

Airplane

Présentation

Le projet consiste à la mise en œuvre du jeu classique Aircraft . Le jeu implique 2 personnes, le but étant d'abattre le ou les avions de l'adversaire. J'ai penser qu'il serait nécessaire de le jouer à l'écran.

Description générale



Conception matérielle

1. Arduino UNO (ATmega328P)
2. Plaque à pain
3. LCD
4. DEL RVB
5. Bouton
6. Manette
7. Avertisseur sonore
8. Feu de légalité
9. Résistant


Conception de logiciel

Résultats obtenus

<type de note> Quels ont été les résultats de votre projet ? </note>

Conclusion

Télécharger

Une archive (ou plusieurs si nécessaire) avec les fichiers issus du projet : sources, schémas, etc. Un fichier README, un ChangeLog, un script de compilation et une copie automatique sur uC font toujours bonne impression .

Les fichiers sont téléchargés sur le wiki à l'aide de la fonctionnalité **Ajouter des images ou d'autres fichiers** . L'espace de noms dans lequel les fichiers sont téléchargés est du type : **pm:prj20 ??: c?** ou : **pm: prj20 ??: c?: Student_name** (le cas échéant). **Exemple** : Dumitru Alin, 331CC → : **pm : prj2009 : cc : dimitru_alin** .

Revue

<type de note> Vous pouvez également avoir une section journal où l'assistant de projet peut suivre l'avancement du projet. </note>

Bibliographie / Ressources

<remarque> Liste des documents, fiches techniques, ressources Internet utilisées, éventuellement regroupées en **Ressources Logicielles** et **Ressources Matérielles**. </note>

[Exporter au format PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2022/avaduva/airplane> 

Last update: **2022/05/14 14:53**