

# Horia-Gabriel BLEBEA (25011) - Pong game

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

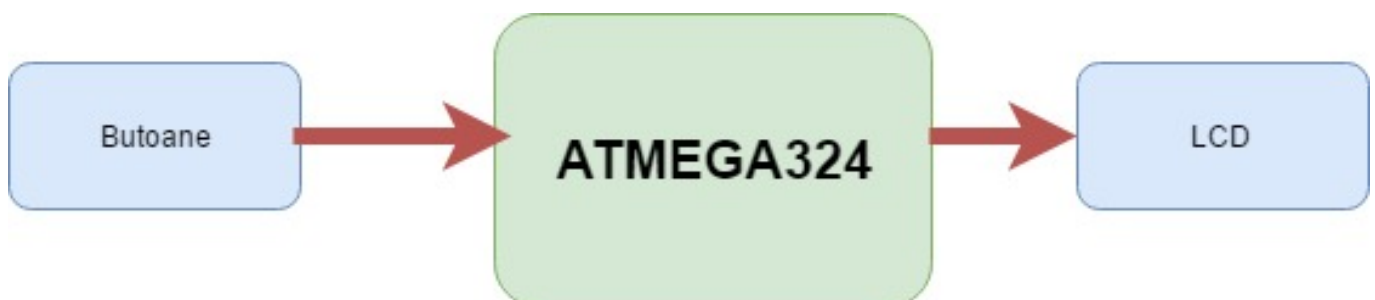
## Introducere

Scopul proiectului este implementarea unui joc de Pong pe LCD care va contine doua moduri de joc: single-player versus A.I. si multi-player. Jocul va respecta regulile clasice in care un jucator castiga cand bila va trece de placa oponentului.

## Descriere generală

O schemă bloc cu toate modulele proiectului vostru, atât software cât și hardware însoțită de o descriere a acestora precum și a modului în care interacționează.

### Schema bloc:



## Hardware Design

Aici puneți tot ce ține de hardware design:

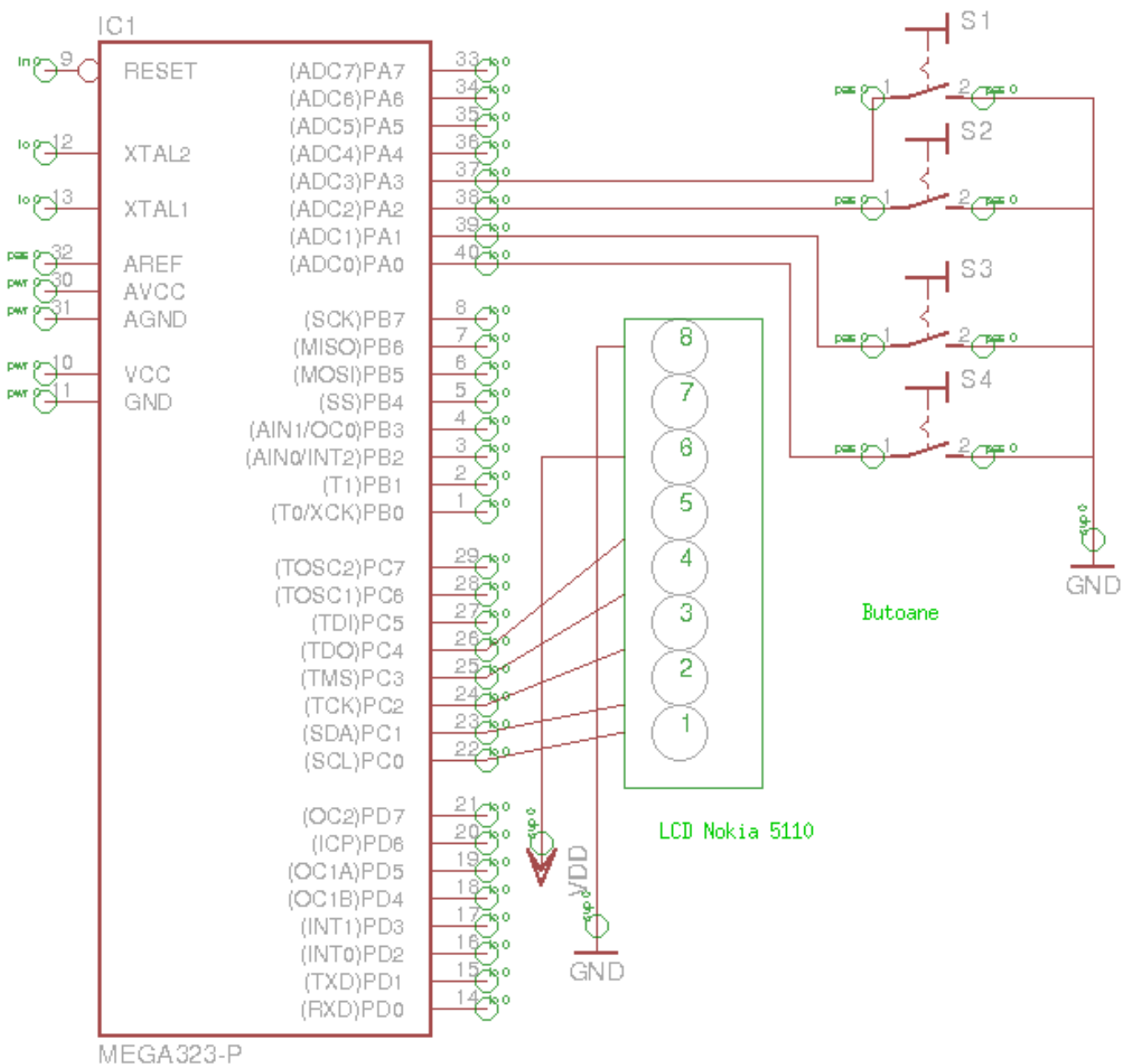
- listă de piese
- scheme electrice
- diagrame de semnal

- rezultatele simulării

### Lista piese:

- 4 butoane (2 pentru fiecare jucator)
- ecran LCD Nokia 5110
- placa de test
- componente de baza + placa ATmega324

### Schema electrica:



LCD Nokia 5110: 1) RST Reset 2) CE Chip Select 3) DC Data / Comand Input 4) Din Serial Data Input 5)

Clk Clock 6) Vcc Input Voltage 7) BL 8) Gnd Ground

Butoane control player1/ player2: S1, S2, S3, S4

## Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):


- mediu de dezvoltare (if any) (e.g. AVR Studio, CodeVisionAVR)
- librării și surse 3rd-party (e.g. Procyon AVRlib)
- algoritmi și structuri pe care plănuți să le implementați
- (etapa 3) surse și funcții implementate

## Rezultate Obținute

Care au fost rezultatele obținute în urma realizării proiectului vostru.

## Concluzii

## Download

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

Fișierele se încarcă pe wiki folosind facilitatea **Add Images or other files**. Namespace-ul în care se încarcă fișierele este de tipul **:pm:prj20??:c?** sau **:pm:prj20??:c?:nume\_student** (dacă este cazul).  
**Exemplu:** Dumitru Alin, 331CC → **:pm:prj2017:avoinescu:dumitru\_alin**.

## 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** și **Resurse Hardware**.

- Documentația în format [PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/avoinescu/hblebea>



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