

Space Invaders

Introducere

In acest proiect imi propun sa implementez jocul Space Invaders pe un ecran LCD.

Scop

Implementarea jocului copilariei cu ajutorul conceptelor pe care le-am desprins de la laboratorul de PM.

Utilitate

Cred ca mereu este placut sa te bucuri pentru ca o data dupa cceva timp de o amintire placuta.

Descriere generala

Schema Bloc



Functionalitate

Utilizatorul va avea la dispozitie 5 butoane:

1. Cele 2 de pe placuta din piesele obligatorii
 - Unul va porni jocul
 - Unul va avea fie functie de pauza, fie de reset/oprire
2. 3 butoane aditionale (asezate in linie)
 - Butonul din stanga il va deplasa la stanga un spatiu
 - Butonul din dreapta il va deplasa la dreapta un spatiu
 - Butonul din mijloc va fi cel pe care se va trage

Hardware Design

Lista Piese

- ATMEGA324A-PU
- Placuta PM 2019
- Piese de baza
- Ecran LCD Nokia
- 3 butoane suplimentare
- Placuta suplimentara pentru fixarea butoanelor suplimentare
- Rezistente aditionale pentru ecranul Nokia

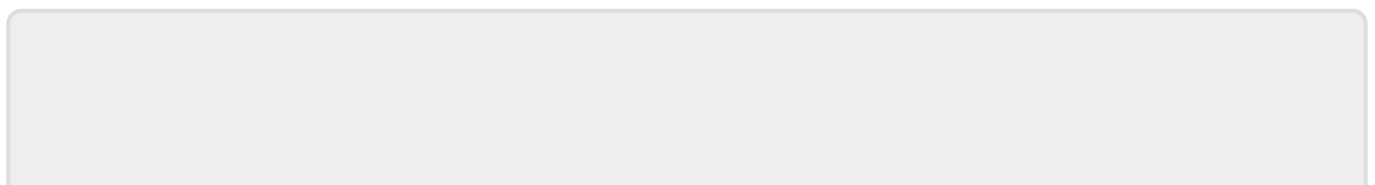
Software Design

Rezultate Obținute

Concluzii

Download

Bibliografie/Resurse



From:

<http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/> - **PM Wiki**

Permanent link:

<http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/prj2019/adragan/dianab>

Last update: **2019/04/20 22:06**

