

Snake

Autor

Mutu Andrei

Introducere

Proiectul implementeaza o varianta simplista a jocului Snake *insa cu un twist*, acesta este controlat cu un giroscop/accelerometru.

Scopul acestui proiect este familiarizarea cu Arduino prin crearea unui aplicatii practice interactive, fapt pentru care am ales un joc clasic cunoscut tuturor.

Descriere generala

Jucatorul va vedea sarpele pe ecran si ii va putea controla directia de deplasare cu ajutorul giroscopului. Giroscopul si display-ul vor fi montate pe acelasi breadboard, creand o experienta similara cu un joc pe telefon.

Schema bloc



Hardware Design

Lista de piese

- Arduino Uno
- Modul Accelerometru și Giroscop MPU6500 GY
- Modul LCD SPI de 1.8" (128×160)
- Cablu Albastru USB AM la BM 30 cm
- Breadboard
- Buzzer pasiv
- Fire de legatura

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2021/04/24 11:48**

