

# Nintendussy

## Introducere

Proiectul constă într-o consolă de gaming portabilă, asemănătoare unui Nintendo Switch sau unui Steam Deck. Consola va avea două controllere și un display. Ea se va putea conecta și prin wifi pentru a partaja conținutul ecranului. De asemenea va avea diferite accesorii precum LEDuri RGB sau un difuzor.

Am pornit de la ideea de a crea un dispozitiv pentru fanii gaming-ului retro, fiind o combinație între noile console portabile și nostalgia celor vechi, old-school.

## Descriere generală

Jocurile de pe consolă vor putea fi jucate folosind cele două controllere cu joystick și patru butoane fiecare. Controllerele vor putea fi separate pentru a permite să se joace doi jucători. Jocurile vor fi afișate pe ecran, iar conținutul audio va fi emis de difuzor. Consola va putea partaja ecranul cu un server web. LED-urile vor avea scop pur estetic și ideal ar fi personalizabile. Giroscopul va putea fi folosit pentru diferite jocuri care simulează lichide sau volanul unei mașini.



O schemă bloc cu toate modulele proiectului vostru, atât software cât și hardware însoțită de o descriere a acestora precum și a modului în care interacționează.

Exemplu de schemă bloc: <http://www.robs-projects.com/mp3proj/newplayer.html>

## Hardware Design

Listă de piese:

- Raspberry Pi Zero 2 W
- Ecran 7" 1024×600 pixeli JRP7003
- Modul Accelerometru și Giroscop MPU6500 GY
- Butoane și joystick-uri
- Difuzor
- LED-uri RGB

Aici puneți tot ce ține de hardware design:

- 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 plănuiți 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/tdicu/andrei.cojocaru0606>



Last update: **2024/05/16 22:30**