

Sorin-Gabriel VOICESCU (67109) - Mario

Autorul poate fi contactat la adresa: **Login pentru adresa**

Introducere

Proiectul presupune crearea unui joc dupa clasicul Mario. Jocul are ca scop deplasarea personajului cu ajutorul butoanelor si evitarea obstacolelor pentru a ajunge la turn. Pentru a ramane in viata, caracterul trebuie sa evite si sa doboare inamici.

Descriere generală

Pentru a deplasa caracterul voi folosi sase butoane: patru butoane pentru deplasare(stanga, dreapta, sarit, jos), unul pentru start si unul pentru aruncarea bombelor. Personajul din joc poate avea 3 stari:

- mic: este ucis de inamici la prima atingere
- mare: poate darama ziduri, iar la atingerea unui inamic devine mic
- "bucatar": poate lansa proiectile.

Starea se schimba daca player-ul ia o ciuperca sau o floare.

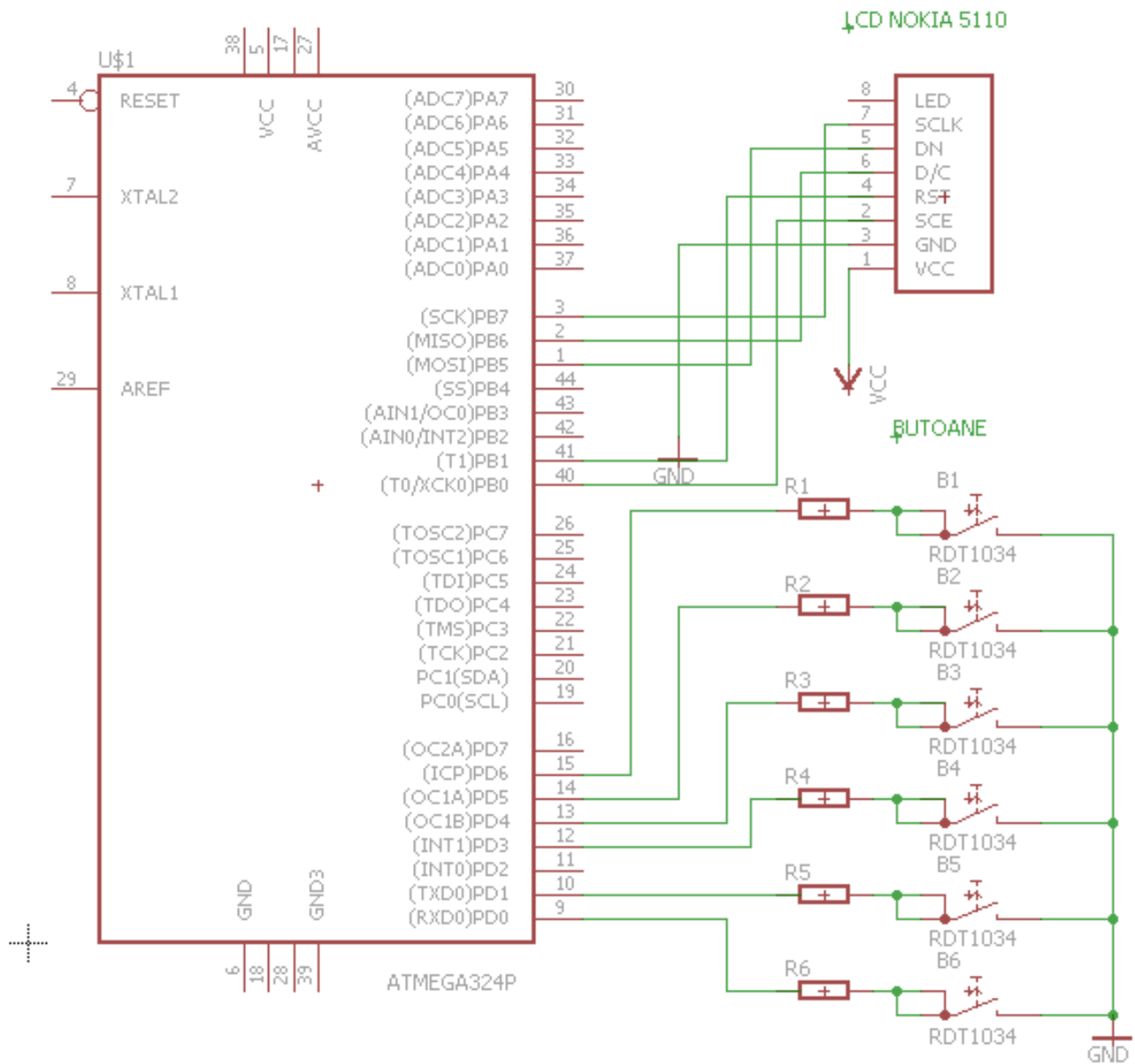
Schema de bloc:



Hardware Design

Lista Componente
LCD Nokia 5110
6 x Push Buttons
Placa test
Conectori mama-mama
Header pini tata
Regulator tensiune LE33CZ-TR
Condensator 10 μ F

Schema de electrica:

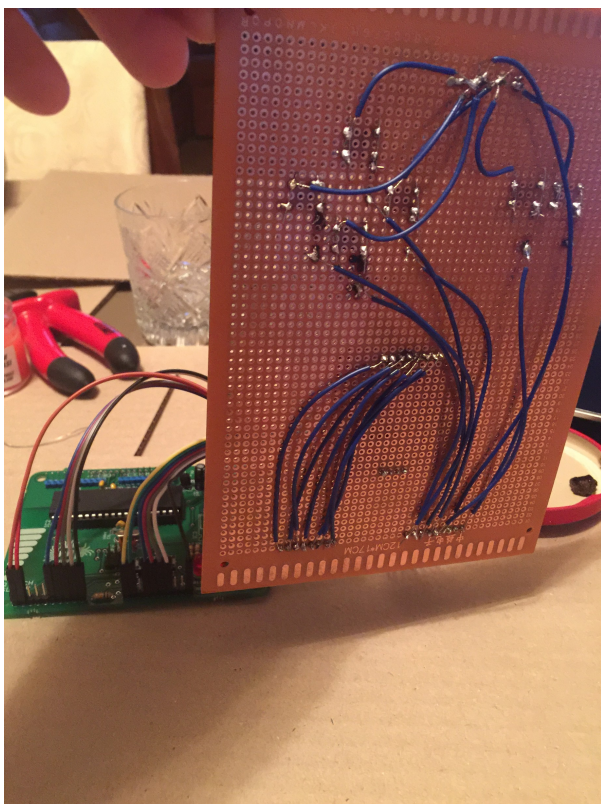
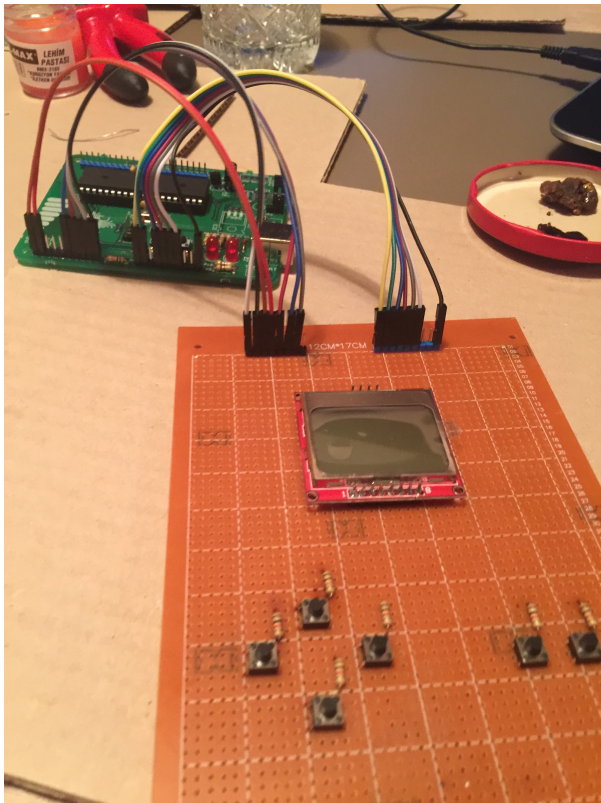


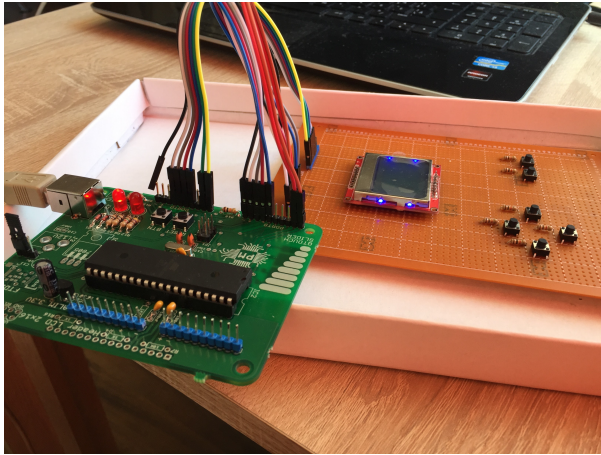
Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):

- mediu de dezvoltare (if any) (e.g. AVR Studio, CodeVisionAVR)
- librării și surse 3rd-party (e.g. Procyon AVRlib)
- algoritmi și structuri pe care plănuți să le implementați
- (etapa 3) surse și funcții implementate


Rezultate Obținute





Concluzii

Download

O arhivă (sau mai multe dacă este cazul) cu fișierele obținute în urma realizării proiectului: surse, scheme, etc. Un fișier README, un ChangeLog, un script de compilare și copiere automată pe uC crează întotdeauna o impresie bună .

Fișierele se încarcă pe wiki folosind facilitatea **Add Images or other files**. Namespace-ul în care se încarcă fișierele este de tipul **:pm:prj20??:c?** sau **:pm:prj20??:c?:nume_student** (dacă este cazul). **Exemplu:** Dumitru Alin, 331CC → **:pm:prj2017:avoinescu:dumitru_alin**.

Jurnal

Puteți avea și o secțiune de jurnal în care să poată urmări asistentul de proiect progresul proiectului.

Bibliografie/Resurse

Listă cu documente, datasheet-uri, resurse Internet folosite, eventual grupate pe **Resurse Software** și **Resurse Hardware**.

- Documentația în format [PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/adraghici/mario>



Last update: **2021/04/14 15:07**