

Snake

Autor

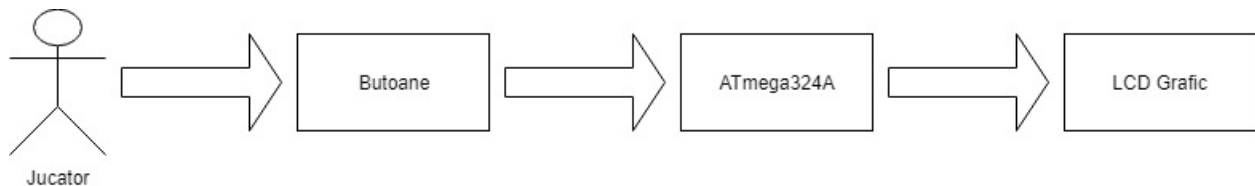
Mateescu Razvan: materazvan1@gmail.com

Introducere

Proiectul consta in implementarea jocului Snake pe un LCD grafic.

Descriere generala

Jucatorul va controla sarpele folosind cele 4 butoane sus jos stanga dreapta. Sarpele va consuma hrana ce apare pe ecran in mod random . Jocul se va termina dupa ce va consuma 10 bucati de hrana sau capul se loveste de coada.



Hardware Design

Lista de piese:

1. ATmega 324
2. Butoane
3. LCD Grafic
4. Fire mama-mama
5. Componentele de baza

Bibliografie/Resurse

Link proiect <http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/prj2019/ostiru/snake>