

Flappy Bird

Munteanu Sergiu

Automatica si Calculatoare

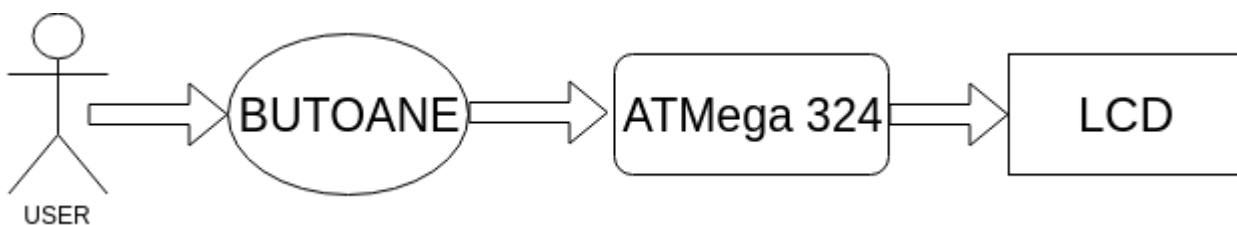
332CC

Introducere

Proiectul de față are drept scop implementarea jocului Flappy Bird pe un LCD grafic. Acesta va fi controlat de prin intermediul unui buton.

Jocul este de tip single player și presupune directionarea pasarii prin nivelul generat astfel incat aceasta sa nu loveasca obstacolele ce apar in cale.

Descriere Generala

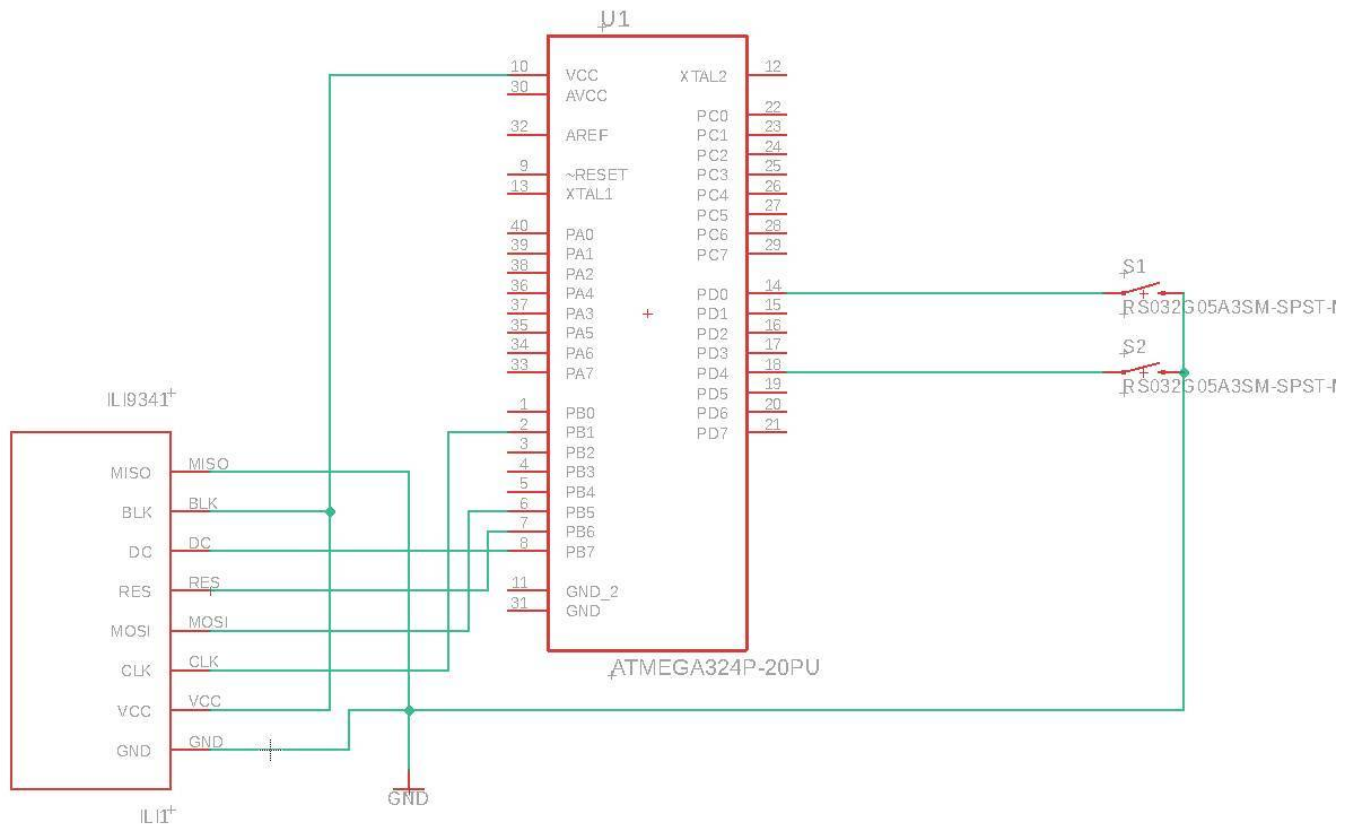


Lista de Piese

- ATmega 324
- Componentele de baza
- LCD
- Butoane (Reset, Jump)
- Fire de legatura(mama-mama)
- Perfboard

Hardware Design

Schema Eagle

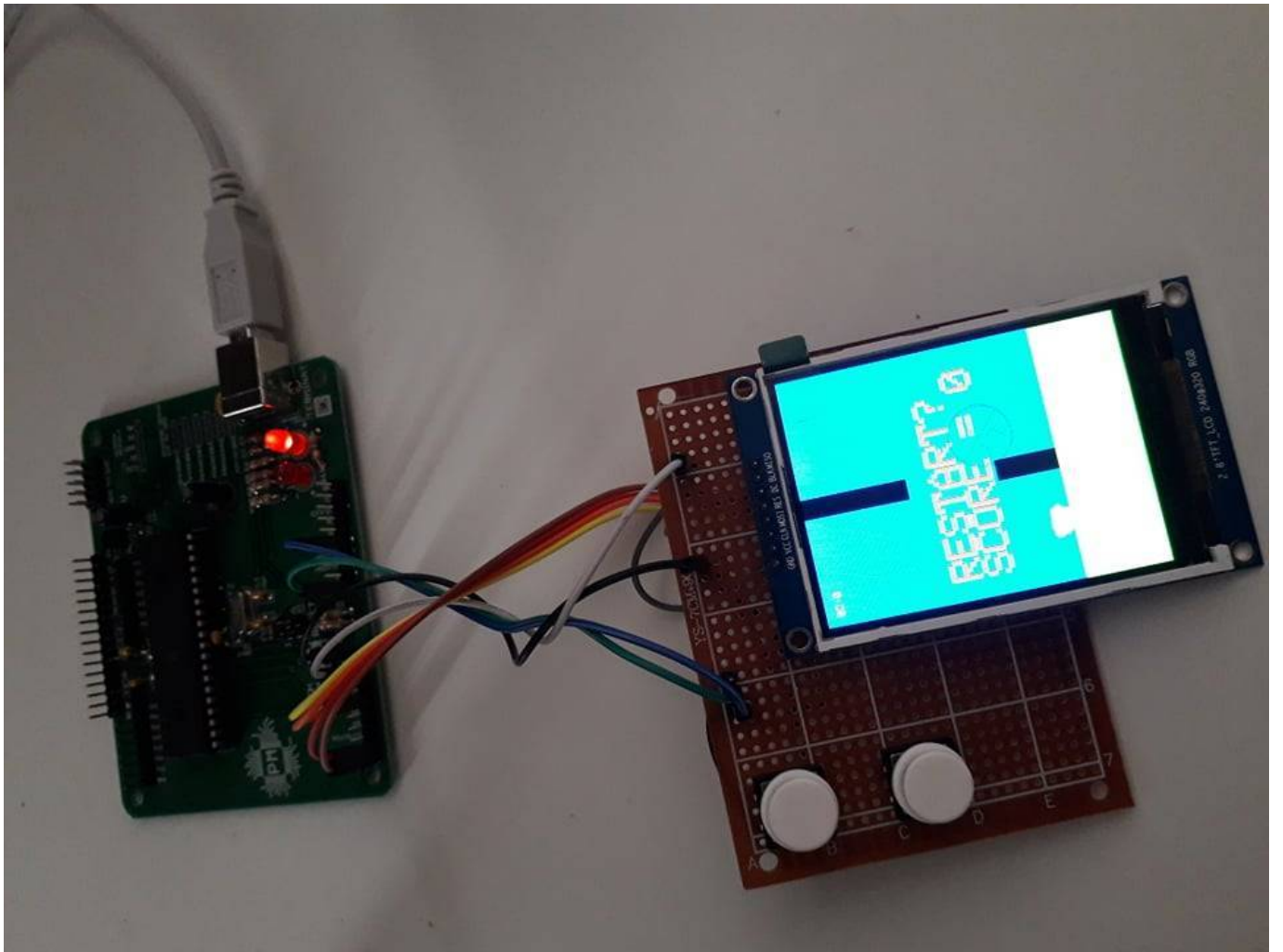


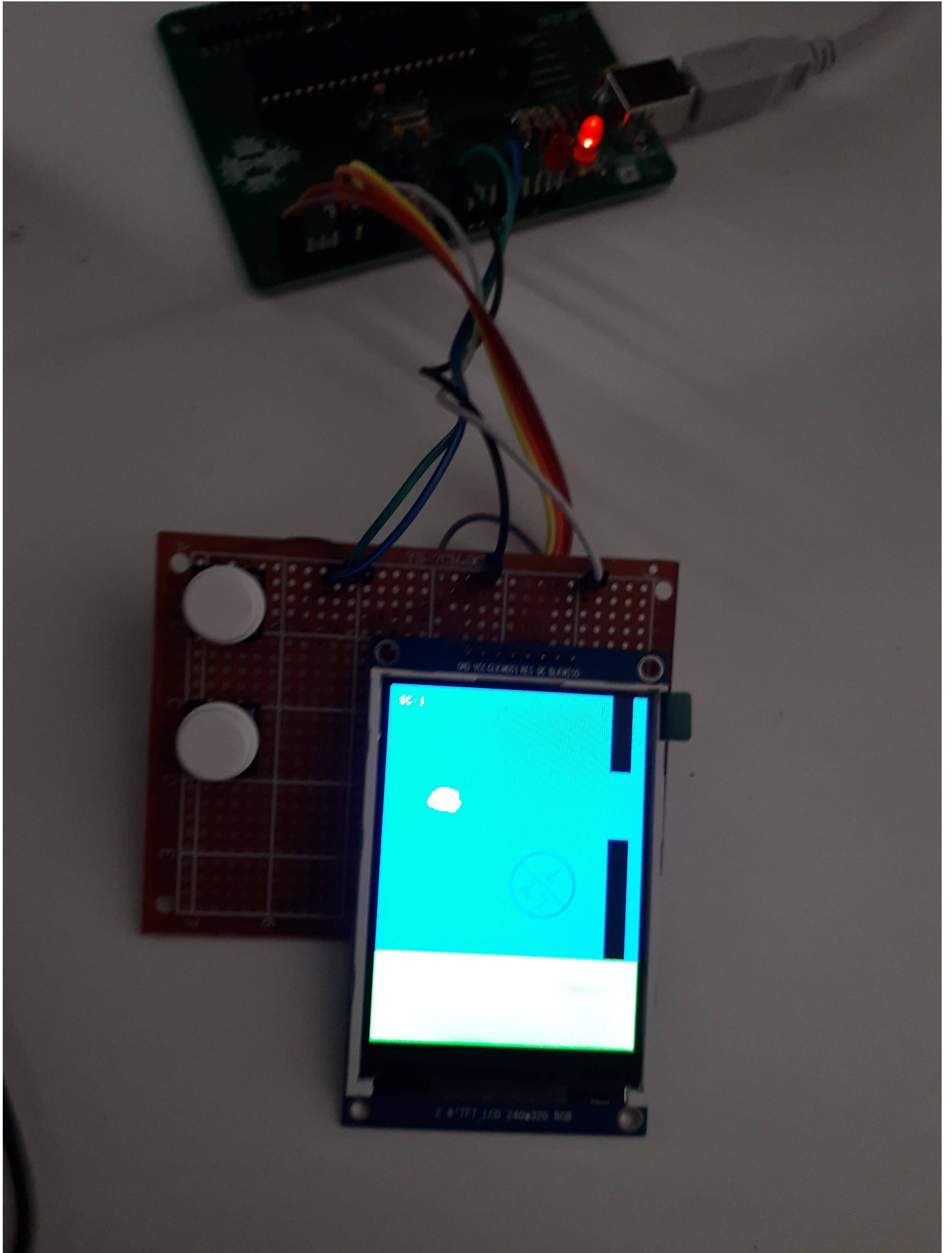
Software Design

Implementare

Pentru implementare am folosit biblioteca ili9341gfx. Jocul este format dintr-un singur nivel, avand multiple obstacole, pozitia fiecarui obstacol depinzand de pozitia obstacolului precedent si de viteza pe care o are utilizatorul la instantierea obstacolului. Pentru interactiunea jucatorului cu jocul, am folosit 2 butoane, JUMP, RESET. In cazul in care un jucator apasa RESET in timpul jocului acesta poate continua de unde a ramas apasand butonul JUMP. Daca jucatorul a pierdut, apasarea oricarui buton va duce la resetarea jocului. Pentru reprezentarea caracterului in toate ipostazele sale am folosit desenarea cu ajutorul unui bitmap. Scorul este reprezentat in permanenta in coltul din stanga sus, dar si in meniul de RESTART.

Rezultate obtinute





Jurnal

- Saptamana 7: Alegerea Proiectului
- Saptamanile 10-11: Realizarea Schemei Electrice, Achizitionare pieselor si Lipirea Componentelor
- Saptamana 12: Implementare

Bibliografie/Resurse

[proiect_pm.zip](#)

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

[flappy-bird.pdf](#)

From:

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

Permanent link:

<http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/prj2019/mandrei/flappy-bird>

Last update: **2019/05/24 11:38**

