout
3      xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6      android:layout_width="match_parent"
7      android:layout_height="match_parent"
8      tools:context=".MainActivity">
9
10     <ImageView
11         android:id="@+id/tableImageView"
12         android:layout_width="290dp"
13         android:layout_height="400dp"
14         android:layout_marginStart="8dp"
15         android:layout_marginTop="8dp"
16         android:adjustViewBounds="false"
17         android:scaleType="fitXY"
18         app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
19         app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
20         app:srcCompat="@drawable/table" />
21
22     <Button
23         android:id="@+id/startBtn"
24         android:layout_width="150dp"
25         android:layout_height="75dp"
26         android:layout_marginEnd="8dp"
27         android:layout_marginBottom="8dp"
28         android:background="@drawable/start_btn"
29         android:text="START EXERCISE"
30         android:textSize="16sp"
31         app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
32         app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" />
33
34     <SeekBar
35         android:id="@+id/speedSeekBar"
36         android:layout_width="425dp"
37         android:layout_height="75dp"
38         android:layout_marginStart="113dp"
39         android:layout_marginTop="170dp"
40         android:rotation="270"
41         app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
42         app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
43
44     <Button
45         android:id="@+id/saveShotBtn"
46         android:layout_width="85dp"
47         android:layout_height="wrap_content"
48         android:layout_marginStart="4dp"
49         android:layout_marginTop="4dp"
50         android:text="SAVE SHOT"
51         android:textSize="10sp"
52         app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/spinCanvasImageView"
53         app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tableImageView" />
54
55     <Button
56         android:id="@+id/editShotBtn"
57         android:layout_width="85dp"
58         android:layout_height="wrap_content"
59         android:layout_marginStart="4dp"
60         android:layout_marginTop="4dp"
61         android:text="EDIT SHOT (3) "
62         android:textSize="10sp"
63         app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/saveShotBtn"
64         app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tableImageView" />
65
66     <TextView
67         android:id="@+id/textView"
68         android:layout_width="wrap_content"
```



```

69     android:layout_height="wrap_content"
70     android:text="SPIN"
71     android:textColor="@color/deepSkyBlue"
72     android:textSize="36sp"
73     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="@+id/spinCanvasImageView"
74     app:layout_constraintEnd_toEndOf="@+id/spinCanvasImageView"
75     app:layout_constraintStart_toStartOf="@+id/spinCanvasImageView"
76     app:layout_constraintTop_toTopOf="@+id/spinCanvasImageView" />
77
78 <Button
79     android:id="@+id/saveExerBtn"
80     android:layout_width="85dp"
81     android:layout_height="wrap_content"
82     android:layout_marginStart="4dp"
83     android:layout_marginTop="4dp"
84     android:text="SAVE EXERCISE"
85     android:textSize="10sp"
86     app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/spinCanvasImageView"
87     app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/saveShotBtn" />
88
89 <Button
90     android:id="@+id/editExerBtn"
91     android:layout_width="85dp"
92     android:layout_height="wrap_content"
93     android:layout_marginStart="4dp"
94     android:layout_marginTop="4dp"
95     android:text="EDIT EXERCISE (2) "
96     android:textSize="10sp"
97     app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/saveExerBtn"
98     app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/editShotBtn" />
99
100 <ImageView
101     android:id="@+id/spinCanvasImageView"
102     android:layout_width="140dp"
103     android:layout_height="140dp"
104     android:layout_marginStart="8dp"
105     android:layout_marginTop="8dp"
106     android:scaleType="fitXY"
107     app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
108     app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tableImageView"
109     app:srcCompat="@drawable/spin_ball" />
110
111 <ImageView
112     android:id="@+id/spinAxisView"
113     android:layout_width="125dp"
114     android:layout_height="125dp"
115     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="@+id/spinCanvasImageView"
116     app:layout_constraintEnd_toEndOf="@+id/spinCanvasImageView"
117     app:layout_constraintStart_toStartOf="@+id/spinCanvasImageView"
118     app:layout_constraintTop_toTopOf="@+id/spinCanvasImageView"
119     app:srcCompat="@drawable/axis_removebg" />
120
121 <ImageView
122     android:id="@+id/spinPointerView"
123     android:layout_width="20dp"
124     android:layout_height="20dp"
125     android:layout_marginEnd="32dp"
126     android:layout_marginBottom="32dp"
127     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="@+id/spinAxisView"
128     app:layout_constraintEnd_toEndOf="@+id/spinAxisView"
129     app:srcCompat="@drawable/spin_pointer" />
130
131 <ImageView
132     android:id="@+id/ballView"
133     android:layout_width="20dp"
134     android:layout_height="20dp"
135     android:layout_marginStart="64dp"
136     android:layout_marginBottom="45dp"

```

```

137     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="@+id/tableImageView"
138     app:layout_constraintStart_toStartOf="@+id/tableImageView"
139     app:srcCompat="@drawable/ping_pong_ball" />
140
141     <ImageView
142         android:id="@+id/deviceView"
143         android:layout_width="35dp"
144         android:layout_height="35dp"
145         android:layout_marginTop="16dp"
146         android:layout_marginEnd="95dp"
147         app:layout_constraintEnd_toEndOf="@+id/tableImageView"
148         app:layout_constraintTop_toTopOf="@+id/tableImageView"
149         app:srcCompat="@drawable/device_nobg" />
150
151     <View
152         android:id="@+id/tableView"
153         android:layout_width="290dp"
154         android:layout_height="400dp"
155         android:layout_marginStart="8dp"
156         android:layout_marginTop="8dp"
157         app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
158         app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
159
160     <View
161         android:id="@+id/spinCanvasView"
162         android:layout_width="140dp"
163         android:layout_height="140dp"
164         app:layout_constraintStart_toStartOf="@+id/spinCanvasImageView"
165         app:layout_constraintTop_toTopOf="@+id/spinCanvasImageView" />
166
167     <TextView
168         android:id="@+id/textView14"
169         android:layout_width="18dp"
170         android:layout_height="wrap_content"
171         android:layout_marginStart="40dp"
172         android:layout_marginBottom="8dp"
173         android:text="v3:"
174         android:textSize="5sp"
175         app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
176         app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/delaySpinner" />
177
178     <TextView
179         android:id="@+id/textView2"
180         android:layout_width="18dp"
181         android:layout_height="wrap_content"
182         android:layout_marginStart="40dp"
183         android:layout_marginBottom="8dp"
184         android:text="v2:"
185         android:textSize="5sp"
186         app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/v3Txt"
187         app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/delaySpinner" />
188
189     <TextView
190         android:id="@+id/textView4"
191         android:layout_width="18dp"
192         android:layout_height="wrap_content"
193         android:layout_marginStart="40dp"
194         android:layout_marginBottom="8dp"
195         android:text="v1:"
196         android:textSize="5sp"
197         app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/textView2"
198         app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/delaySpinner" />
199
200     <TextView
201         android:id="@+id/textView5"
202         android:layout_width="18dp"
203         android:layout_height="wrap_content"
204         android:layout_marginStart="40dp"

```

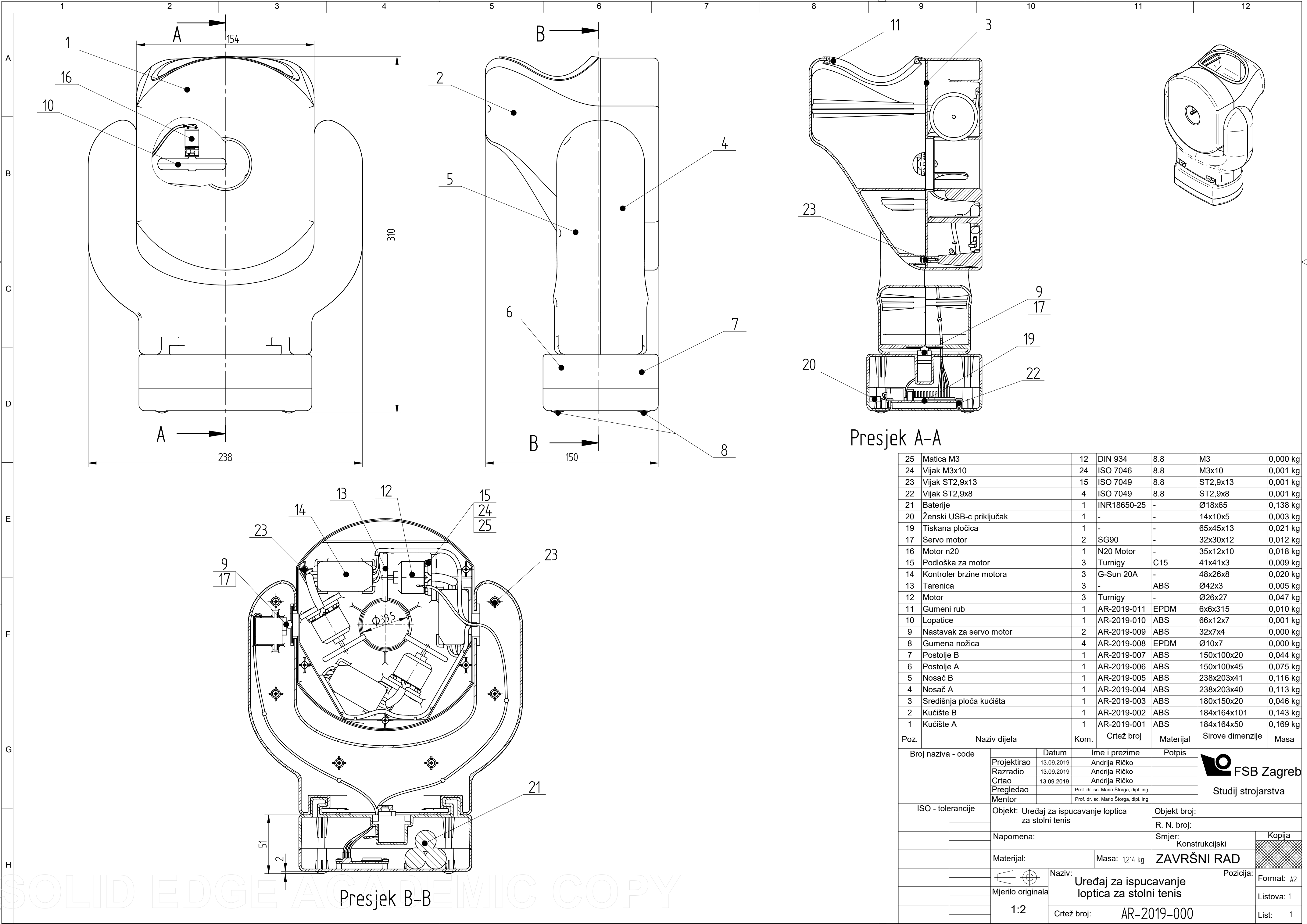
```

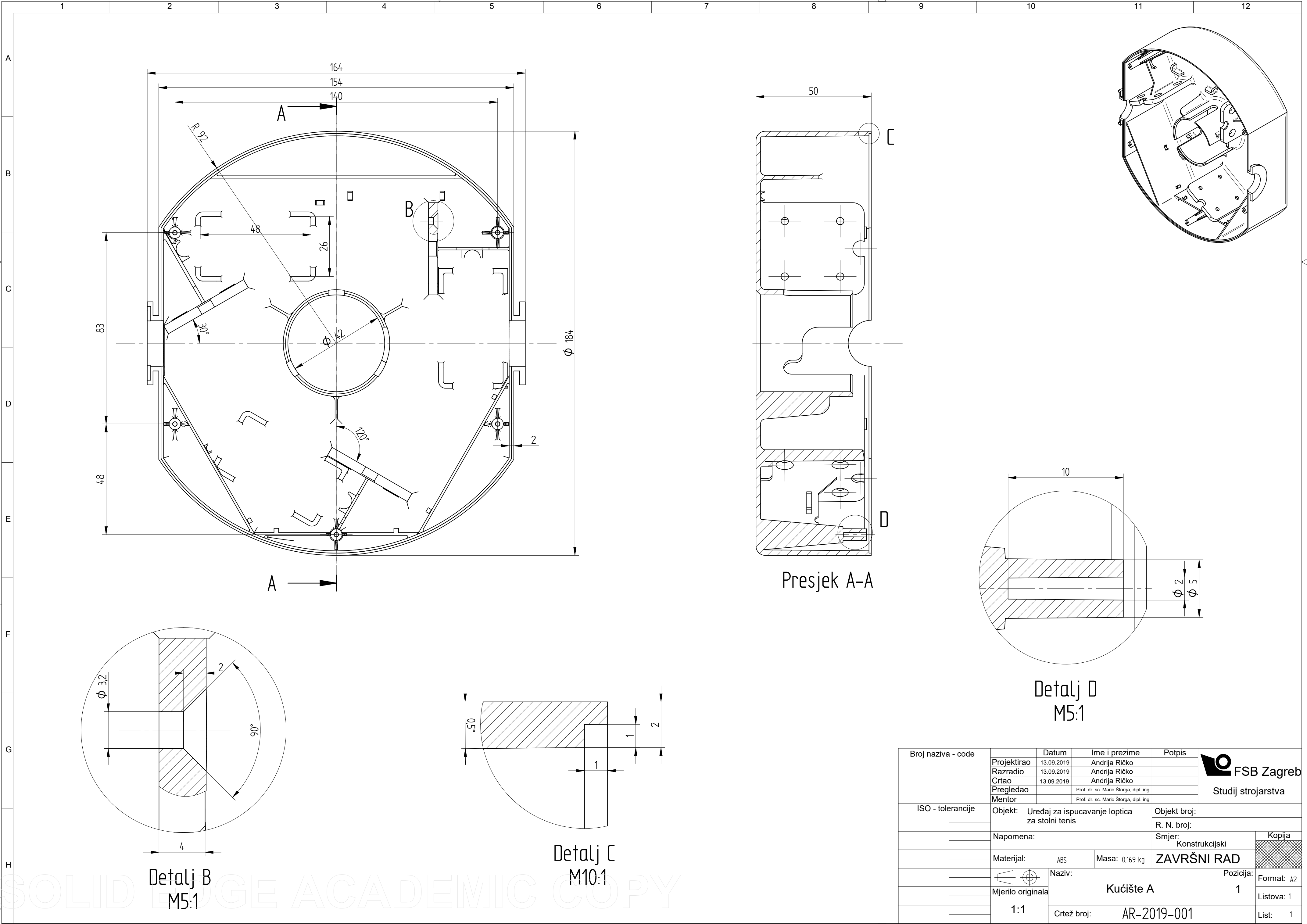
205     android:layout_marginBottom="8dp"
206     android:text="v0:"
207     android:textSize="5sp"
208     app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/textView4"
209     app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/delaySpinner" />
210
211 <TextView
212     android:id="@+id/textView6"
213     android:layout_width="18dp"
214     android:layout_height="wrap_content"
215     android:layout_marginStart="40dp"
216     android:layout_marginBottom="8dp"
217     android:text="Alpha:"
218     android:textSize="5sp"
219     app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/textView5"
220     app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/delaySpinner" />
221
222 <TextView
223     android:id="@+id/textView8"
224     android:layout_width="18dp"
225     android:layout_height="wrap_content"
226     android:layout_marginStart="40dp"
227     android:layout_marginBottom="8dp"
228     android:text="Phi:"
229     android:textSize="5sp"
230     app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/textView6"
231     app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/delaySpinner" />
232
233 <TextView
234     android:id="@+id/v3Txt"
235     android:layout_width="18dp"
236     android:layout_height="wrap_content"
237     android:layout_marginStart="8dp"
238     android:layout_marginBottom="8dp"
239     android:text="0"
240     android:textSize="5sp"
241     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
242     app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView14" />
243
244 <TextView
245     android:id="@+id/v2Txt"
246     android:layout_width="18dp"
247     android:layout_height="wrap_content"
248     android:layout_marginStart="8dp"
249     android:layout_marginBottom="8dp"
250     android:text="0"
251     android:textSize="5sp"
252     app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/v3Txt"
253     app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView2" />
254
255 <TextView
256     android:id="@+id/v1Txt"
257     android:layout_width="18dp"
258     android:layout_height="wrap_content"
259     android:layout_marginStart="8dp"
260     android:layout_marginBottom="8dp"
261     android:text="0"
262     android:textSize="5sp"
263     app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/v2Txt"
264     app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView4" />
265
266 <TextView
267     android:id="@+id/v0Txt"
268     android:layout_width="18dp"
269     android:layout_height="wrap_content"
270     android:layout_marginStart="8dp"
271     android:layout_marginBottom="8dp"
272     android:text="0"

```

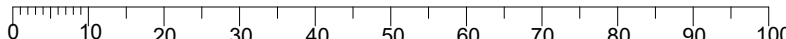
```
273         android:textSize="5sp"
274         app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/v1Txt"
275         app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView5" />
276
277     <TextView
278         android:id="@+id/alphaTxt"
279         android:layout_width="18dp"
280         android:layout_height="wrap_content"
281         android:layout_marginStart="8dp"
282         android:layout_marginBottom="8dp"
283         android:text="0"
284         android:textSize="5sp"
285         app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/v0Txt"
286         app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView6" />
287
288     <TextView
289         android:id="@+id/phiTxt"
290         android:layout_width="18dp"
291         android:layout_height="wrap_content"
292         android:layout_marginStart="8dp"
293         android:layout_marginBottom="8dp"
294         android:text="0"
295         android:textSize="5sp"
296         app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/alphaTxt"
297         app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView8" />
298
299     <Spinner
300         android:id="@+id/delaySpinner"
301         android:layout_width="105dp"
302         android:layout_height="30dp"
303         android:layout_marginStart="8dp"
304         android:layout_marginBottom="8dp"
305         android:background="@color/btnGray"
306         android:entries="@array/delayTime"
307         android:spinnerMode="dropdown"
308         android:textSize="9pt"
309         app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
310         app:layout_constraintStart_toStartOf="parent" />
311
312 </android.support.constraint.ConstraintLayout>
```

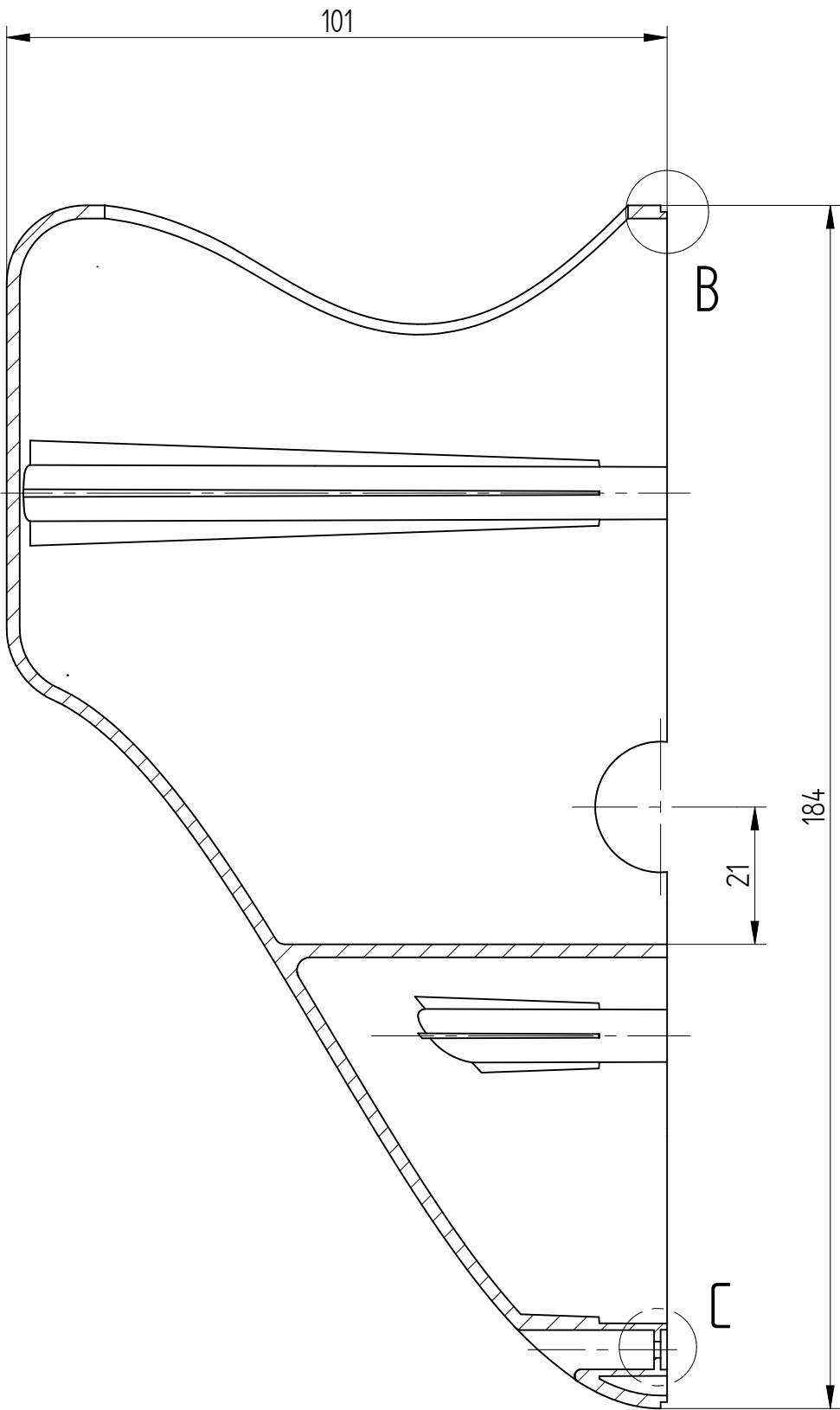
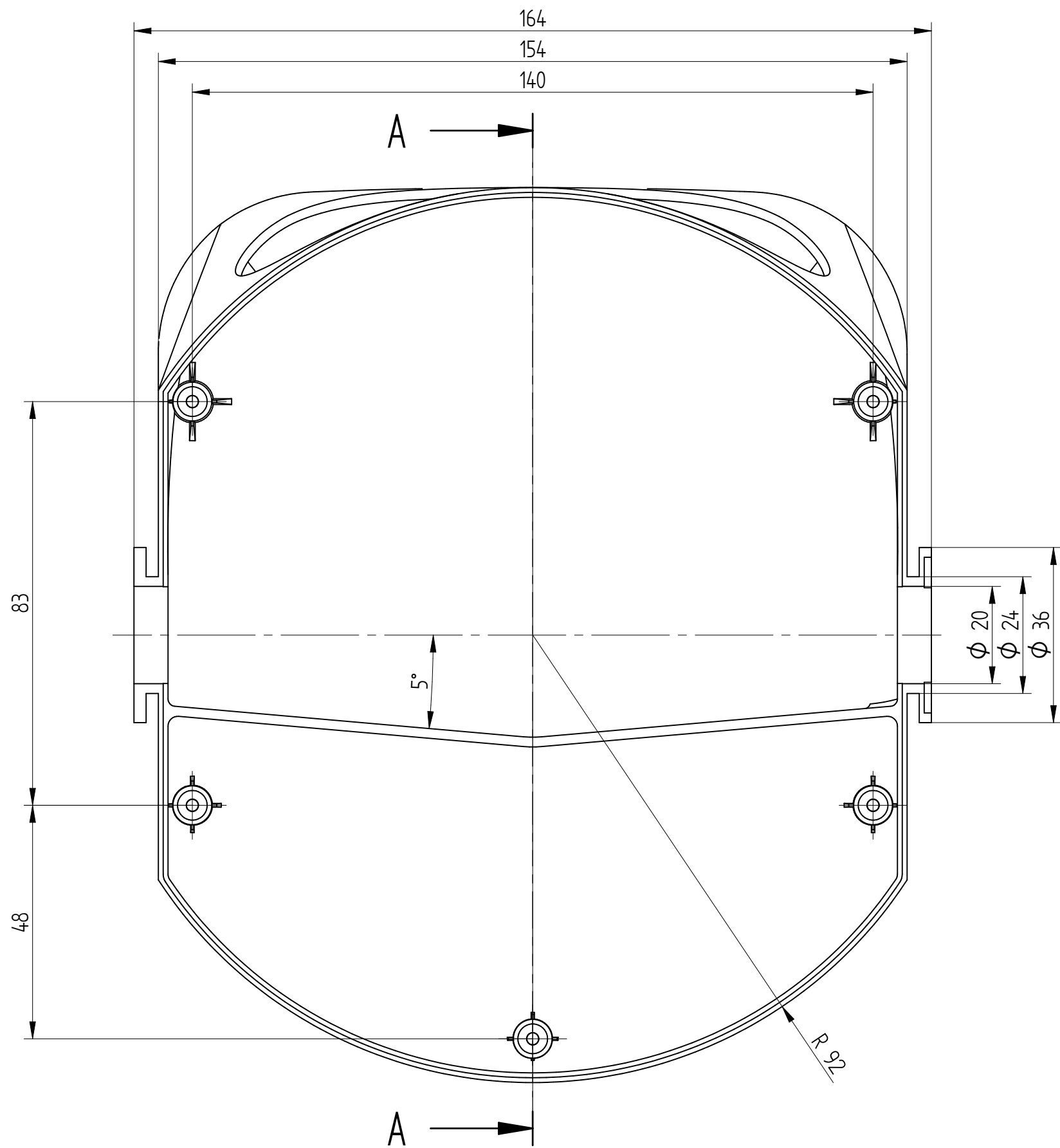
```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3          xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
4          package="com.example.tateapp">
5
6      <uses-permission android:name="android.permission.BLUETOOTH" />
7      <uses-permission android:name="android.permission.BLUETOOTH_ADMIN" />
8
9      <application
10         android:allowBackup="true"
11         android:icon="@mipmap/ic_launcher"
12         android:label="@string/app_name"
13         android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
14         android:supportsRtl="true"
15         android:theme="@style/AppTheme"
16         tools:ignore="GoogleAppIndexingWarning">
17         <activity android:name=".MainActivity">
18             <intent-filter>
19                 <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
20
21                 <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
22             </intent-filter>
23         </activity>
24     </application>
25
26 </manifest>
```



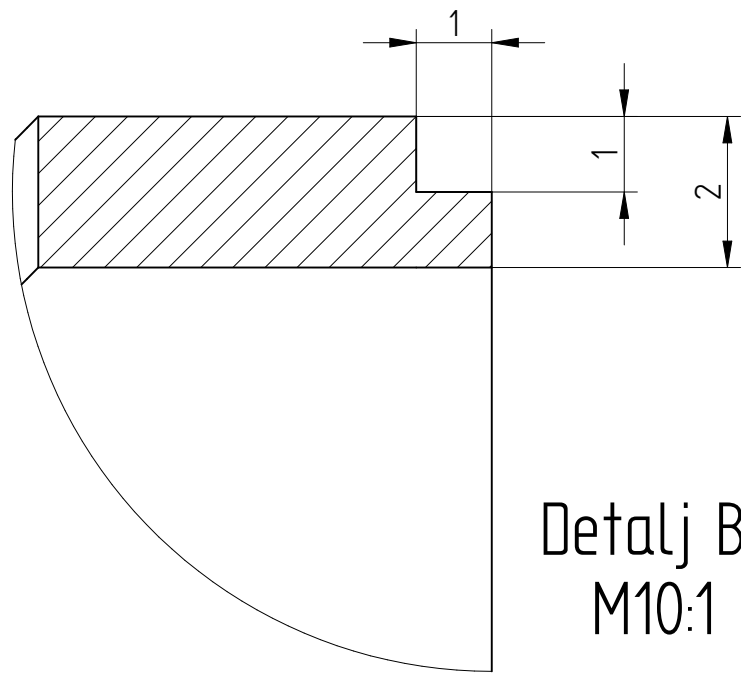


Broj naziva - code	Projektirao	Datum	Ime i prezime	Potpis	 FSB Zagreb Studij strojarstva	
	Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko			
	Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko			
	Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing			
	Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing			
ISO - tolerancije		Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:	
					R. N. broj:	
		Napomena:			Smjer: Konstrukcijski	Kopija
		Materijal: ABS	Masa: 0,169 kg	ZAVRŠNI RAD		
		Naziv: Kućište A			Pozicija: 1	Format: A2
	Mjerilo originala					Listova: 1
	1:1	Crtež broj: AR-2019-001				List: 1

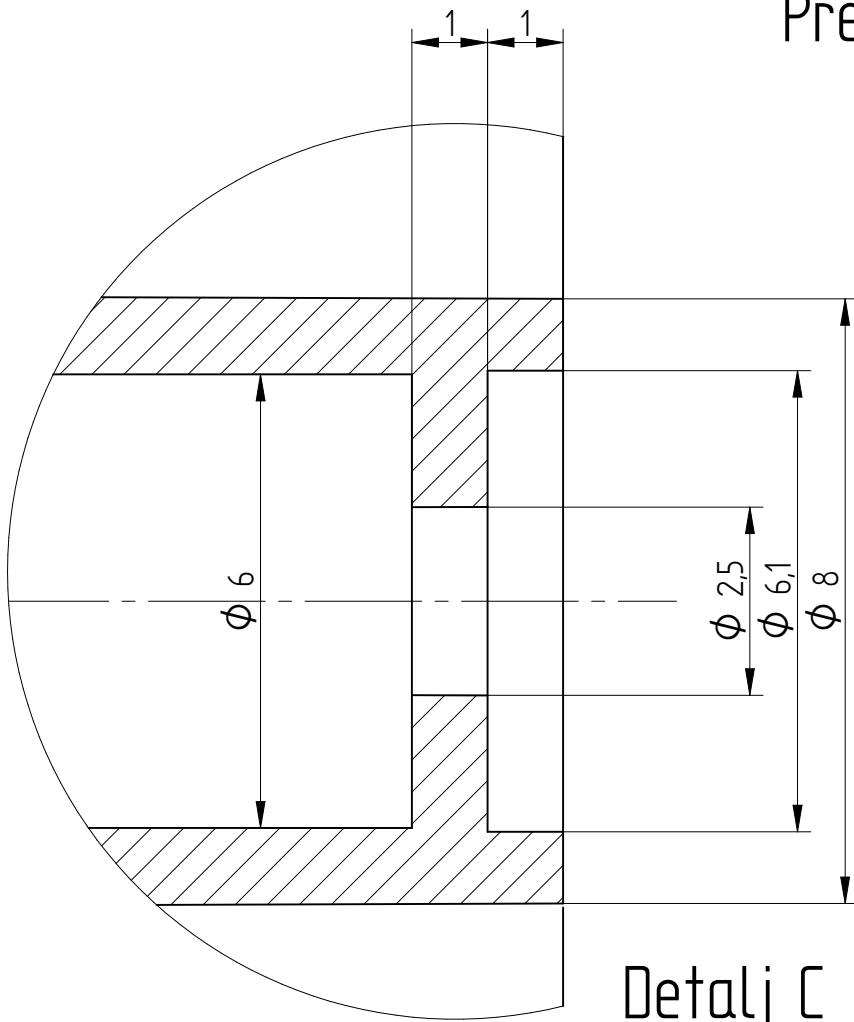




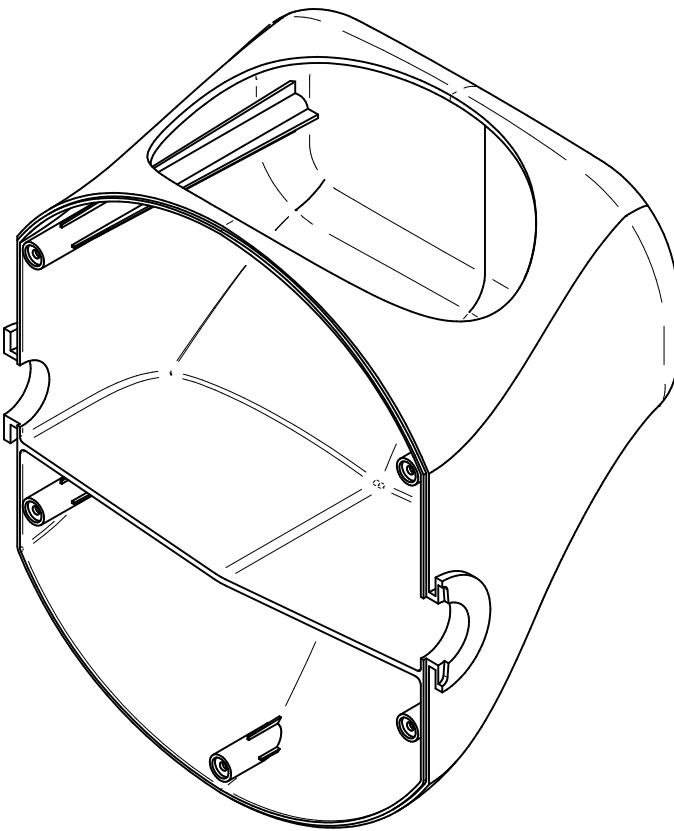
Presjek A-A



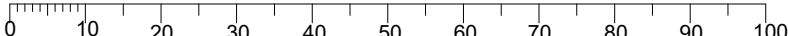
Detalj B
M10:1

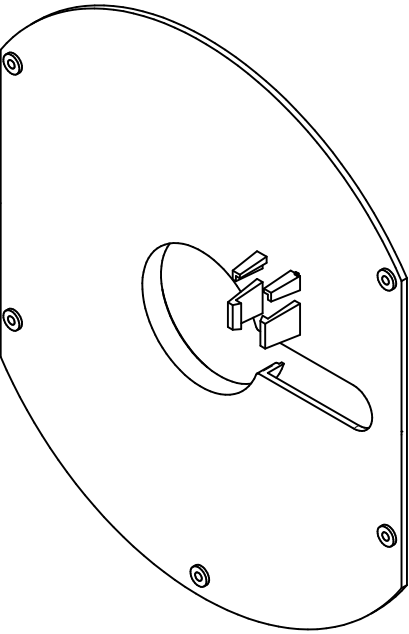
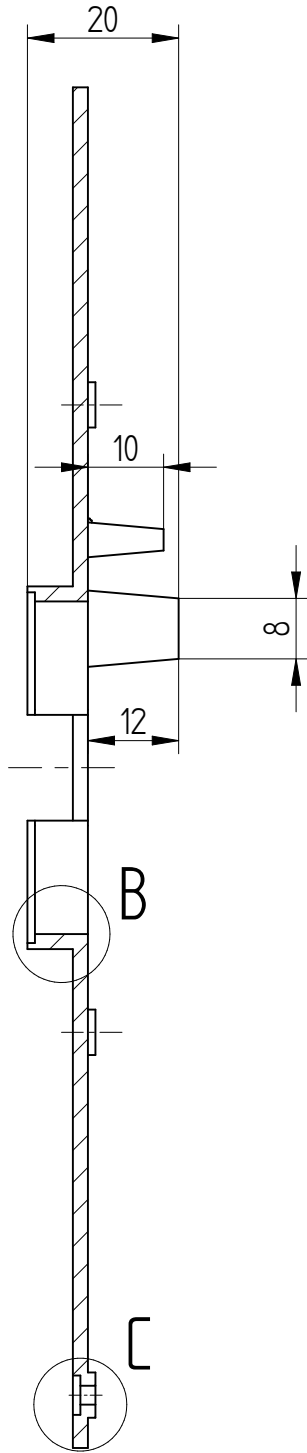
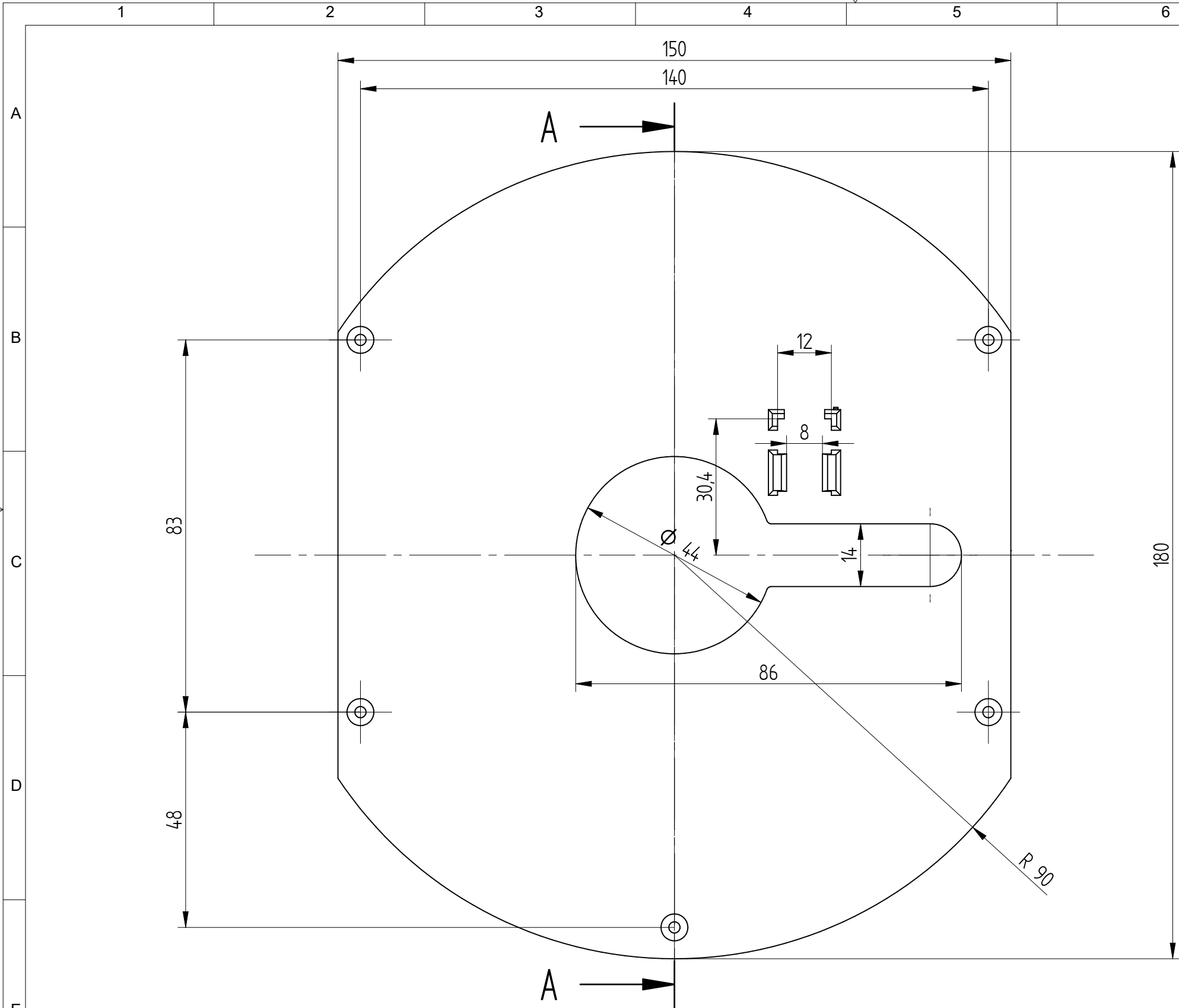


Detalj C
M10:1

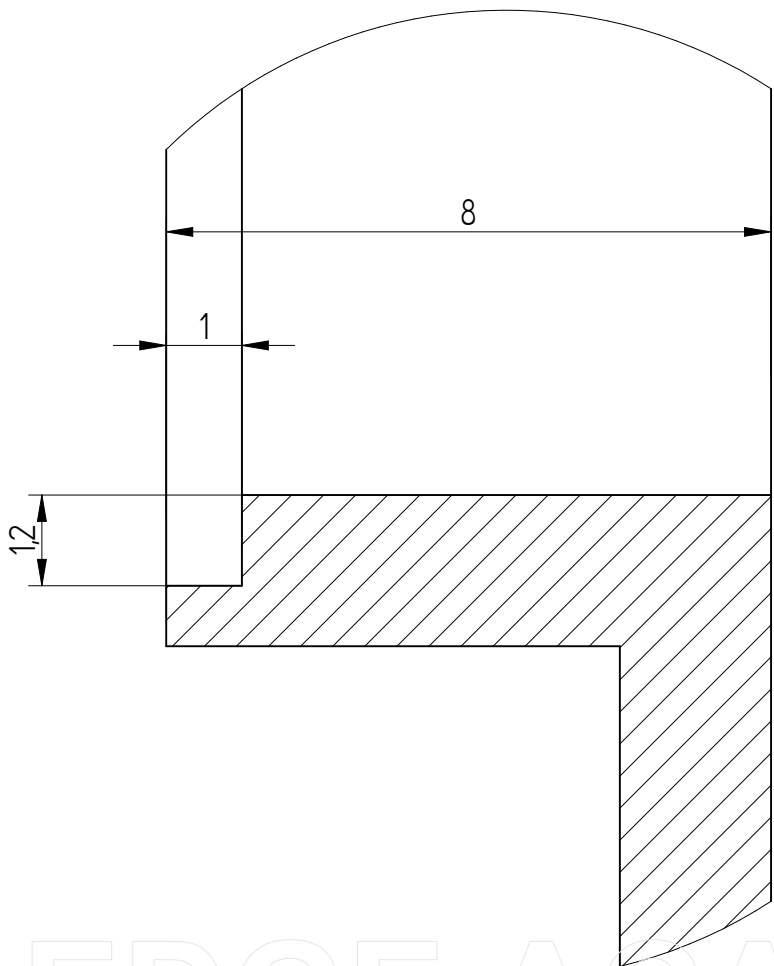


Broj naziva - code	Projektirao	Datum	Ime i prezime		Potpis	 FSB Zagreb
	Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko			
	Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko			
	Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing			
	Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing			
ISO - tolerancije		Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:	
					R. N. broj:	
		Napomena:			Smjer: Konstrukcijski	
		Materijal: ABS			Masa: 0,143 kg	DIPLOMSKI RAD
		Naziv:			Pozicija:	Kopija
		Mjerilo originala			Kućište B	Format: A2
		1:1			Crtež broj: AR-2019-002	Listova: 1
						List: 1

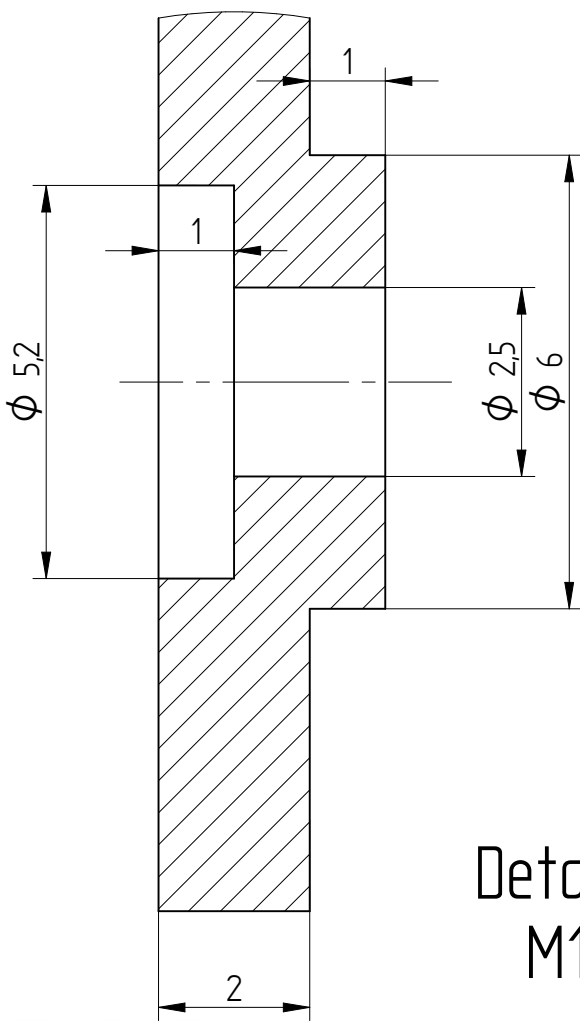




Presjek A-A

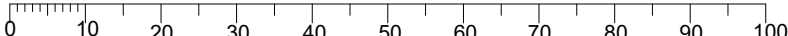


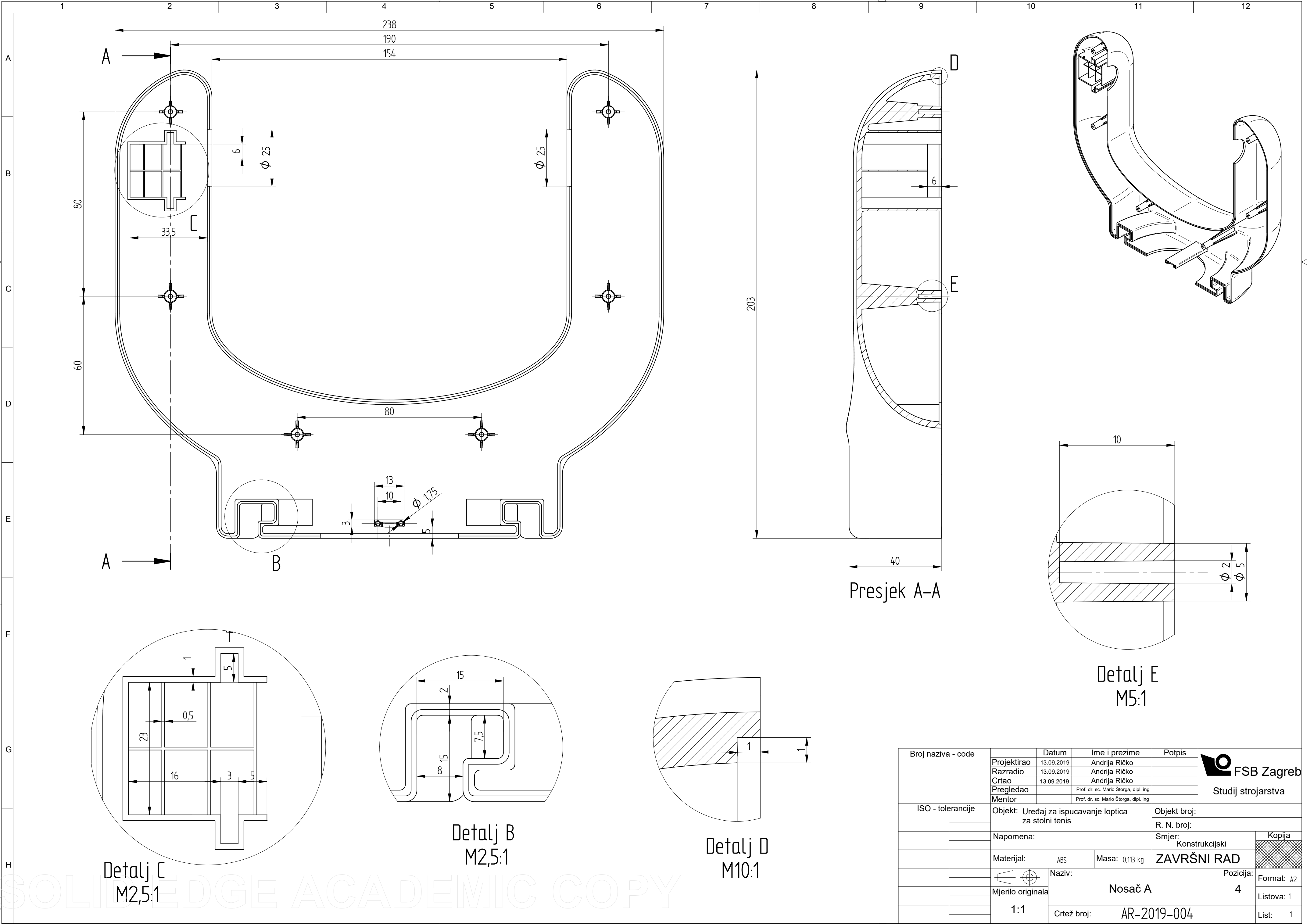
Detalj B
M10:1



Detalj C
M10:1

Broj naziva - code	Projektirao	13.09.2019	Ime i prezime	Potpis	 Studij strojarstva
	Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko		
	Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko		
	Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing.		
	Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing.		
ISO - tolerancije		Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:
		Napomena:			R. N. broj:
		Materijal: ABS			Smjer: Konstrukcijski
		Masa: 0,046 kg			Kopija
		Naziv: Središnja ploća kućišta			Format: A2
		Mjerilo originala			Pozicija: 3
		1:1			Listova: 1
		Crtež broj: AR-2019-003			List: 1





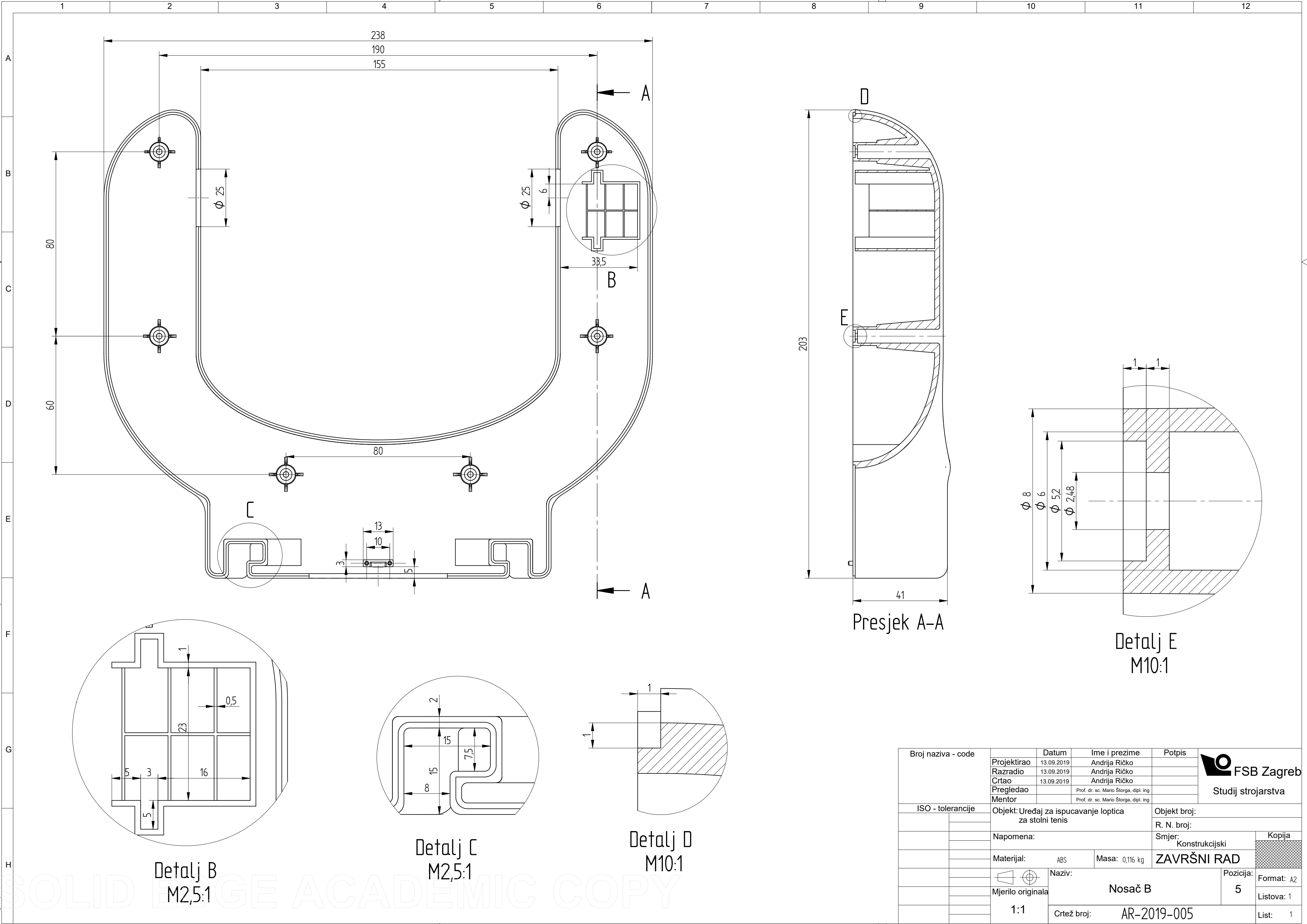
Detalj C
M2,5:1

Detalj B
M2,5:1

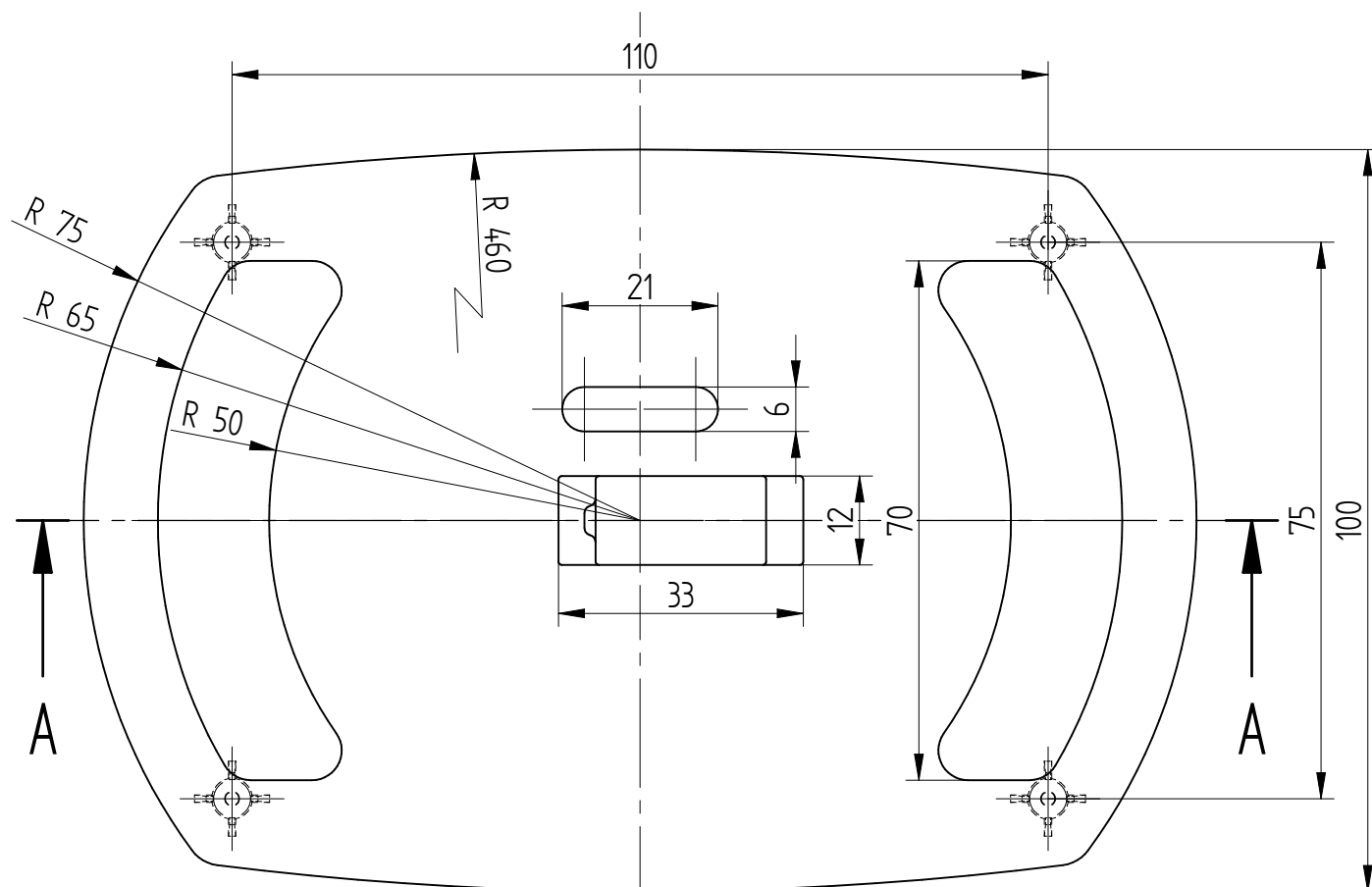
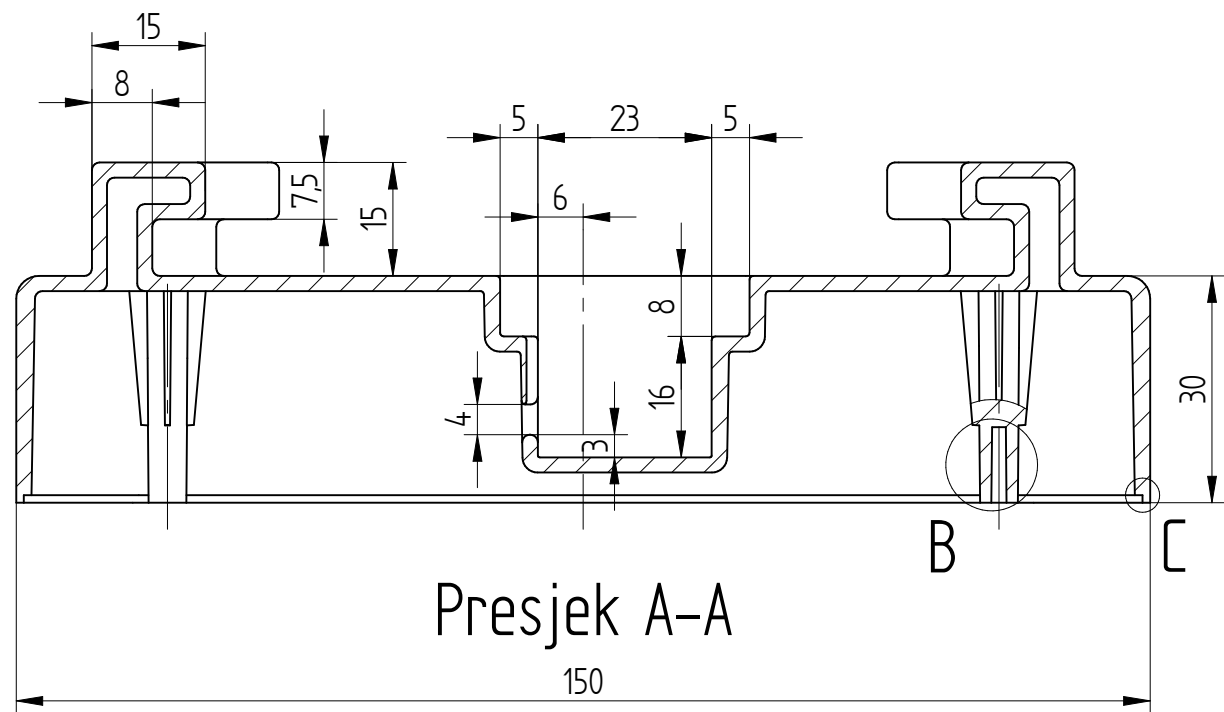
Detalj D
M10:1

Detalj E
M5:1

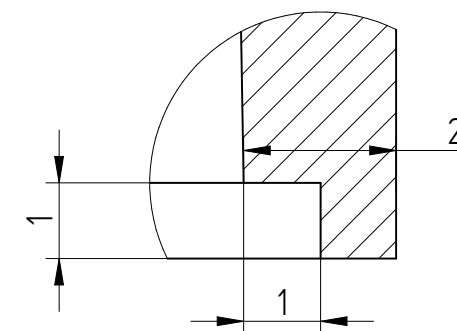
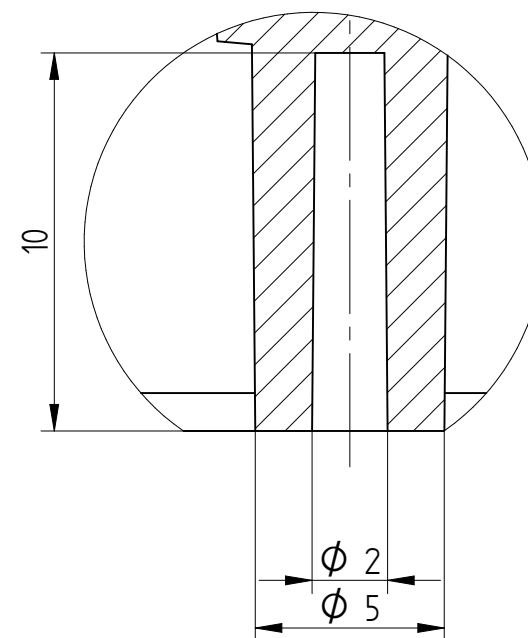
Broj naziva - code	Projektirao	13.09.2019	Ime i prezime	Potpis	 Studij strojarstva
	Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko		
	Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko		
	Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Storga, dipl. ing.		
	Mentor		Prof. dr. sc. Mario Storga, dipl. ing.		
ISO - tolerancije		Objekt: Uredaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:
		Napomena:			R. N. broj:
		Materijal: ABS			Smjer: Konstrukcijski
		Mjerilo originala			Kopija
		1:1			Format: A2
		Crtež broj: AR-2019-004			Listova: 1
					List: 1



Broj naziva - code		Datum		Ime i prezime		Potpis		<div>FSB Zagreb</div> <div>Studij strojarstva</div>		
		Projektirao	13.09.2019	Andrija Ričko						
		Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko						
		Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko						
		Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing						
		Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing						
ISO - tolerancije		Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis					Objekt broj:			
							R. N. broj:			
		Napomena:					Smjer:		Kopija	
							Konstrukcijski			
		Materijal:		ABS		Masa: 0,116 kg		ZAVRŠNI RAD		
				Naziv:					Pozicija:	
		Mjerilo originala		Nosač B					5	
		1:1		Crtež broj:					AR-2019-005	
									List: 1	

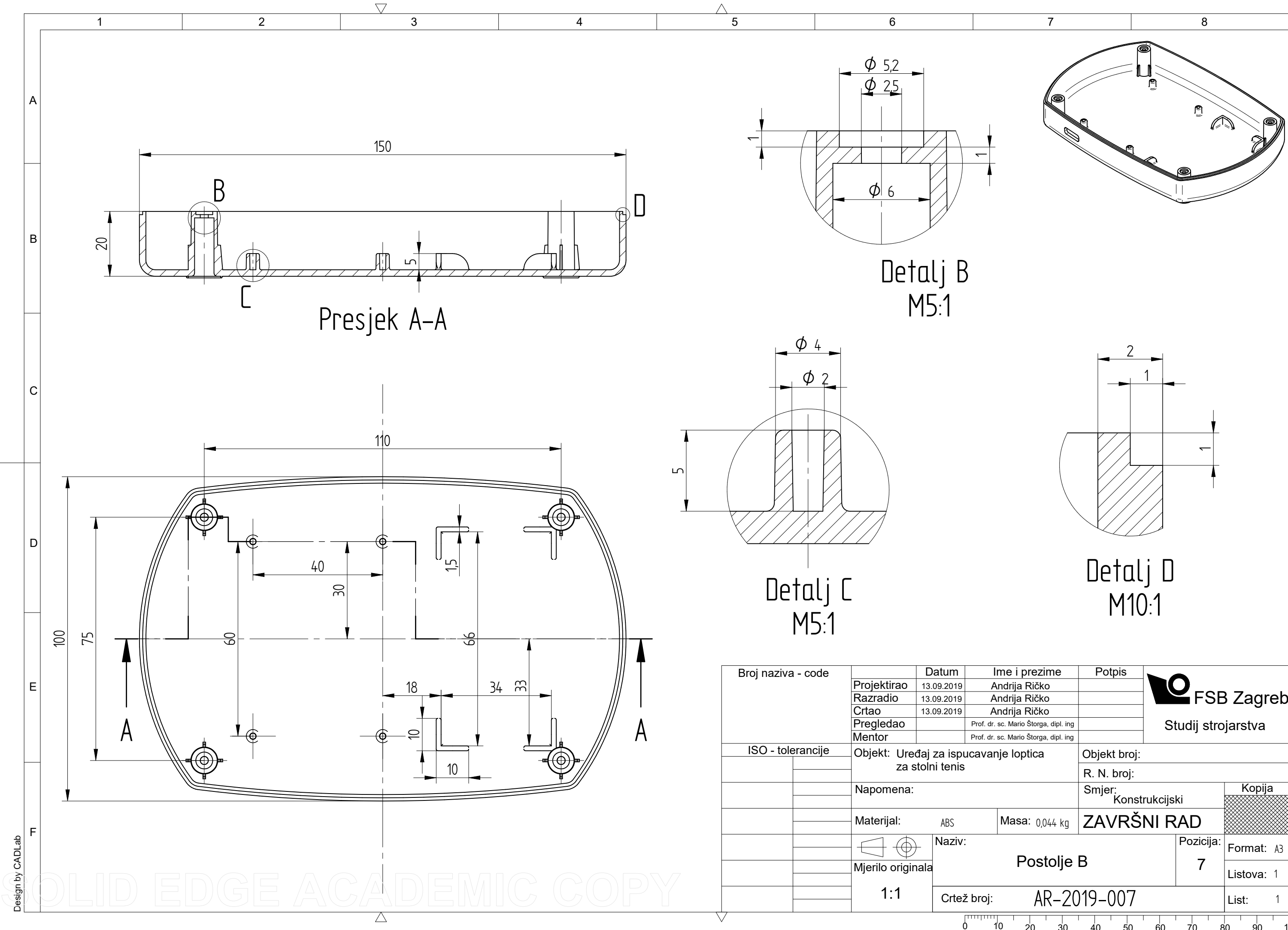


Detalj B
M5:1

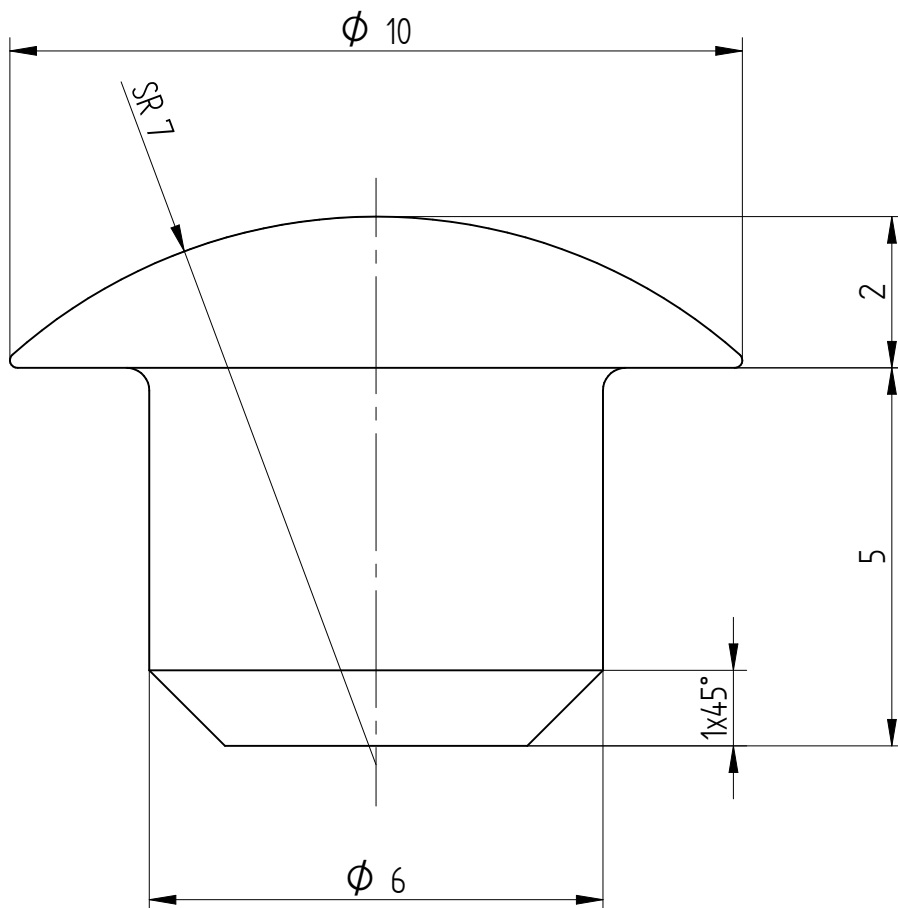
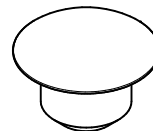


Detalj C
M10:1

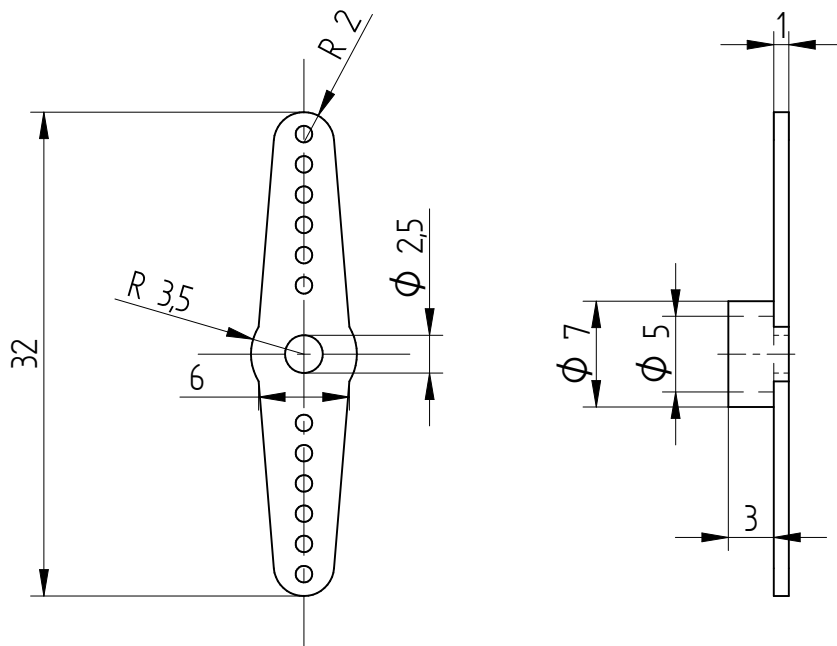
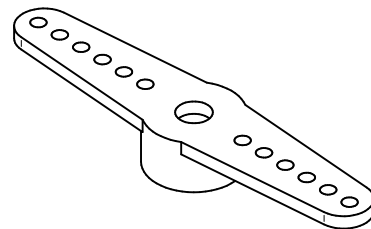
Broj naziva - code	Datum		Ime i prezime		Potpis	 FSB Zagreb Studij strojarstva	
	Projektirao	13.09.2019	Andrija Ričko				
	Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko				
	Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko				
	Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing				
	Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing				
ISO - tolerancije		Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:		
					R. N. broj:		
		Napomena:			Smjer: Konstrukcijski		Kopija
		Materijal: ABS	Masa: 0,075 kg	ZAVRŠNI RAD			
			Naziv: Postolje A			Pozicija:	Format: A3
		Mjerilo originala				6	
		1:1	Crtež broj: AR-2019-006			List:	1



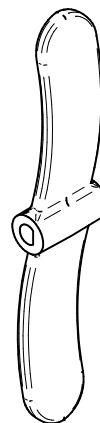
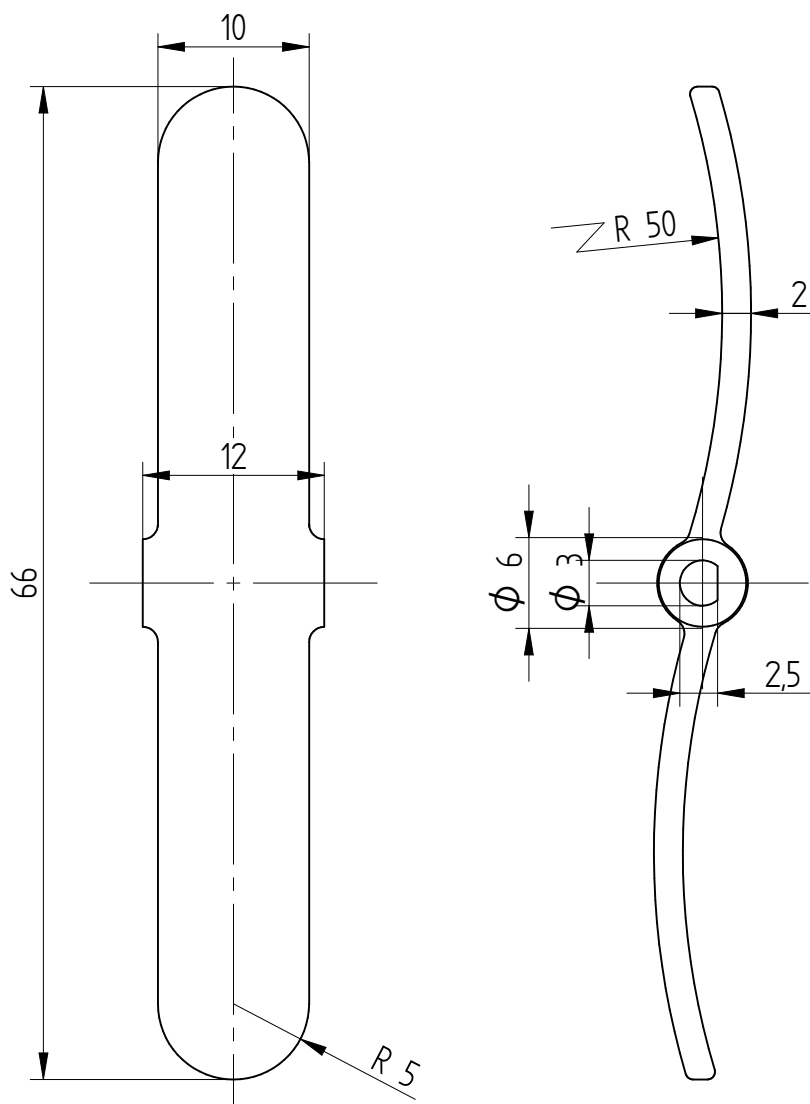
Broj naziva - code	Projektirao	13.09.2019	Ime i prezime	Potpis	 FSB Zagreb Studij strojarstva	
	Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko			
	Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko			
	Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing			
	Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing			
ISO - tolerancije		Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:	
					R. N. broj:	
		Napomena:			Smjer: Konstrukcijski	
		Materijal: ABS Masa: 0,044 kg			ZAVRŠNI RAD	
		Naziv:  Postolje B			Pozicija: 7	
		Mjerilo originala: 1:1			Format: A3	
		Crtež broj: AR-2019-007			Listova: 1	
					List: 1	



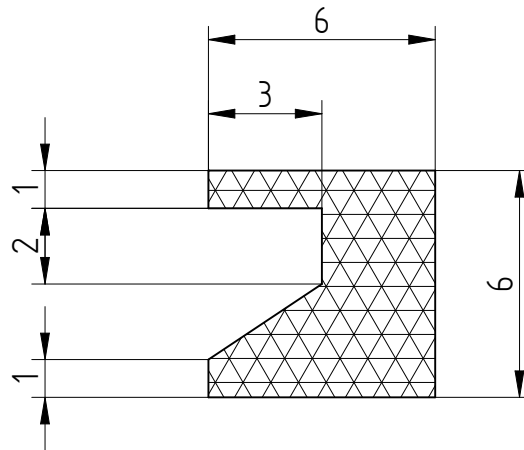
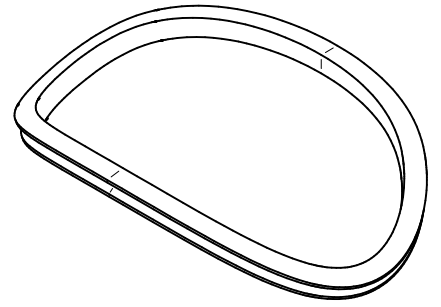
Broj naziva - code	Projektirao	Datum	Ime i prezime	Potpis	 FSB Zagreb
	Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko		
	Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko		
	Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing		
	Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing		
ISO - tolerancije	Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:	
				R. N. broj:	
	Napomena:			ZAVRŠNI RAD	
	Materijal:	EPDM	Masa:	0 kg	 Kopija
		Naziv:			Pozicija:
	Mjerilo originala	Gumena nožica			8
	10:1	Crtež broj: AR-2019-008			Format: A4 Listova: 1 List: 1



Broj naziva - code		Datum	Ime i prezime	Potpis	 FSB Zagreb	
		Projektirao	13.09.2019	Andrija Ričko		
		Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko		
		Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko		
		Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing		
		Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing		
ISO - tolerancije		Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:	
					R. N. broj:	
		Napomena:			ZAVRŠNI RAD	
		Materijal: ABS			Masa: 0 kg	
		Naziv:			Pozicija:	
		Mjerilo originala			9	
		2:1			Format: A4	
		Crtež broj:			Listova: 1	
		AR-2019-009			List: 1	



Broj naziva - code		Datum	Ime i prezime	Potpis	 FSB Zagreb	
		Projektirao	13.09.2019	Andrija Ričko		
		Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko		
		Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko		
		Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing		
		Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing		
ISO - tolerancije		Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:	
					R. N. broj:	
		Napomena:			ZAVRŠNI RAD	
					Kopija	
		Materijal: ABS			Masa: 0,001 kg	
		Naziv:			Pozicija:	
		Mjerilo originala			10	
		2:1			Format: A4	
		Crtež broj:			Listova: 1	
		AR-2019-010			List: 1	



Broj naziva - code	Projektirao	Datum	Ime i prezime	Potpis	 FSB Zagreb
	Razradio	13.09.2019	Andrija Ričko		
	Crtao	13.09.2019	Andrija Ričko		
	Pregledao		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing		
	Mentor		Prof. dr. sc. Mario Štorga, dipl. ing		
ISO - tolerancije	Objekt: Uređaj za ispućavanje loptica za stolni tenis			Objekt broj:	
				R. N. broj:	
	Napomena: Potrebna dušina gume je 315mm			ZAVRŠNI RAD	Kopija
	Materijal:	EPDM	Masa:	0,01 kg	
		Naziv:			Pozicija:
		Gumeni rub			11
	Mjerilo originala	Crtež broj:			Listova: 1
	5:1	AR-2019-011			List: 1