

Pacman

Autor: Badea Sebastian-Mihail

Grupa: 332CD

Îndrumător: Florin Stancu

Introducere

Proiectul consta in realizarea jocului Pacman controlat din butoane cu afisajul pe un ecran LCD. Tu esti protagonistul, Pacman, care trebuie sa obtina un scor cat mai mare fara a se lasa atacat de inamici. Scopul jocului este de a te relaxa si cred ca este util pentru mine intrucat ma va ajuta sa inteleg cat mai bine ceea ce presupune un astfel de proiect.

Descriere generală

Pentru deplasarea personajului se vor folosi 4 butoane. Personajul va avea 3 vieti la fiecare joc care vor fi reprezentate pe cele 3 led-uri(verde - reprezinta o viata ok, rosu insemna ca s-a pierdut viata). La finalul jocului este afisat scorul si se mentioneaza daca acesta este un highscore. Jocul se termina cand protagonistul pierde toate cele 3 vieti.



Hardware Design

Aici puneți tot ce ține de hardware design:

- listă de piese
- scheme electrice (se pot lua și de pe Internet și din datasheet-uri, e.g. <http://www.captain.at/electronic-atmega16-mmc-schematic.png>)
- diagrame de semnal
- rezultatele simulării

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/fstancu/sebastian.badea0506>



Last update: **2024/05/05 18:13**