

# Connect Two

---

Autor: Cosmin Banica [mailto:cosmin.banica@protonmail.com]

## Introducere

---

Implementare a jocului Connect Two. Jocul consta intr-o matrice cu mai multe casute al caror continut este ascuns. Scopul este sa se gaseasca toate perechile de casute care au acelasi continut.

## Descriere generală

---

Jocul se foloseste de LED-uri pentru a indica atat timpul ramas pentru a gasi toate perechile, cat si pentru a tine scorul. Exista butoane de schimbare a coloanei, a randului si de selectat casuta. Atunci cand un jucator gaseste o pereche, un buzzer va scoate un zgomot. Interfata grafica este un ecran LCD.

## Hardware Design

---

Componente:

- un Arduino UNO
- un Breadboard
- un Buzzer
- Butoane
- LED-uri
- Rezistente
- Fire
- Ecran LCD

## Software Design

---

TODO

## Rezultate Obținute

---

TODO

## Concluzii

---

TODO

## Download

---

Link pagina: <https://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2021/abasoc/connecttwo>  
[<https://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2021/abasoc/connecttwo>]

# Jurnal

---

TODO

# Bibliografie/Resurse

---

connecttwo.pdf

pm/prj2021/abasoc/connectfour.txt · Last modified: 2021/04/27 16:31 by cosmin.banica1611