Matei MIHALEA (67005) - Doodle Jump

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

Introducere

Prezentarea pe scurt a proiectului vostru:

- ce face
- care este scopul lui
- care a fost ideea de la care aţi pornit
- de ce credeţi că este util pentru alţii şi pentru voi

- Se doreste implementarea jocului Doodle Jump (sau unei versiuni cat mai apropiate).

Descriere generală

O schemă bloc cu toate modulele proiectului vostru, atât software cât şi hardware însoţită de o descriere a acestora precum şi a modului în care interacţionează.

Hardware Design

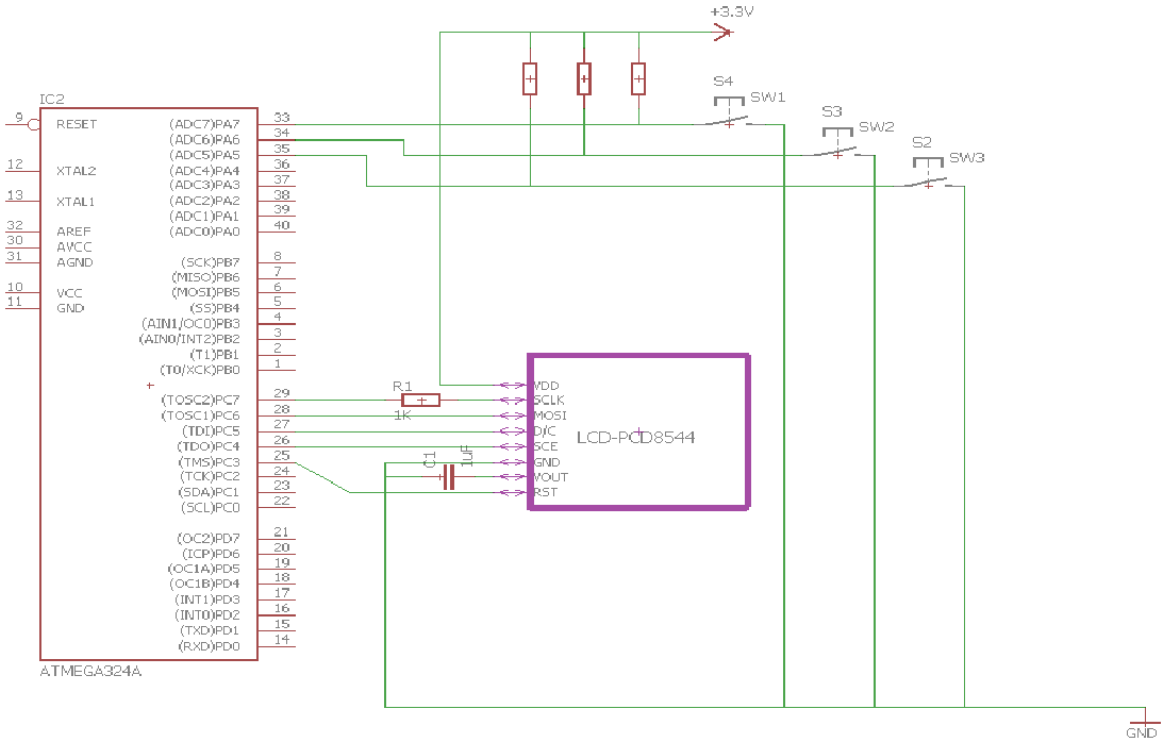
Aici puneţi tot ce ţine de hardware design:

- listă de piese
- scheme electrice
- diagrame de semnal
- rezultatele simulării

Lista de pise:

- - LCD Nokia 3310
- - Placa de baza
- - Senzori
- - Butoane

Schema electrica:



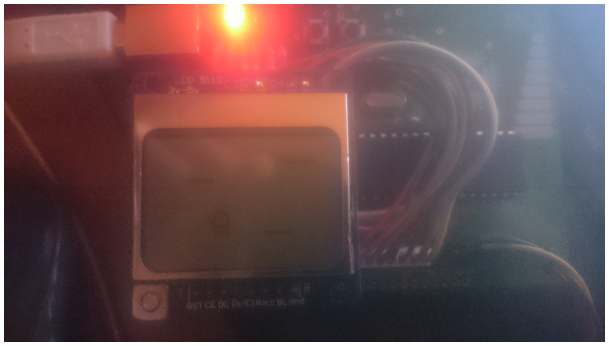
Software Design

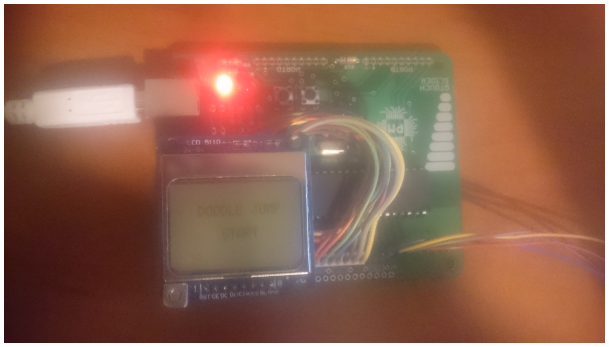
Descrierea codului aplicaţiei (firmware):

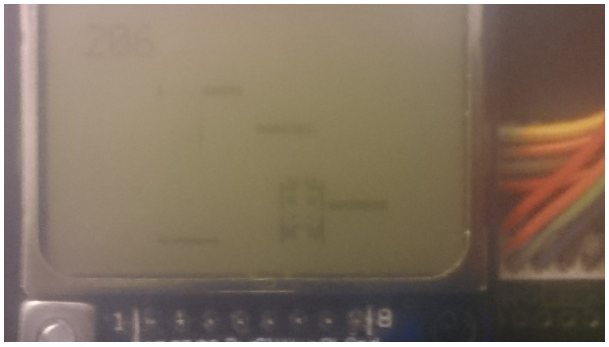
- mediu de dezvoltare (if any) (e.g. AVR Studio, CodeVisionAVR)
- librării şi surse 3rd-party (e.g. Procyon AVRlib)
- algoritmi şi structuri pe care plănuiţi să le implementaţi
- (etapa 3) surse şi funcţii implementate

Rezultate Obţinute

Care au fost rezultatele obţinute în urma realizării proiectului vostru.







Am obtinut o implementare desstul de buna a jocului (dupa parerera mea), avand in vedere limitarile LCD-ului.

Concluzii

- Partea cea mai dificila(in afara de partea de cod) a fost obtinerea tuturor componentelor deoarece nu am avut lista cu toate componentele de la inceputul proiectului.
- Din punct de vedere al partii de software, chiar daca am implementat multe functii noi (necesare pentru jocul ales), consider ca biblioteca LCD-ului este un foarte bun punct de plecare, pentru unele proiecte functiile din aceasta putand chiar fi suficiente.
- Desi mi-am propu la inceputul proiectului sa fac posibil controlul personajului si prin senzori, am realizat doar varianta pe butoane.
- Consider ca ar fi fost util sa ma fi apucat de partea de cod din timp, chiar fara a avea ecranul lipit

(constructia unui schelet de cod poate fi utila).

Download

O arhivă (sau mai multe dacă este cazul) cu fişierele obţinute în urma realizării proiectului: surse, scheme, etc. Un fişier README, un ChangeLog, un script de compilare şi copiere automată pe uC crează întotdeauna o impresie bună .

Fişierele se încarcă pe wiki folosind facilitatea **Add Images or other files**. Namespace-ul în care se încarcă fişierele este de tipul **:pm:prj20??:c?** sau **:pm:prj20??:c?:nume_student** (dacă este cazul). **Exemplu:** Dumitru Alin, 331CC → **:pm:prj2017:avoinescu:dumitru_alin**.

doodlejump331cc.zip

Jurnal

Puteți avea și o secțiune de jurnal în care să poată urmări asistentul de proiect progresul proiectului.

Bibliografie/Resurse

Listă cu documente, datasheet-uri, resurse Internet folosite, eventual grupate pe **Resurse Software** şi **Resurse Hardware**.

- Documentația în format PDF

From:
https://ocw.cs.pub.ro/courses/ - **CS Open CourseWare**

Permanent link:
https://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/amusat/67005

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