

Snake
Autor

Cadar Maria-Aurelia

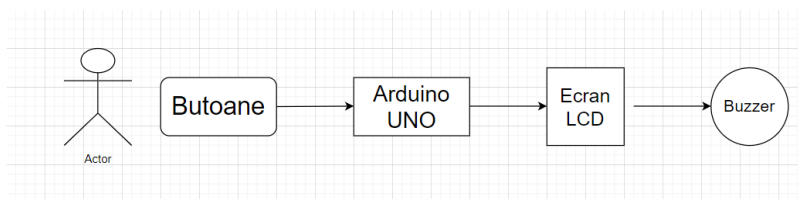
Introducere

Proiectul reprezinta implementarea clasicului joc Snake pe un ecran LCD la care adaug un buzzer pentru a scoate un sunet de fiecare data cand sarpele ajunge la hrana.

Descriere generală

Jucatorul poate controla linia ce reprezinta sarpele ce se poate deplasa sus, jos, stanga, dreapta cu ajutorul unor butoane. In implementare am ales sa folosesc biblioteca nokia5110.

Schema bloc



Hardware Design

Lista de componente:

Arduino UNO

Breadboard

LCD Nokia5110

4 butoane

Buzzer

Fire conexiune mama - mama

Fire conexiune tata - mama

Software Design

Rezultate obtinute

Concluzii

Download

Documentatia in format PDF este:

Link pagina: <https://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2021/abirlica/snake>

Bibliografie/Resurse

* Schema electrica a fost realizata folosind [Eagle](#)

* Schema bloc a fost realizata folosind <https://www.draw.io>

From:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/> - **CS Open CourseWare**

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2021/abirlica/snake>

Last update: **2021/04/29 09:17**

