

Mihai-Andrei IONESCU-TĂUTU - Snake pe LCD

Autorul poate fi contactat la adresa: **Login pentru adresa**

Introducere

Acest proiect isi propune realizarea clasicului joc snake folosind un display de tip LCD.

Descriere generală

Pentru afisaj voi folosi un display LCD cu interfata SPI. Player-ul va dispunde de asemenea de 4 butoane pentru deplasarea sarpelui pe ecran.

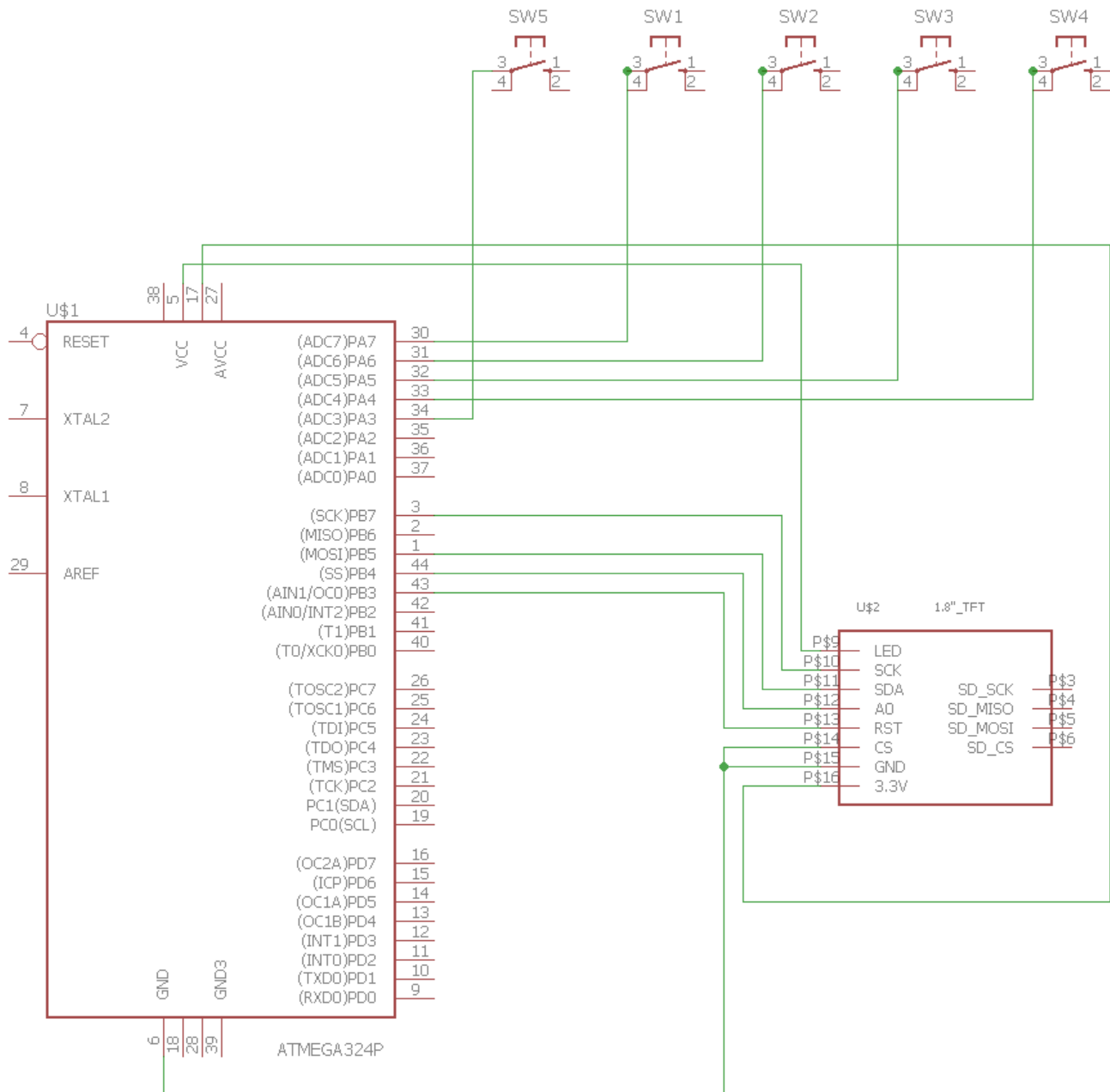


Hardware Design

Lista de piese

Denumire	Cantitate
Placa de baza	1
Display LCD	1
Push butoane	5
Rezistente 220	5
Breadboard	2

[Schema electrica Eagle](#)



Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):

mediu de dezvoltare: notepad++ ftw, HIDBootFlash
 librarii folosite:
https://github.com/cpldcpu/uTFT-ST7735/blob/master/uTFT_ST7735.c

Rezultate Obținute

Am reusit sa duc la capat tot ce mi-am propus legat de acest proiect.

Concluzii

Deși nu este cine știe ce dpdv al complexității, totuși, acest proiect m-a ajutat să înțeleg protocolul serial, zonele de memorie ale microcontroller-ului AVR și în general cum se programează un astfel de device. Pe viitor îmi propun realizarea unor proiecte mai complexe, cum ar fi o consolă de jocuri care să încarce hex-urile în memoria flash etc

Download

[ionescu_tautu-mihai_andrei_pm2017.zip](#)

Bibliografie/Resurse

Datasheet ATMEGA324: http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/_media/doc8272.pdf

- Documentația în format [PDF](#)

From:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/> - **CS Open CourseWare**

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/amocanu/mihai.ionescu>

Last update: **2021/04/14 15:07**

