


Constantin-Cosmin GHIORGHIȚĂ (78717) - Mastermind Game

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

Introducere

Proiectul vizează implementarea unui joc de tip mastermind cu led-uri. Mai exact, utilizatorul va dispune de un număr variat de led-uri (în funcție de dificultatea nivelului la care se află) care se vor aprinde în mod aleator, urmând ca mai apoi acesta să reproducă secvența observată. Acest joc are rolul de entertainment într-un moment în care doriți să petreceți puțin timp distrându-va, și totodata punându-vă memoria la încercare.

Ideea de la care am pornit a fost implementarea unui joc de buzunar pentru utilizatori de toate vârstele (de la copii până la vârstnicii).

Acest joc este util atât pentru mine, cât și pentru ceilalți, deoarece are un format compact și este ușor de folosit. Totodată, nu necesită niciun fel de conexiune la internet și nici nu consumă bateria telefonului mobil. 

Descriere generală

Schema bloc:



Pentru a putea juca, utilizatorul trebuie să acționeze butonul on/off pentru a porni placa. Odată pornită, se va printa un mesaj de bun venit pe display pentru ca jucatorul să știe că poate începe jocul prin apăsarea butonului de start. Pe parcursul jocului utilizatorul este nevoit să acționeze butoanele asociate pentru a reconstitui secveța de lumini generată de placa de dezvoltare, fiind totodată acompaniat de muzica și sunetele specifice.

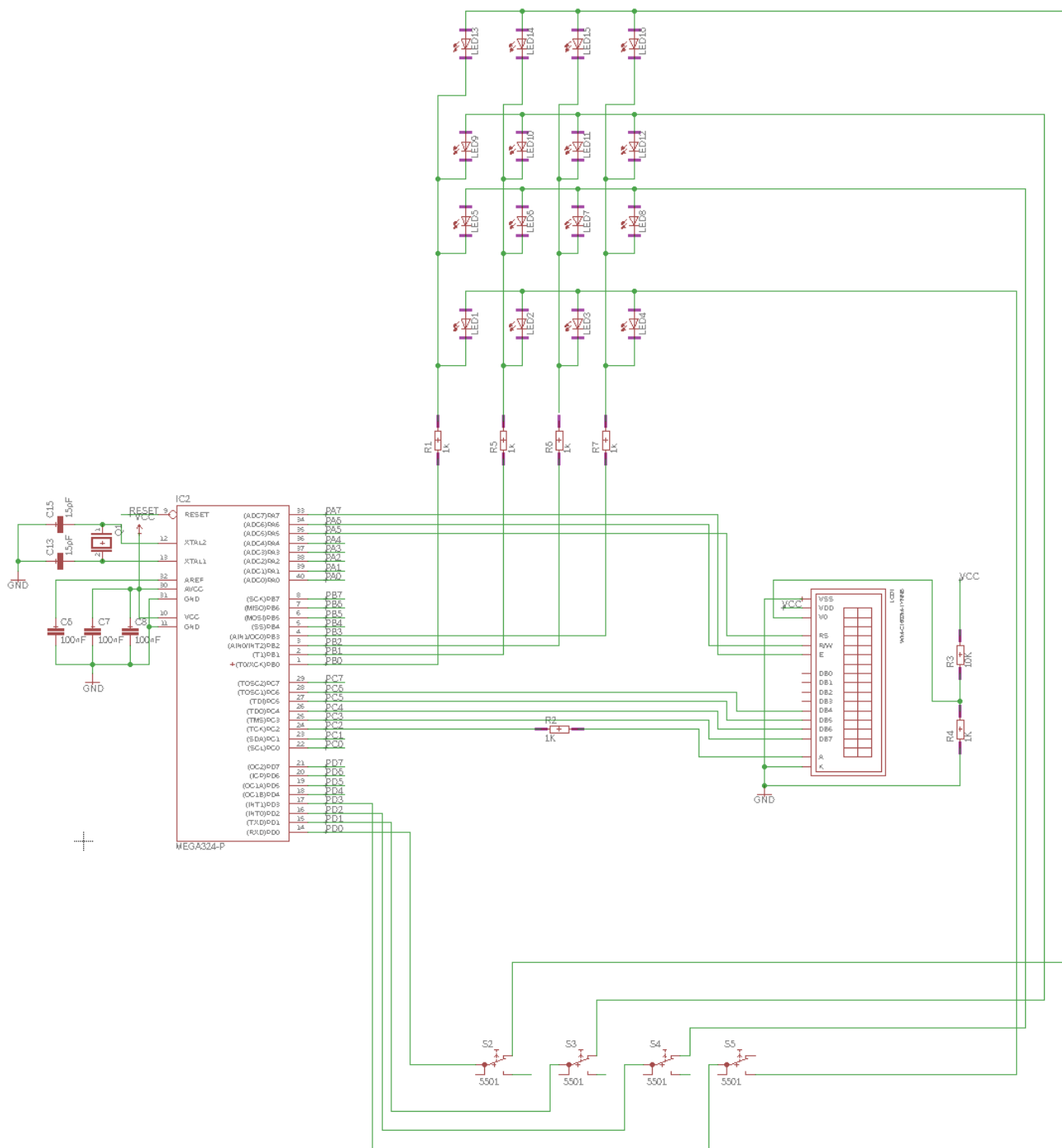
Hardware Design

<fc #0000FF>**Lista de piese:**</fc>

- 16 led-uri
- 4 butoane de selectie led

• Display LCD

<fc #0000FF>Schema electrica:</fc>



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/prj2018/astratulat/mastermind_game



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