

X si 0

Autor: Balasoiu Cristina Ioana

Introducere

Proiectul are ca scop creerea clasicului joc de X si 0 folosind leduri NeoPixel pentru simularea chenarelor jocului si un ecran LCD ce poate afisa urmatoarele mesaje: "X WON", "0 WON" si "TIE"

Descriere generala

Fiecare jucator va apasa pe rand cate un buton din intervalul 1-9 de pe keypad pentru a-si face miscarea. Initial toate ledurile conectate sunt gri, ceea ce inseamna ca tabla de joc e goala. Ledul corespunzator butonului apasat se va face verde daca jucatorul joaca cu X sau rosu daca joaca cu 0. Jocul continua pana cand unul dintre jucatori castiga sau pana se ajunge la remiza. Rezultatul rundei va fi afisat pe ecranul LCD. Daca se doreste inceperea unui nou joc se va apasa butonul de reset, moment incare toate ledurile vor avea iar culoarea gri iar ecranul LCD va afisa mesajul "Reset pressed".

Hardware Design

Lista de componente

- Arduino Uno
- BreadBoard
- 9 leduri NeoPixel
- Keypad 4*4
- LCD
- Rezistenta
- Potentiometru
- Pushbutton
- Fire

Schema bloc



Bibliografie/Resurse

<https://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2021/avaduva/xsi0>

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2021/avaduva/xsi0>

Last update: **2021/04/24 13:41**

