

Cristian-Adrian ȘOANCĂ (67146) - Rattler Race

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

Introducere

Proiectul consta in implementarea jocului Rattler Race, similar cu Snake, pe un LCD color. Jocul are scopul de a colecta hrana prezenta pe ecran intr-un timp limitat pentru a termina nivelul. Userul va avea 3 vieti; acestea se vor pierde in functie de coliziunile cu el insusi / obstacole / marginile ecranului sau cand timpul expira; pentru fiecare obiect colectat se va actualiza scorul. Se va reproduce un sunet specific pentru fiecare punct strans si pentru finalizarea nivelului.

Descriere generală

Voi folosi un LCD SPI de 1.8" color pentru a afisa jocul, un joystick pentru miscare, iar pentru high-scores voi folosi memoria EEPROM(persistenta) de pe ATmega

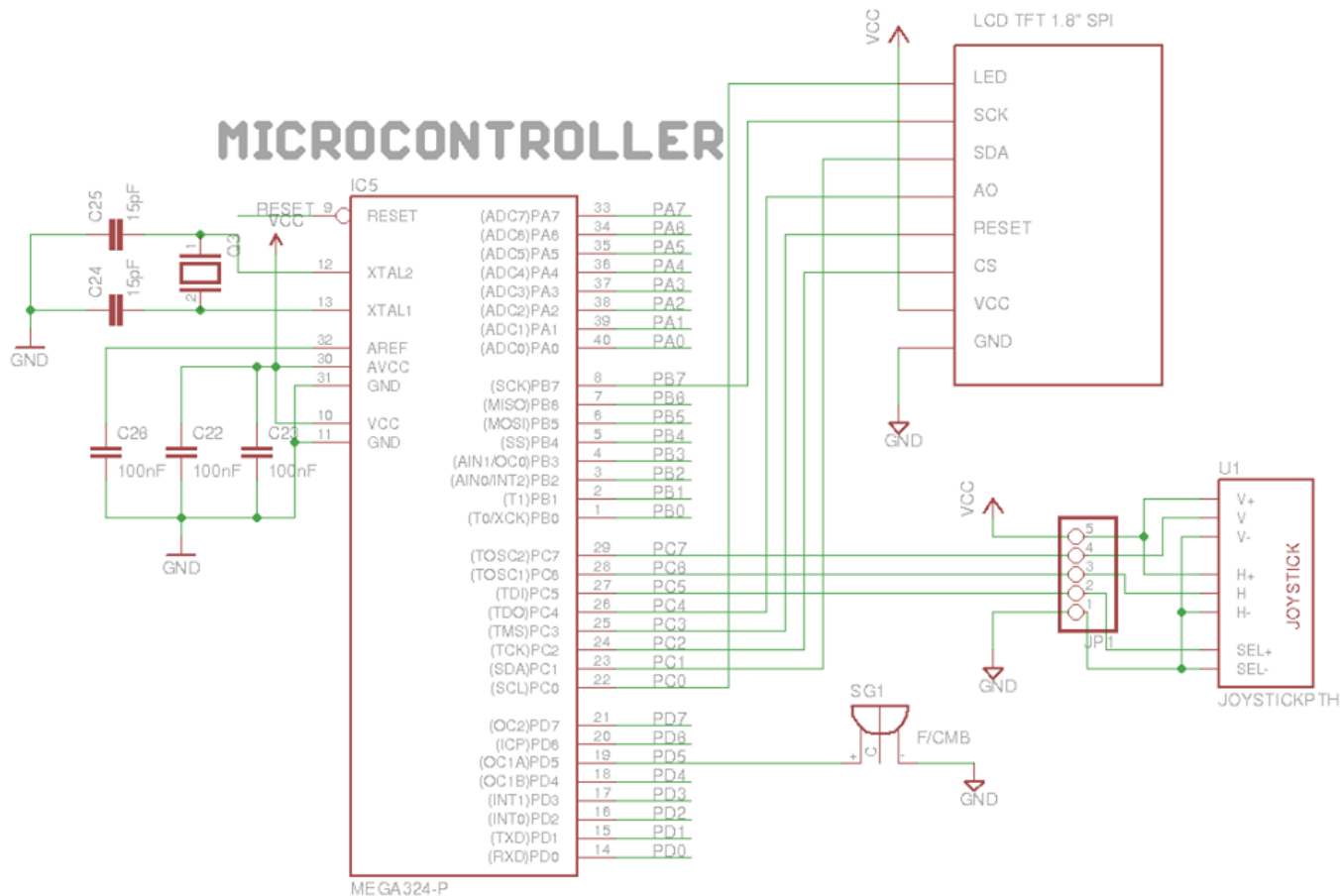


Hardware Design

Lista de Piese

- Placa de baza
- Componente de baza
- Modul LCD SPI 1.8" color
- Joystick
- Difuzor
- Fire

Schema Electrica



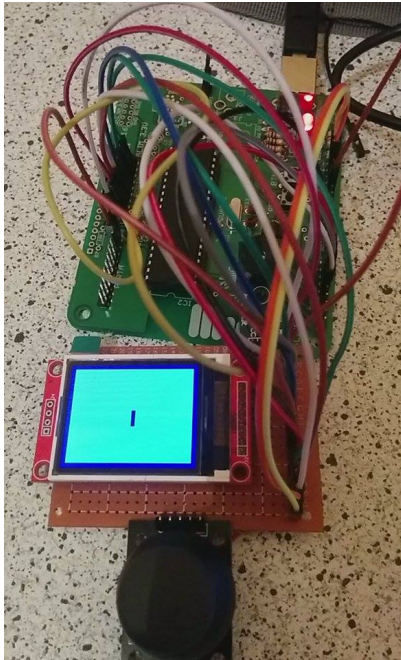
Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):

- Mediu de dezvoltare : WinAVR
- librării și surse 3rd-party : am folosit o bibliotecă pentru a comunica cu LCD-ul prin SPI(gfx).
- algoritmi și structuri pe care plănuți să le implementați: folosesc o structura point_t ce cuprinde un x si un y.

Arhiva cu codul sursa: [soanca_cristian_adrian_final_pm.zip](#)

Rezultate Obținute



Download

Arhiva cu codul sursa, poze, scheme: [soanca_cristian_adrian_334cc.zip](#)

Bibliografie/Resurse

Biblioteca grafica : <http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/prj2016/mandrei/23456>

- Documentația în format [PDF](#)

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

Permanent link:
<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/astatulat/8105>

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

