

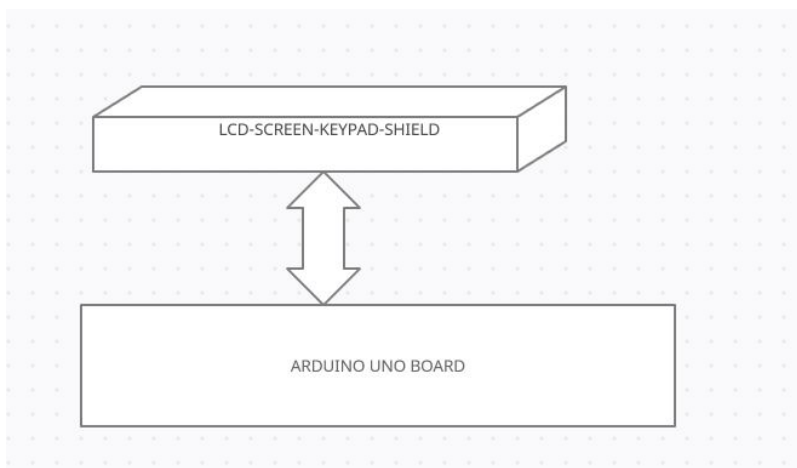
Spanzuratoarea

Student: Alexa Andrei, Grupa: 1241F

Introducere

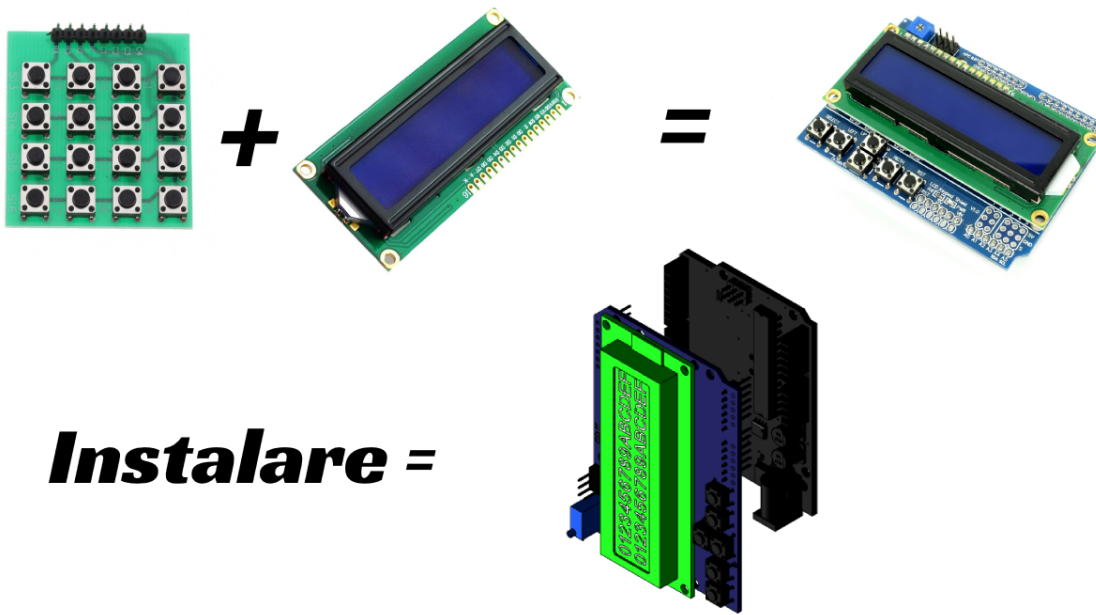
Spânzurătoarea este un joc de cuvinte. Un cuvânt trebuie ghicit și este reprezentat de un șir de linii, fiecare linie reprezentând o literă a cuvântului. Dacă jucător ghicește o literă ce se află în cuvânt, în toate pozițiile unde aceasta apare va fi completat. Dacă litera nu se află în cuvânt, un element din diagrama „spânzurătoarea” este desenat.

Descriere generală



O listă de cuvinte este definită într-o variabilă, din care programul va selecta aleatoriu. Butoane sunt folosite pentru mișcarea printre litere și pentru a face selecții. Când o literă este selectată, programul afișează o * în locul literei și selecția nu se poate face din nou. Dacă cuvântul este ghicit, jocul va fi câștigat; dacă nu, atunci va fi pierdut.

Hardware Design



Instalare =

Piese: - Arduino Uno - LCD Keypad Shield - USB Connector - Butoane

Software Design

IDE folosit : [Arduino IDE 1.8.19](#)

Cod rulat pentru resetarea placi:

```
void setup() {
```

```
// put your setup code here, to run once:
```

```
}
```

```
void loop() {
```

```
// put your main code here, to run repeatedly:
```

```
}
```

Variabila cu lista de cuvinte de unde alegem un cuvânt random din lista:

```
const char* words[] = {"politehnica", "dorna", "fils", "ventilator", "pahar", "punga", "paste",  
"examen", "deodorant", "elefant"};
```

```
void newWord() {
```

```
int pick = random(NUMWORDS);

const char* pickWord = words[pick];
guessWord = pickWord;
wordSize = guessWord.length();

}
```

Condițiile pentru a castiga/pierde sau a reseta jocul:

```
void gameOver(int whatToDo) {
```

```
    switch (whatToDo) {
        case 0:
            lcd.clear();
            lcd.setCursor(6, 0);
            lcd.print("AI");
            lcd.setCursor(6, 1);
            lcd.print("PIERDUT");
```

```
            break;
        case 1:
            lcd.clear();
            lcd.setCursor(4, 0);
            lcd.print("AI");
            lcd.setCursor(4, 1);
            lcd.print("CASTIGAT");
```

```
    }
    delay(2000);
    resetFunc();
```

```
}
```

Rezultate Obținute



Filmare : andrialexspanzuratoarea.rar

Concluzii

Am aflat cat de multa atentie trebuie pusa pe resetarea placi arduino si ce build uploadezi pe ea, a fost foarte distrativ sa ma joc cu placa si displayul desi ajustarea potentionetrului mi-a dat niste batai de cap, de multe ori mi-a fost frica sa nu stric placa dar ma bucur ca am reusit sa ajung la rezultatul dorit.

Download

You can download the project over here : spanzuratoarea.rar

Jurnal

13 mai: Alegere temă proiect, 17 mai : Comandă piese, 29 mai : Realizare proiect, 6 iunie: Realizare documentație.

Bibliografie/Resurse

Hardware : [Site Piese](#) Software : [LCD Keypad Shield documentatie](#)

[Export to PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2022/dbrezeanu/spanzuratoarea>



Last update: **2022/06/06 09:19**