

Dragoș-Ștefan GRIGORE (78413) - Snake

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

Introducere

Proiectul consta in realizarea jocului clasic Snake pe LCD la care adaug si sunete. Scopul jocului este de a dura cat mai mult si de a obtine un scor cat mai mare. Vor fi mai multe niveluri de dificultate si 3 vieti disponibile. Jucatorul controleaza sarpele prin intermediul a 4 butoane ce reprezinta directiile de deplasare ale acestuia(stanga,dreapta,sus,jos), iar pentru afisare se foloseste un display LCD. La fiecare miscare va fi redat un zgomot prin difuzor, iar la finalul jocului va fi afisat mesajul "Game Over!".

Descriere generală

Schema bloc:

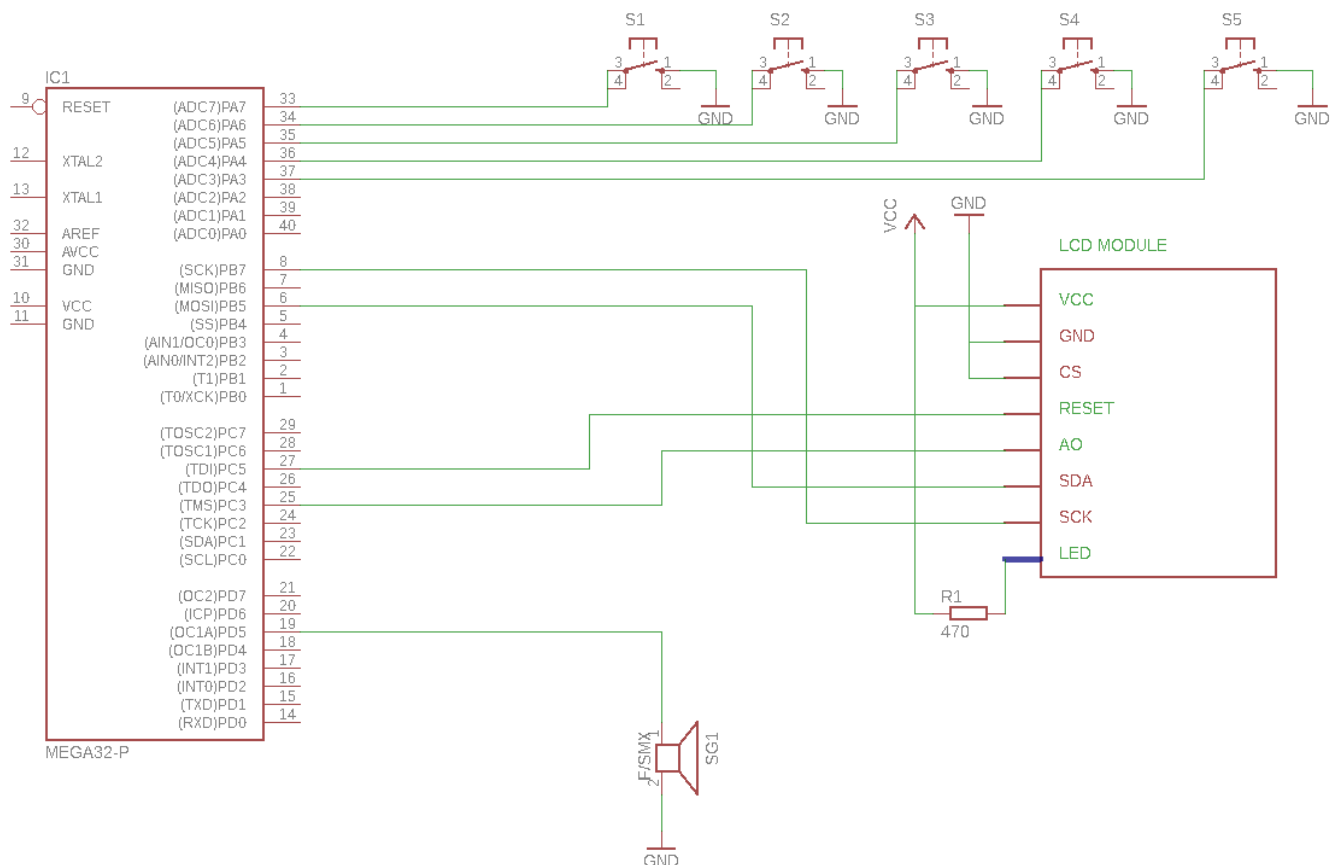


Hardware Design

Lista de piese:

- LCD Display Module 128×64
- butoane
- piesele pentru placa de baza
- difuzor
- microcontroller ATmega324

Schema electrica:



Software Design

Mediul de dezvoltare:

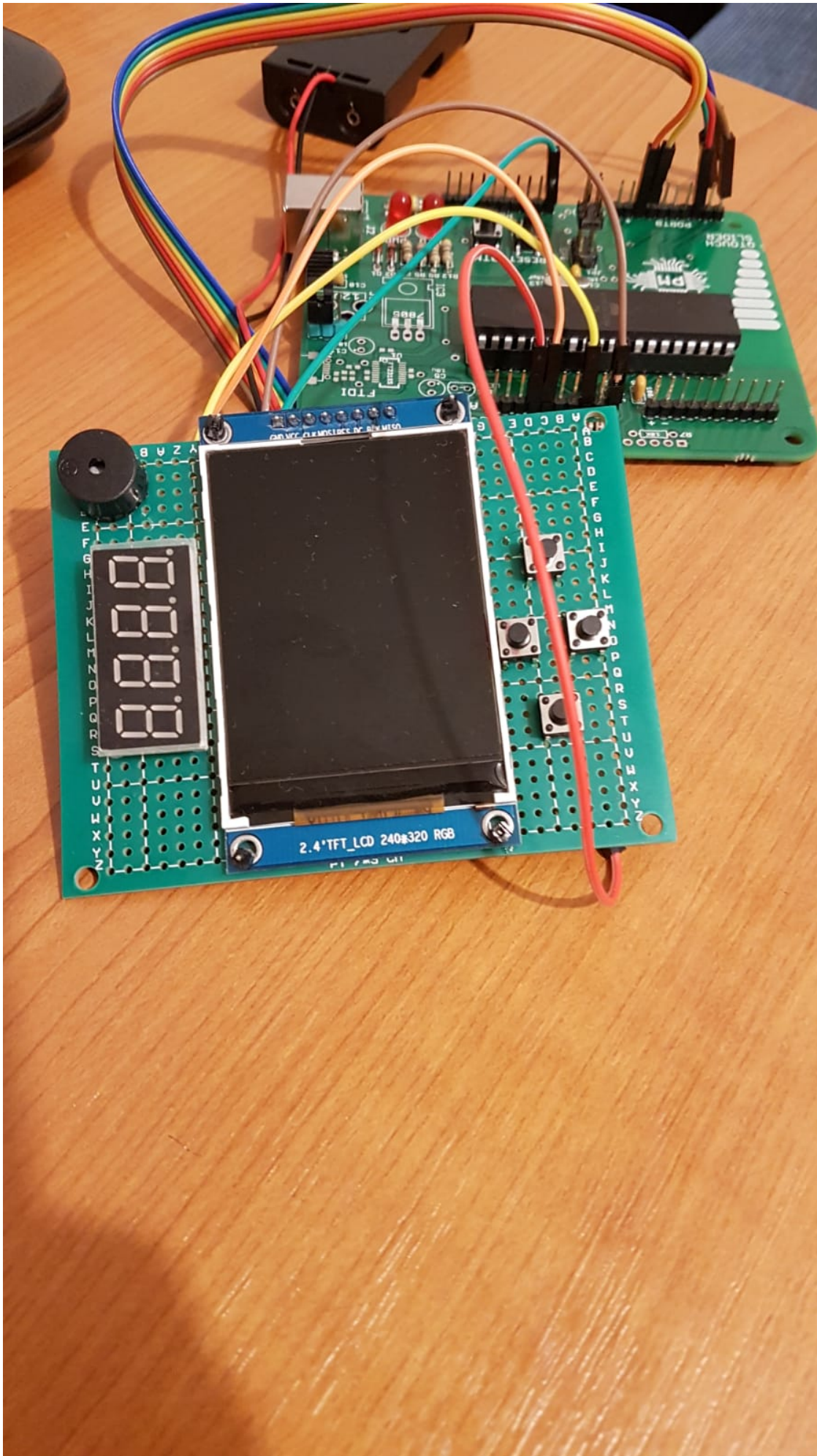
- Programmers Notepad [WinAver]
- BootloaderHID

Biblioteci:

- <avr/io.h>
- <stdlib.h>
- <util/delay.h>
- <stdio.h>
- <avr/pgmspace.h>

Rezultate Obținute

Proiectul nu este inca finalizat in momentul de fata din cauza unor probleme intampinate pe parcurs.



Concluzii

Consider ca a fost un proiect interesant din care am avut de invatat, deoarece a fost primul proiect care imbina atat partea de software, cat si pe cea de hardware pe care l-am realizat.

Download

[336cb_grigoredragos_proiectpm.zip](#)

Jurnal

- Achizitionare componente placa de baza
- Realizare placa de baza + testare
- Achizitionare componente placa auxiliara
- Realizare placa auxiliara si conexiuni
- Dezvoltare software

Bibliografie/Resurse

- https://github.com/PaulStoffregen/ILI9341_t3
- Laboratoarele de PM
- Documentația în format [PDF](#)

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

Permanent link:
<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2018/astratulat/78413>

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

