

Smarandoiu Andrei - Candy Crush

Descriere

Imi doresc implementarea celebrului joc Candy Crush.

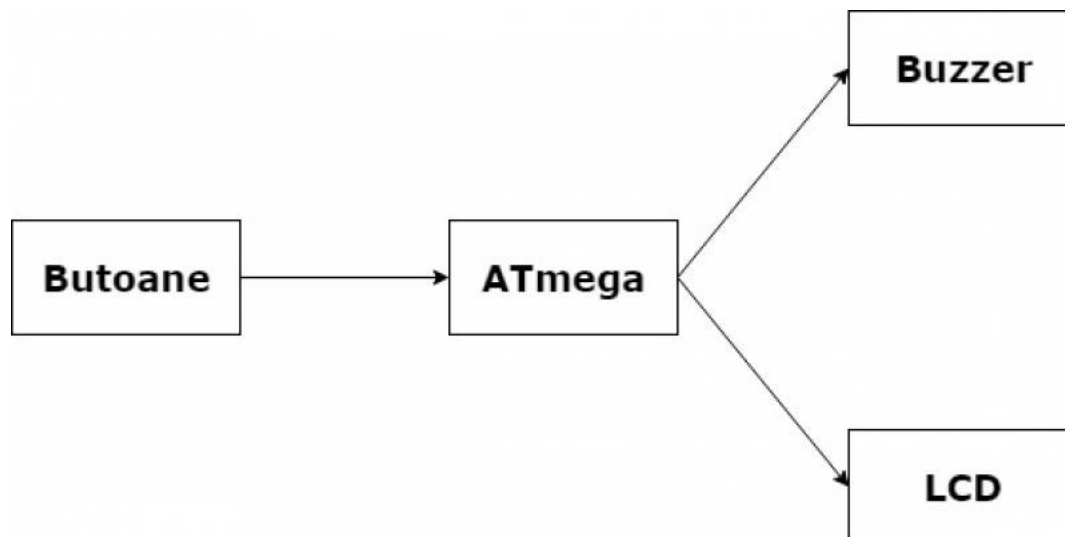
Imaginea va fi redată pe un ecran LCD, iar jucătorul va putea interacționa cu acesta prin intermediul a 4 butoane de navigare, un buton de selecție (ENTER) și un buton de anulare a acțiunii (BACK). Jocul va fi de tipul "endless run". Jucătorul va trebui să obțină cât mai multe puncte într-un interval de timp prestabilit. Acesta va fi anunțat de un buzzer de timpul pe care îl mai are la dispoziție. De asemenea, acesta mai este folosit și pentru a reda sunete de joc precum combo-uri sau finalizarea jocului.

Pentru îmbunătățire în cazul în care voi implementa în timp util proiectul, imi doresc să includ un modul de gesturi controller pentru a înlocui navigarea prin gesturile mâinii.

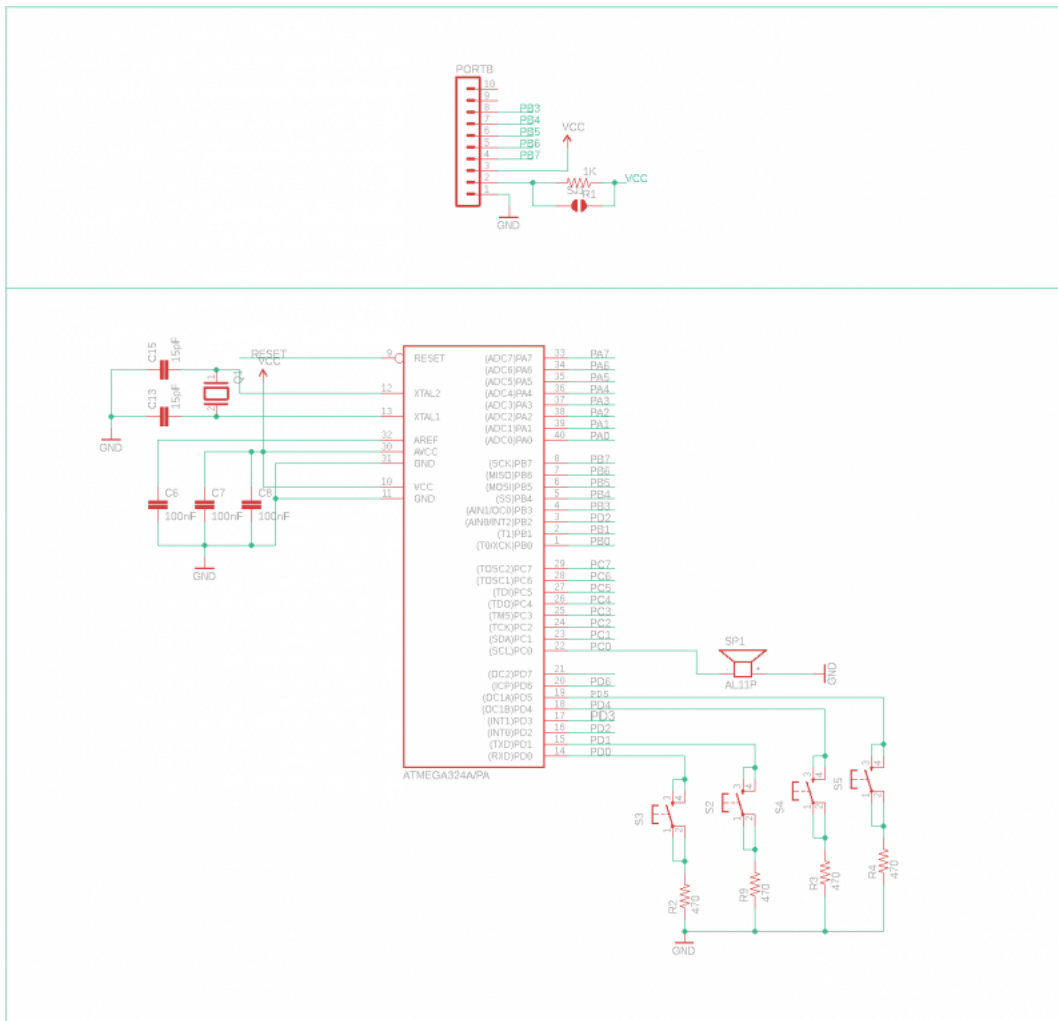
Lista de Piese

- ATmega324
- rezistențe, condensatoare, diode
- LCD
- 6 butoane
- buzzer

Schema Bloc



Schema Electrica



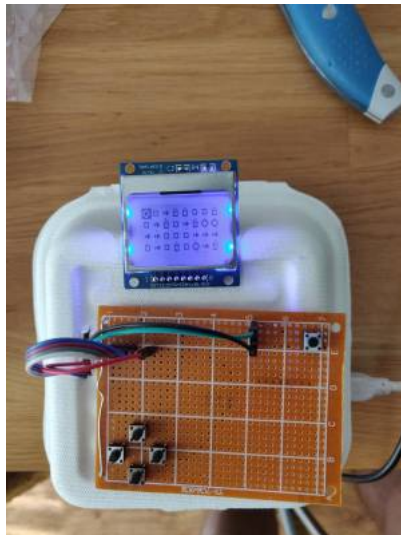
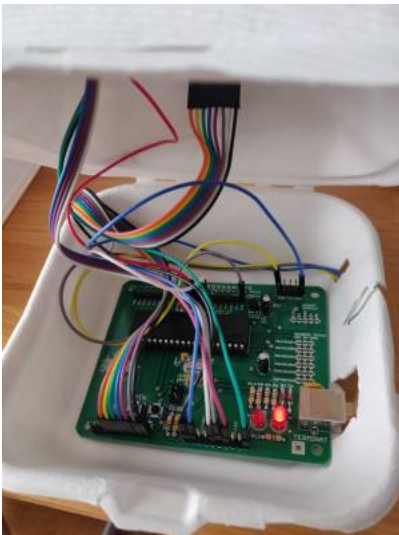
Software Design

Functionalitati

Aplicatia porneste direct in ecranul cu jocul principal, unde jucatorul trebuie sa formeze linii sau coloane continand aceleasi forme. La formarea unor astfel de secvente, acesta va fi punctat cu 3 puncte, respectiv 1, pentru distrugerea unei linii respectiv coloane. La distrugerea unei linii, buzzer-ul il va alerta pe jucator.

Am inclus un timer pentru contorizarea timpului. Jucatorul are la dispozitie 15 secunde pentru a-si bate recordul. De asemenea, butoanele sunt actionate prin intreruperi pentru a spori interactivitatea cu placa.

Imagini



Concluzie

A fost un proiect interesant care mi-a dat impresia ca un proiect hardware nu este chiar atat de greu pe cat imi imaginam.

Bibliografie/Resurse

[smarandoiu_andrei_-_candy_crush_pm_wiki_2.pdf](#) asmr.zip

prj2019/mlungoci/smarandoiu-andrei-candy-crush.txt · Last modified: 2019/05/24 07:50 by [cristian\[dot\]smarandoiu\[at\]stud\[dot\]acs\[dot\]upb\[dot\]ro](#)