

Andrei PETRIȘOR (66938) - Snake pe ecran LCD

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

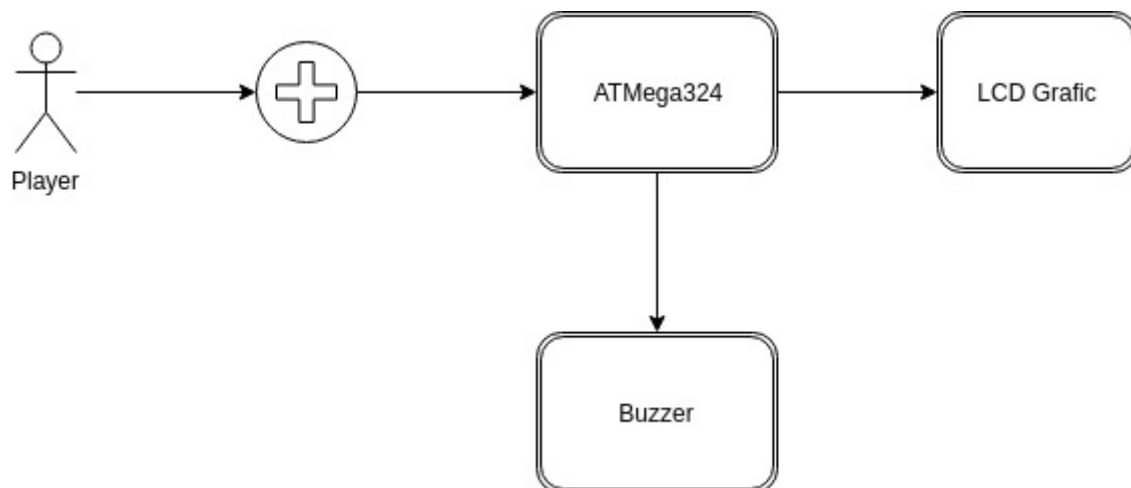
Introducere

Proiectul va presupune realizarea unui joc Snake pe un LCD grafic.

Scopul acestui proiect este ca trezirea unor amintiri din tinerețe(copilarie) a celor care il joaca.

In realizarea acestui proiect am pornit de la versiunea clasica a jocului Snake, acel serpisor care se misca sus-jos, stanga-dreapta cu ajutorul butoanelor. Acest joc va contine mai multe nivele, care presupun cresterea vitezei serpisorului si cresterea dificultatii de miscare, prin aparitia unor "ziduri".

Descriere generală



Jucatorul va avea un meniu de start si va alege un numar care reprezinta dificultatea jocului. Cu ajutorul butoanelor va muta serpisorul stanga-dreapta, sus-jos. Dupa ce va acumula un numar de puncte va trece un alt nivel.

Hardware Design

1. placuta de baza- ATmega324

2. LCD display
3. butoane de tip push button
4. rezistente

Schema Electrica



Aici puneți tot ce ține de hardware design:

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

Software Design

Medii de dezvoltare:

- Eagle
- HIDBootFlash

Pentru LCD am folosit libraria scrisa de Tony Myatt - 2007, Quantum Torque - www.quantumtorque.com

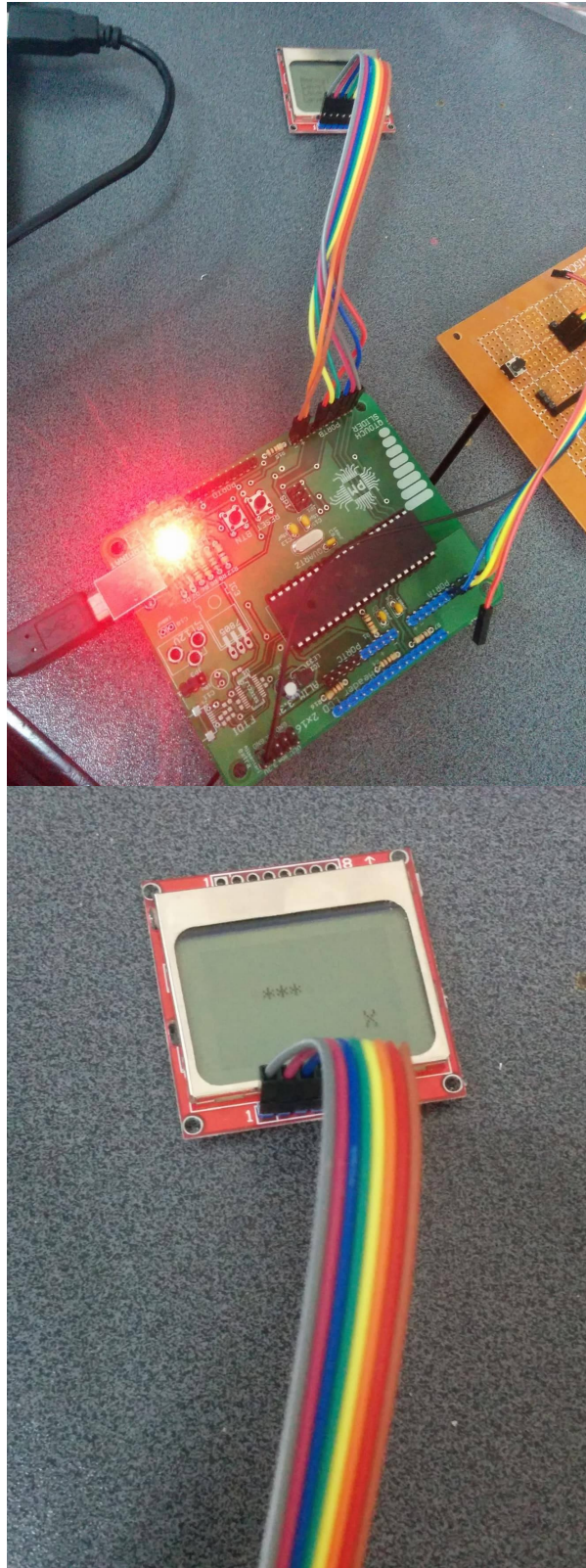
Descrierea codului aplicației (firmware):

- 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

Am reusit sa implementez jocul Snake cu 3 niveluri de diferite dificultati.

Care au fost rezultatele obținute în urma realizării proiectului vostru.




Concluzii

A fost un proiect interesant in care am reusit sa construiesc un joc. Am invatat sa folosesc un pistol de lipit. Am un joculet construit de mine cu care sa ma pot juca cand ma plictisesc.

Download

[petrisor.zip](#)

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

- Lipit componente pe placa de baza.
- Lipit componente pe placa de test(butoane si LCD).
- Testare functionalitate piese.
- Scris cod.
- Jucat joc.

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

Bibliografie/Resurse

- www.quantumtorque.com
- <http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/halloffame>
- <http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/prj2016>

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/cbirsan/66938> 

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

