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

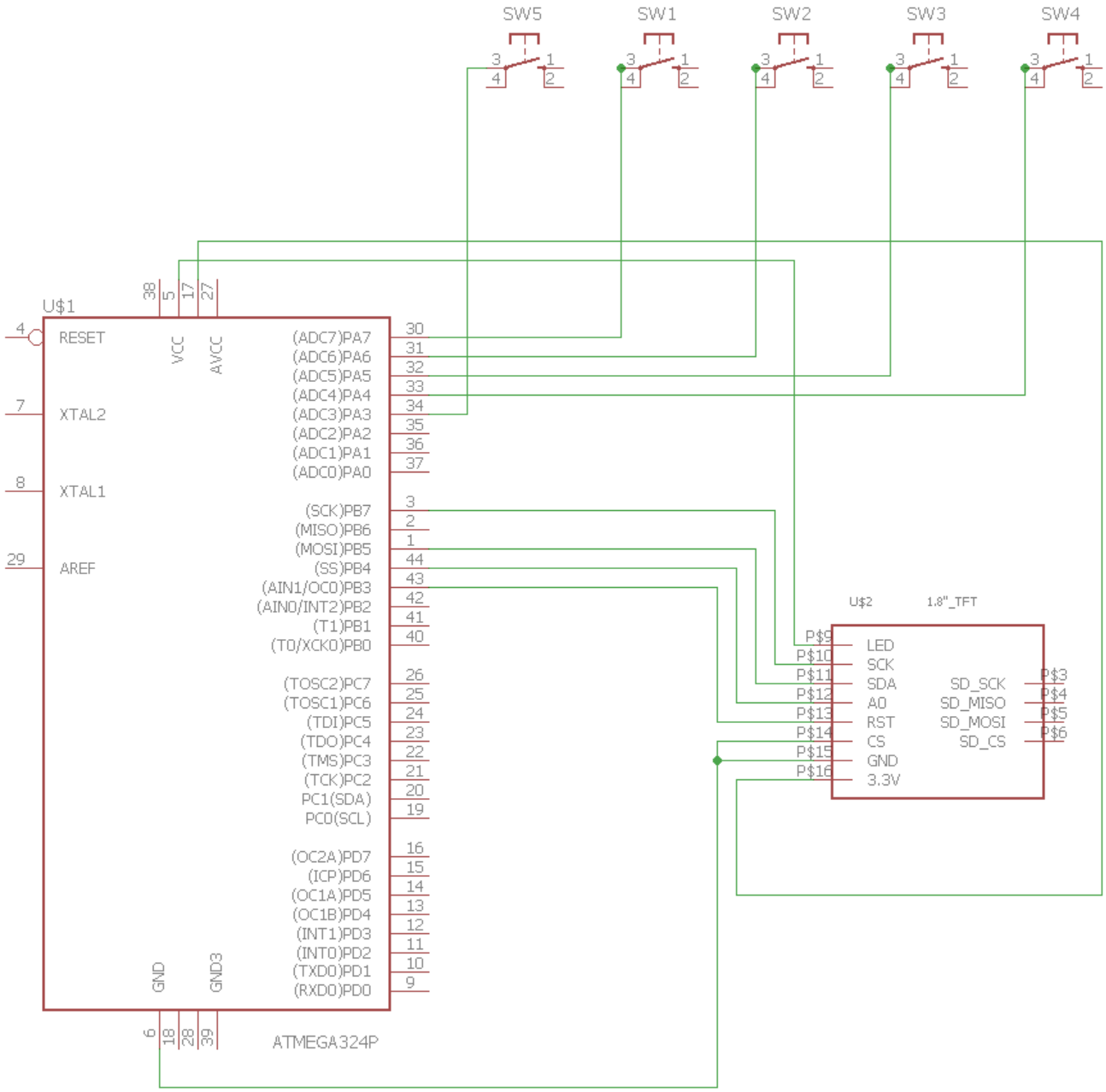
Pentru afisaj voi folosi un display LCD cu interfata SPI. Player-ul va dispunde de asemenea de 4 butoane pentru deplasarea sarpelui pe ecran.

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 aplicaţiei (firmware):

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

Rezultate Obţinute

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

Concluzii

Desi nu este cine stie ce dpdv al complexitatii, totusi, acest proiect m-a ajutat sa inteleg protocolul serial, zonele de memorie ale microcontroller-ului AVR si in general cum se programeaza un astfel de device. Pe viitor imi propun realizarea unor proiecte mai complexe, cum ar fi o consola de jocuri care sa incarce hex-urile in 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:
https://ocw.cs.pub.ro/courses/ - **CS Open CourseWare**

Permanent link:
https://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/amocanu/mihai.ionescu

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