

Snake - The Game

Student: Celeapcă Tiberiu-Mihai

Grupa: 332CB

Introducere

Proiectul are ca scop și constă în implementarea renumitului joc **Snake**, pe care cu toții îl știm. Jucătorul, cu ajutorul unui joystick, impune direcția pe care șarpele trebuie să o urmeze pentru a ajunge la mâncare. Regulile sunt simple: cu cât colectează mai multă mâncare, cu atât dimensiunea șarpelui și punctajul cresc.

Jocul se termină în momentul în care șarpele își mușcă propria coadă.

Descriere generală

- Direcția deplasării șarpelui se controlează din joystick
- Viteza deplasării șarpelui se controlează din potențiomtru
- Pe display-ul LCD se afișează scorul în timp real
- Când se colectează mâncare, buzzer-ul va scoate un sunet
- Pe matricea LED 8×8 va fi afișat jocul

Schema bloc:



Hardware Design

Componente necesare:

- Placă Arduino UNO
- Joystick
- Potențiomtru
- Display LCD
- Matrice LCD 8×8
- Buzzer
- Rezistențe
- Fire
- Breadboard

Software Design

Rezultate Obținute

Concluzii

Download

Jurnal

Bibliografie/Resurse

- [snake_the_game.pdf](#)

From:

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

Permanent link:

http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2021/alazar/snake_the_game

Last update: **2021/04/25 19:37**

