

Hangman

Autor: Iulia Popa - iulia.popa@stud.acs.upb.ro [mailto:iulia.popa@stud.acs.upb.ro]

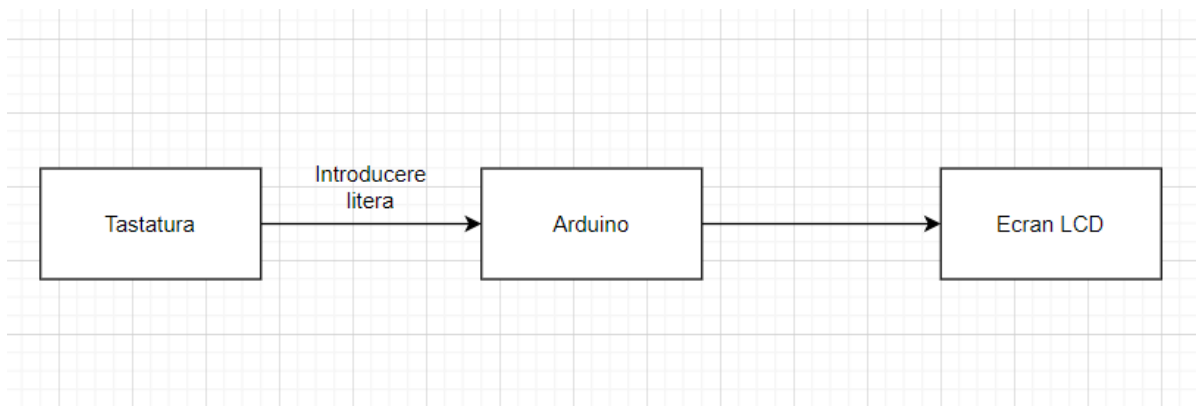
Introducere

Implementarea acestui proiect consta in realizarea jocului Spanzuratoarea folosind butoane, ecran LCD, LED-uri RGB, rezistente, buzzer, placa Arduino UNO. Scopul acestuia este de a folosi in mod practic notiuni intalnite in laborator.

Descriere generala

Pentru acest joc, voi utiliza un ecran LCD de 16×2 caractere, un potentiometru pentru a derula literele de la A la Z si un buton pentru a selecta litera.

Schema bloc:

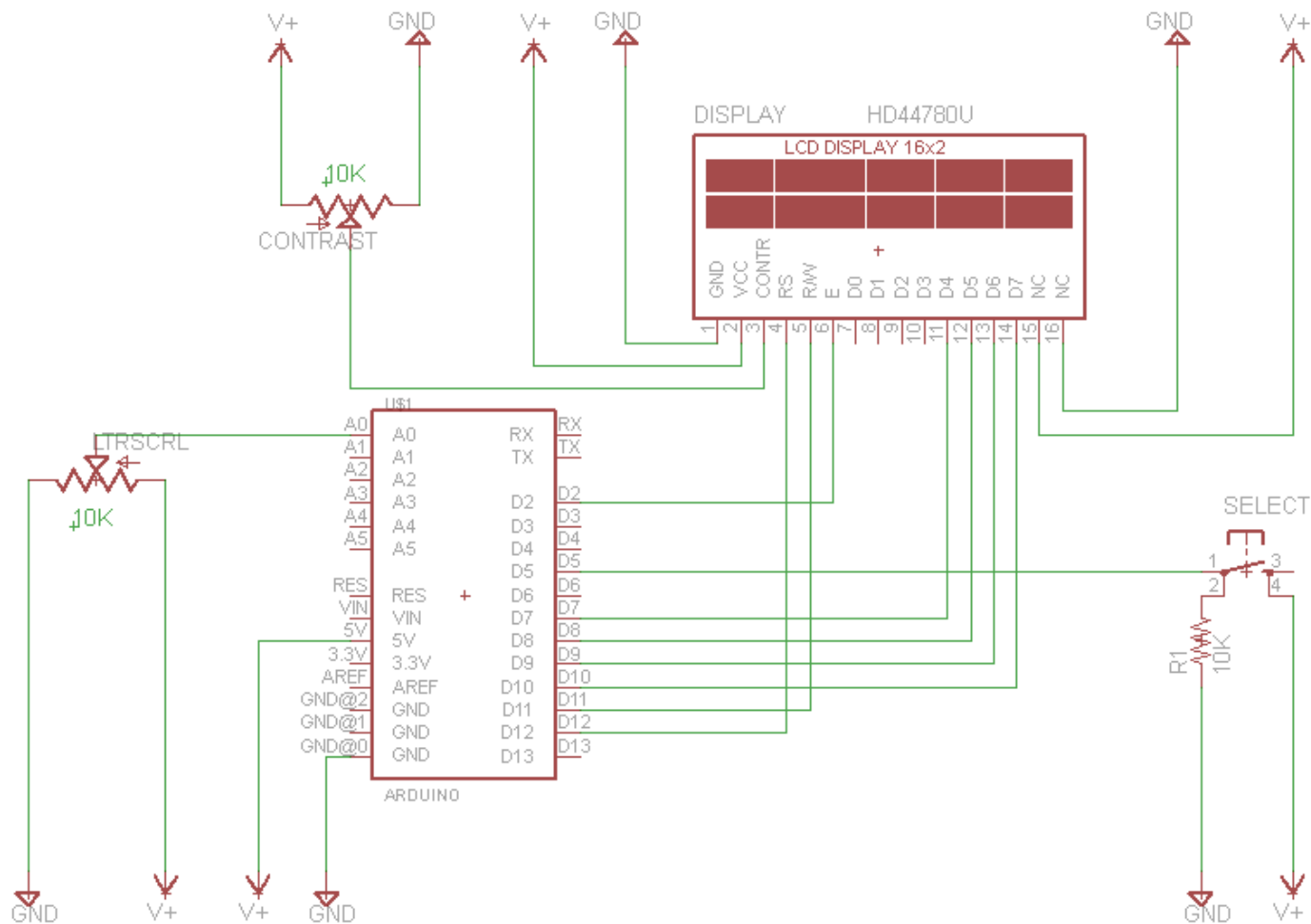


Hardware Design

Proiectul va folosi urmatoarele componente:

- placi Arduino UNO
- ecran LCD 16×2
- potentiometru
- rezistente
- baterii
- buzzer
- fire mama-mama/tata-tata

Schema electrica:



Software Design

TODO

Rezultate Obtinute

TODO

Concluzii

TODO

Download

TODO

Bibliografie

TODO