

Andreea GURIȚĂ (66845) - Teeter Ball

Autorul poate fi contactat la adresa: andreea.gurita95@gmail.com

Introducere

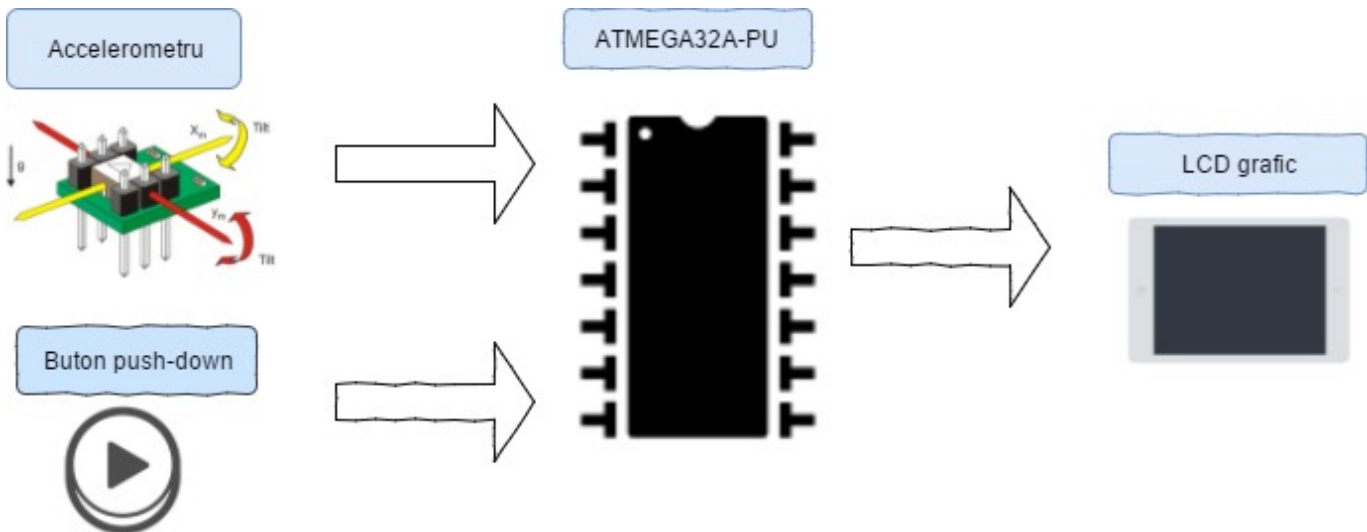
Proiectul presupune implementarea unui joc pe un LCD grafic. Jocul, numit *Teeter Ball*, este unul dintre cele mai renumite jocuri de tip puzzle.

Acesta presupune deplasarea unei bile printr-un labirint prin inclinarea dispozitivului. Scopul este de a ajunge la destinație și de a evita anumite zone pe unde bila poate să cadă, lucru ce presupune reînceperea din poziția inițială. Vor exista mai multe nivele în care dificultatea va crește gradual.

Motivul pentru care am ales acest proiect este faptul că jocul este captivant și pune accentul pe control și precizie în mișcări.

Utilitatea proiectului este reprezentată de plăcerea de a juca, distracția și provocarea pe care o ridică.

Descriere generală



Jocul va incepe la apasarea butonului de start, odata apasat se vor astepta date de la accelerometru. Accelerometrul masoara inclinatia dispozitivului si microcontrolerul determina in ce directie se va deplasa bila. Prin intermediul LCD-ului grafic utilizatorul urmari jocul si cum interactioneaza cu acesta. Optional se va mai adauga si un difuzor.

Input:

- Buton
- Accelerometru

Ouput:

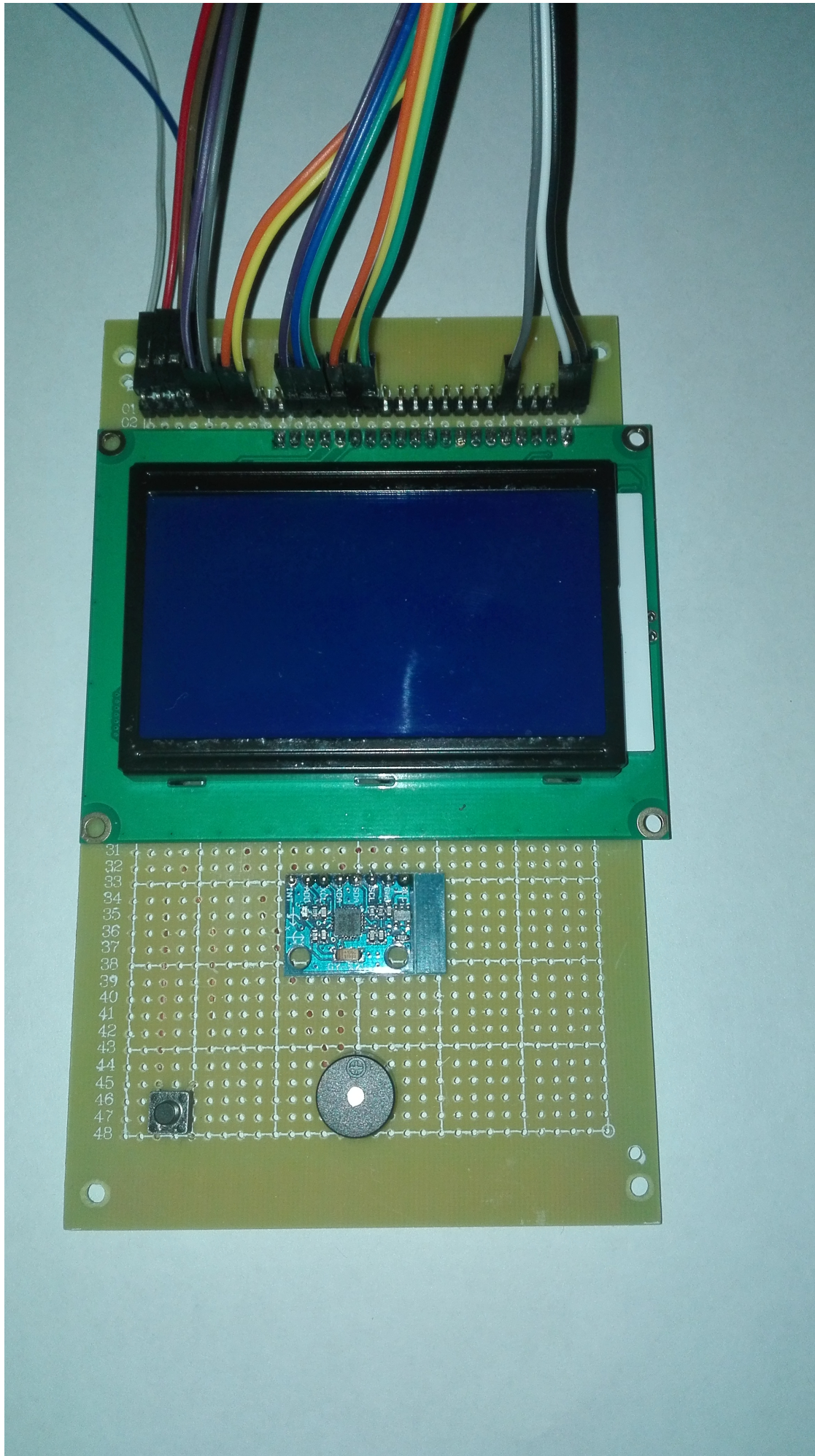
- LCD grafic
- Buzzer(adaugat ulterior)

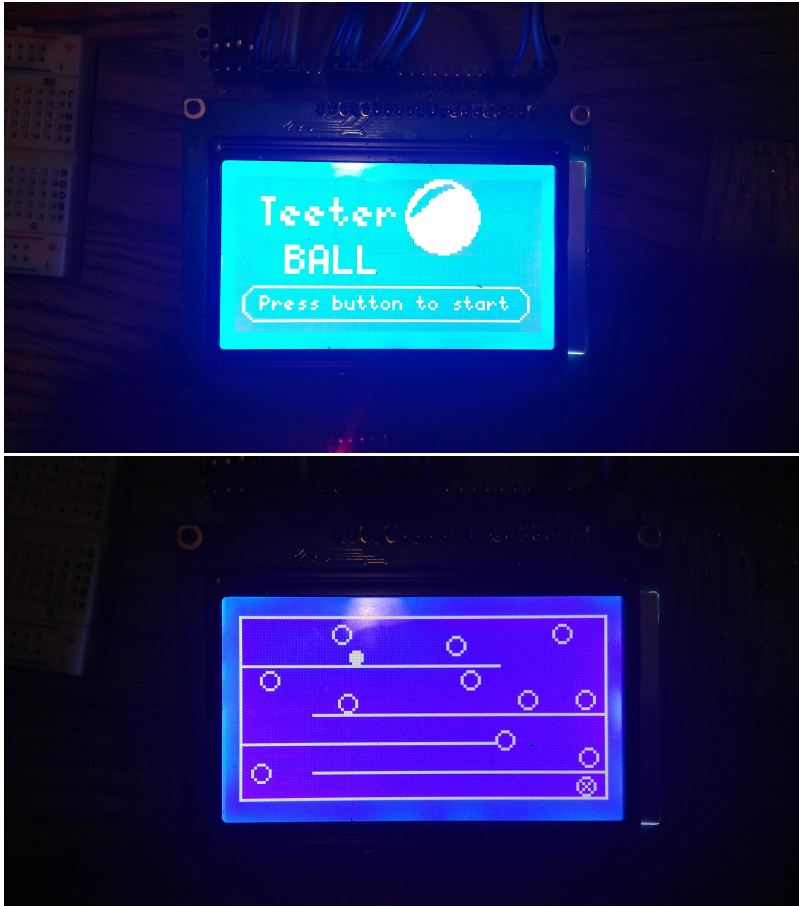
Hardware Design

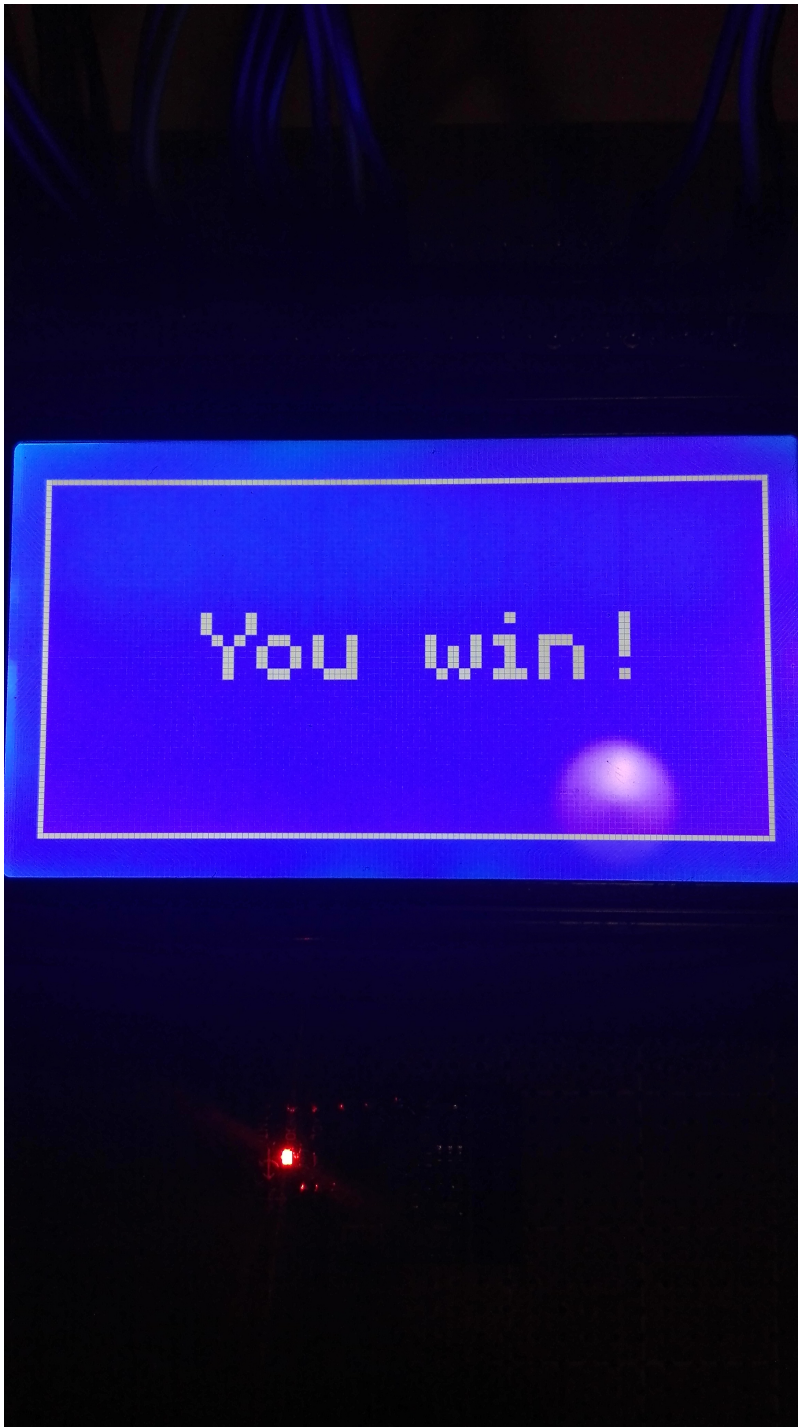
Lista de piese

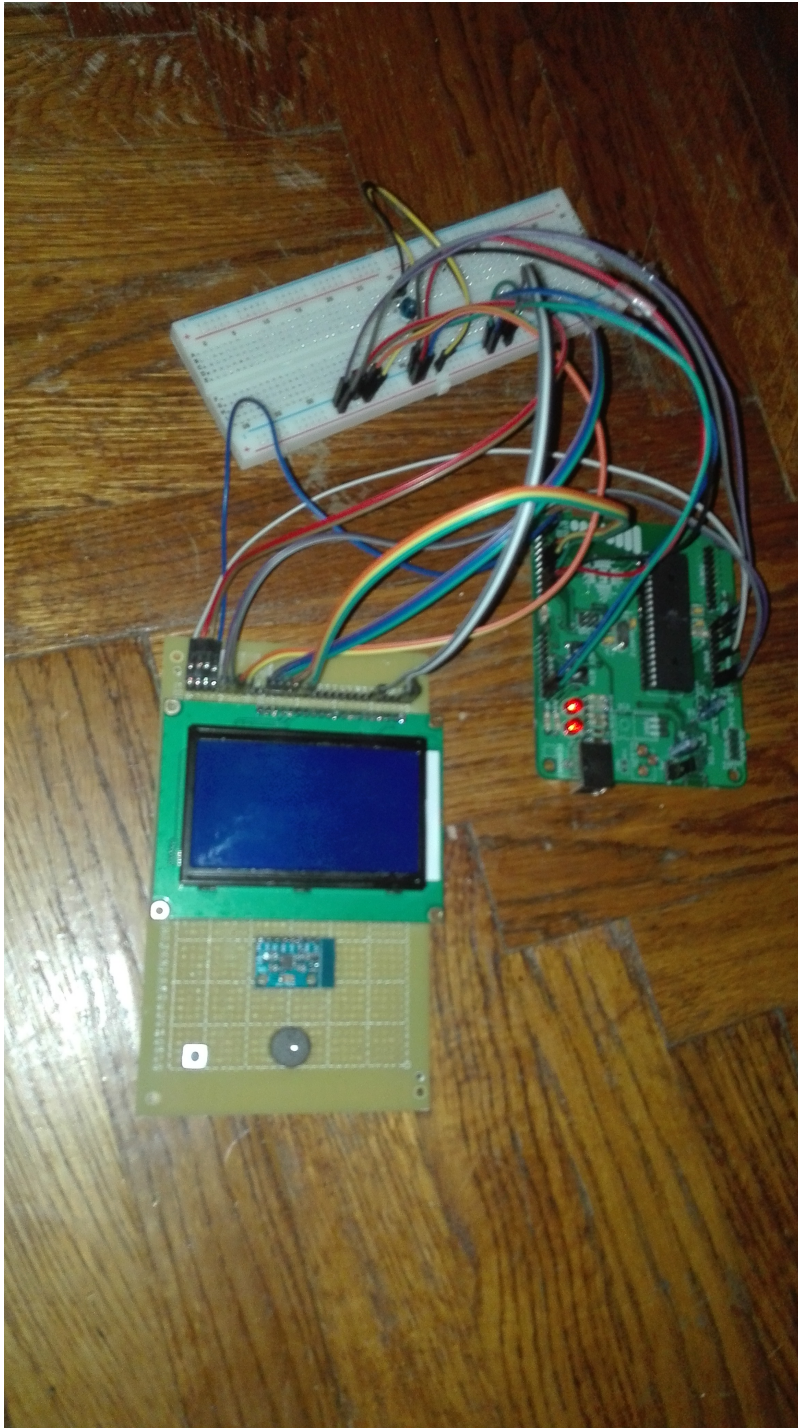
Nume	Cantitate	Distribuitor
Placa de baza	1	Echipa PM
Buton	1	Optimus Digital
Accelerometru si giroscop MPU6050	1	Optimus Digital
LCD grafic 128x64 12864b v2.0	1	De pe OLX
Potentiometru 10K	1	Magazin de componente electronice
Buzzer activ	1	Optimus Digital
Placuta de test	1	Magazin de componente electronice
Fire mama-mama, mama-tata	>10	Optimus Digital

Schema electrica <imgcaption sch_el|Schema electrica>









Concluzii

A fost un proiect foarte interesant, la care chiar mi-a facut placere sa lucrez.

Un lucru foarte frustrant a fost sa fac LCD-ul sa mearga, am pierdut aproape o saptamana. Este foarte importanta folosirea potentiometrului pentru reglarea contrastului si urmarirea diverselor exemple. Daca folositi un LCD ar fi bine sa cautati din timp cum sa lucrati cu el deoarece poate lua destul de mult timp.

Partea de software nu am facut-o foarte complicata deoarece am avut destul de putin spatiu de memorie la dispozitie. Functiile utilizate, din bibliotecile 3-rd party, ocupa destul de multa memorie. Pot spune ca sunt multumita de rezultatul final si ca am invatat multe lucruri pe parcursul acestui

proiect.

Download

Codul sursa impreuna cu bibliotecile utilizate, schema(in Eagle) si detaliile necesare a proiectului se gasesc [aici](#).

Jurnal

Bibliografie/Resurse

Resurse Hardware

- [Datasheet ATmega324A-PU](#)
- [Datasheet LCD 12864](#)
- [Datasheet accelerometru 6050](#)
- ST7920 128×64 12864B V2.0 LCD: [Wiring](#)

Resurse Software

- Accelerometru si giroscop MPU6050: [Tutorial](#)
- [Wiki u8glib](#)
- Laboratoare
- Documentația în format [PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/anitu/teeterball2017>



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