

Snake

Autor: Cristescu Cristian

Grupa: 335CA

Introducere

Proiectul reprezinta o varianta minimalistă a jocului Snake, un jucător controleaza un sarpe sub forma unei linii

in miscare, care se măreste pe masură ce jucatorul colecteaza mere, scopul fiind acela de a rezista cat mai mult

pana la lovirea unui perete sub forma de obstacol. Am ales acest joc deoarece este printre primele jocuri incercate

de mine, iar cerintele sale corespund acestui tip de proiect. Utilitatea acestuia in prezent nu este una sugestiva,

dar consider ca ,in functie de dificultate, te obliga ca utilizator sa inveti sa mentii un nivel de concentrare ridicat

si iti antreneaza anumite reflexe.

Descriere Generală

Pentru realizarea functionalitatii, se vor folosi 2 butoane/un analog joystick care au/are rolul de muta sarpele

in stanga, respectiv in dreapta in timp ce linia este in continua translatie intr-un sens. Display-ul care va afisa

simularea va fi un LCD sau un modul cu matrice de LED-uri.



Hardware Design

- Arduino UNO
- BreadBoard
- Fire
- Butoane
- Analog joystick
- Matrice de LED-uri/LCD 8×8/16×16

Software Design

Rezultate Obtinute

Concluzii

Download

Jurnal

Bibliografie/Resurse

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2021/04/25 21:42**



