

Dominator

Andrei Vlăduț-Nicolae, 331CC



Introducere

O mini consola pe care poti sa te joci [DOOM](#).

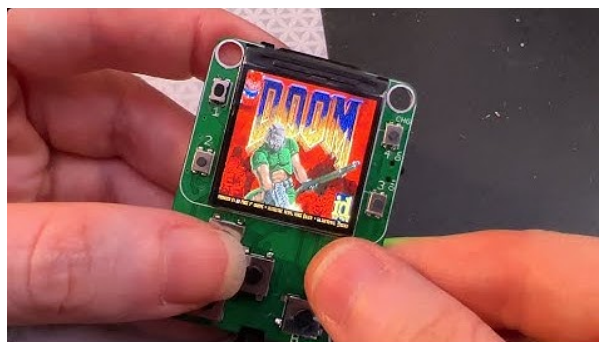
Toate functionalitatile jocului vor fi uploadate printr-un microSD. In spatele incarcarii pe ESP32 este un loader care permite upload-area a mai multor jocuri retro - <https://github.com/ducalex/retro-go>

Game file-urile DOOM sunt publicate [aici](#).

Scopul principal al acestui proiect este de a reusi portarea jocurilor pe un dispozitiv hand made.

Ideea de la care am pornit este impinsa mai mult de nostalgia pe care o am cand ma gandesc la momentele in care eram copil si puteam sa ma joc tot felul de jocuri video pe [PSP](#).

Astfel, vreau sa transmit aceste sentimente mai departe si altor persoane prin realizarea acestei mini-console. Mai mult, voi invata cum sunt facute astfel de dispozitive, skill-uri care cu siguranta vor fi super useful pe viitor.



Descriere generală

Player-ul trebuie sa apese butoanele **“W, A, S, D, X, Y, 1, 2, 3”** pentru a trimite inputul jocului din dispozitiv, iar acesta va reactiona corespunzator configurarii jocului.

Totul va fi afisat pe un display LED si va avea si o functionalitate de output a sunetului printr-un buzzer.

Pentru intelegerea interactiunii dintre componentele sistemului am realizat o schema simplificata.

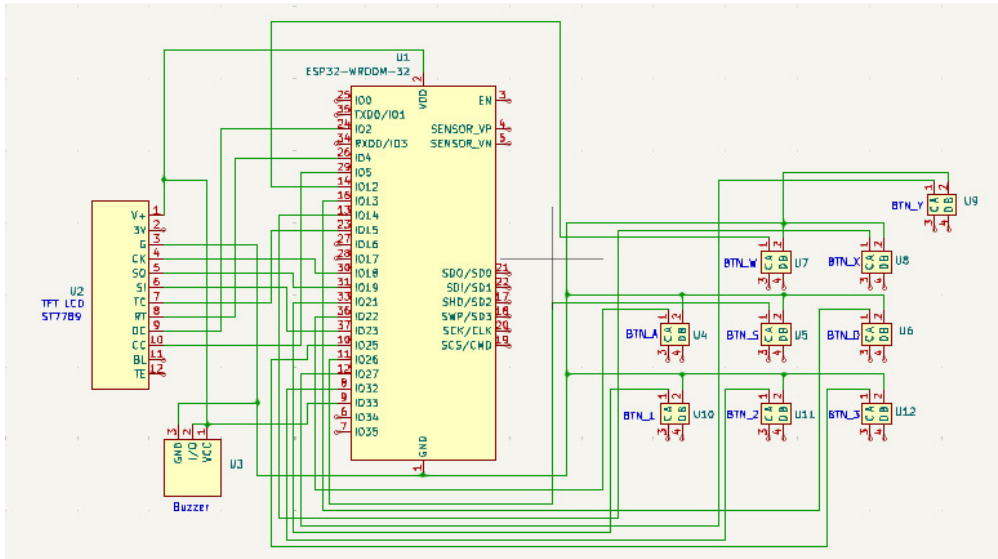
Schema bloc este urmatoarea:

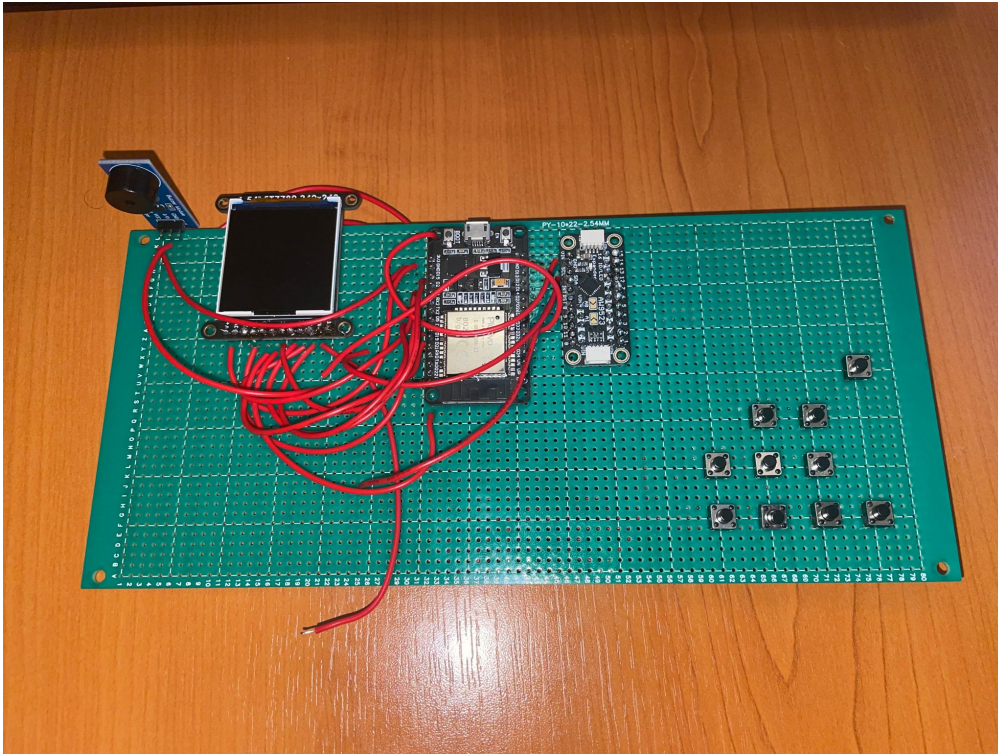


Hardware Design

Hardware folosit:

- Placă de Dezvoltare ESP32 cu WiFi și Bluetooth 4.2
- Ecran TFT LCD Adafruit 1.54" 240x240 cu Unghi Larg de Vizualizare și Slot Card MicroSD (ST7789)
- Card de memorie GoodRam MicroSD, 2GB
- 10 x Buton 6x6x6
- Placă de Test Universală Verde 100 x 220 mm
- Modul cu Buzzer activ
- Set Cabluri pentru prototipare rosii





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:prj2009:cc: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**.

[Export to PDF](#)

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

Permanent link:
<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2024/fgul/vladut.andrei>



Last update: **2024/05/26 20:54**