

David MARINESCU (67156) - Snake LCD

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

Introducere

Proiectul presupune implementarea unui joc Snake pe un ecran LCD. Vor exista 4 butoane pentru modificarea directiilor si un buton pentru pauza/meniu. Se doreste implementarea si unui mod cu obstacole.

Descriere generală

Schema bloc:

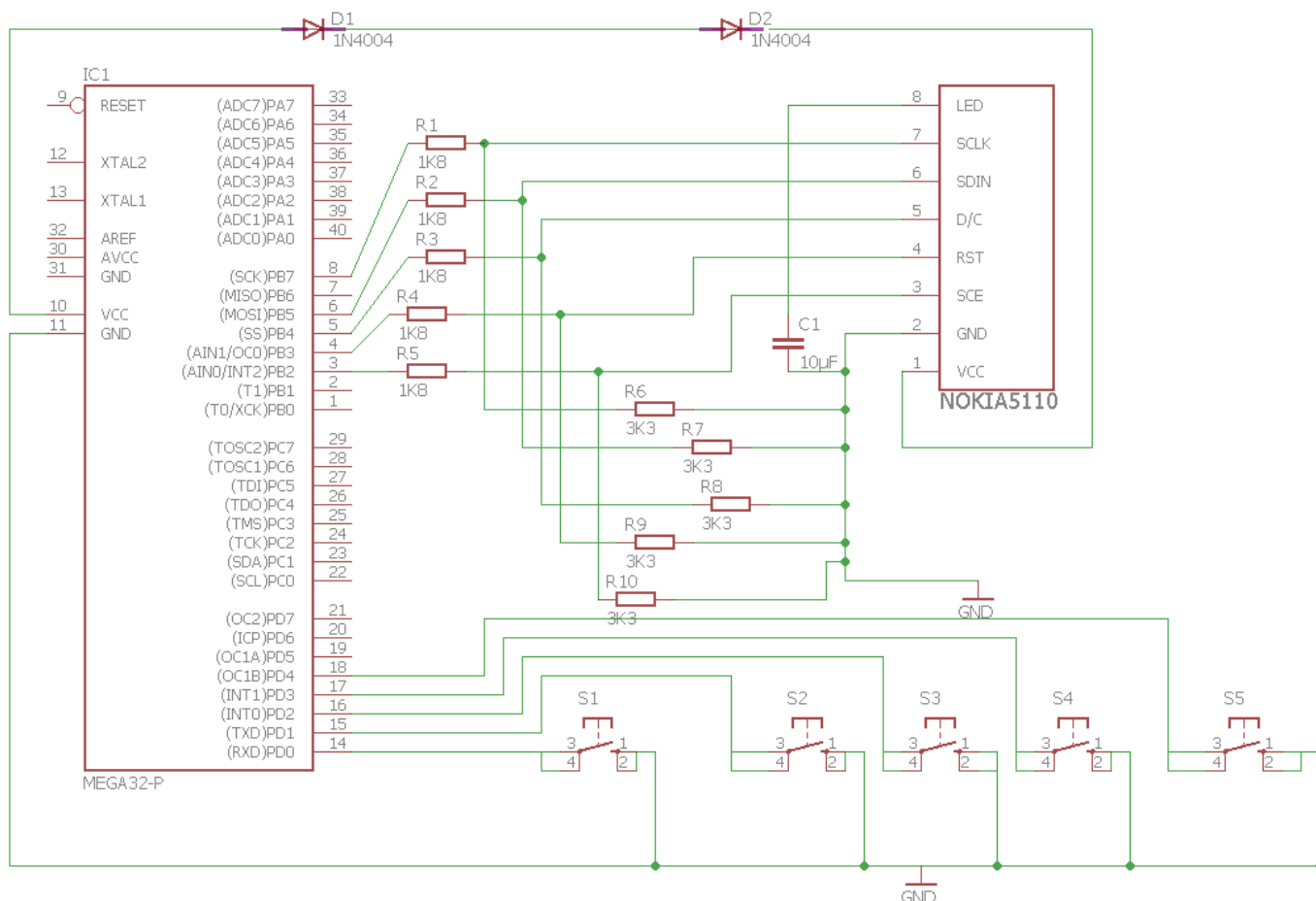


Hardware Design

Lista piese:

- placa de baza
- 4 butoane
- display LCD Nokia 5110
- conectori mama-mama
- placa de lucru
- condensator 10 μ F
- regulator de tensiune 3.3V

Schema electrica:



Intr-un final, am folosit un regulator de tensiune de 3.3V astfel ca nu am mai avut nevoie de rezistente/diode intre placa de baza si LCD.

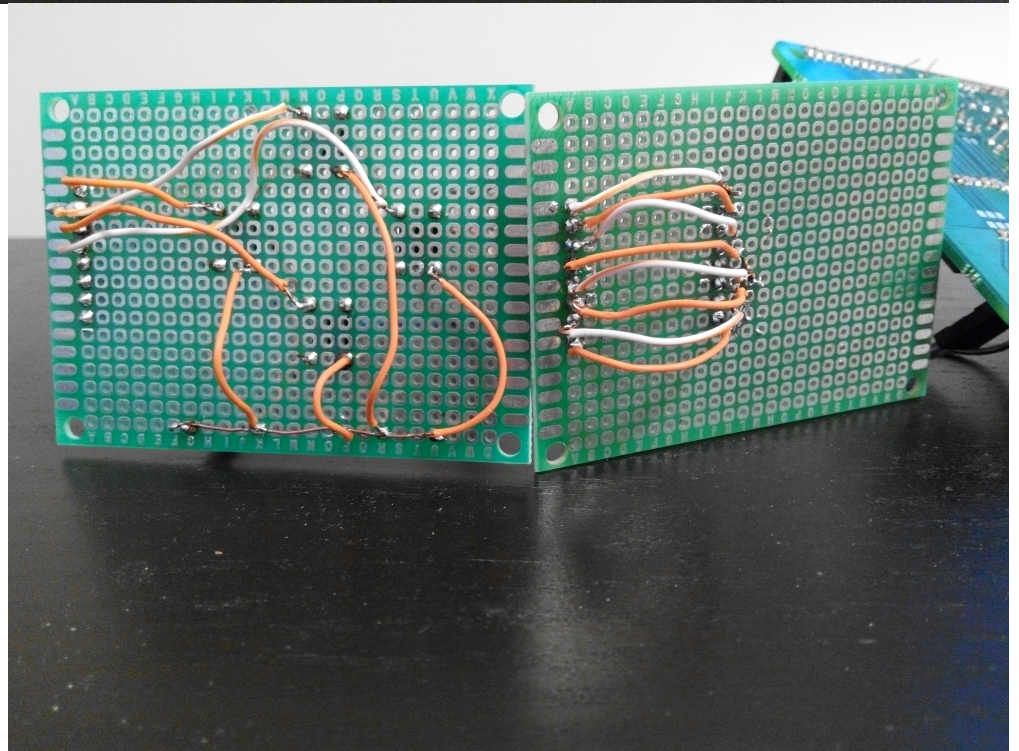
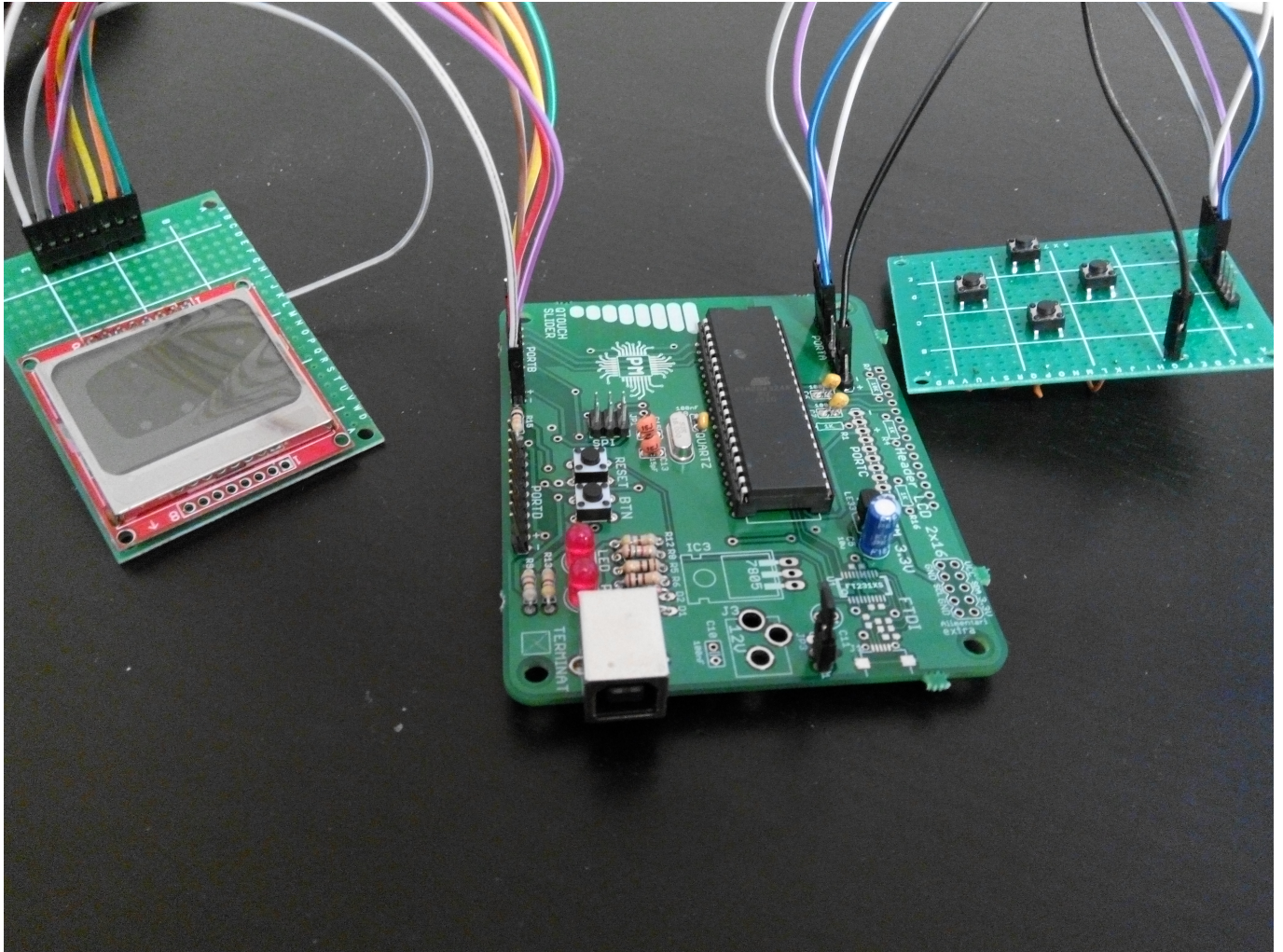
Software Design

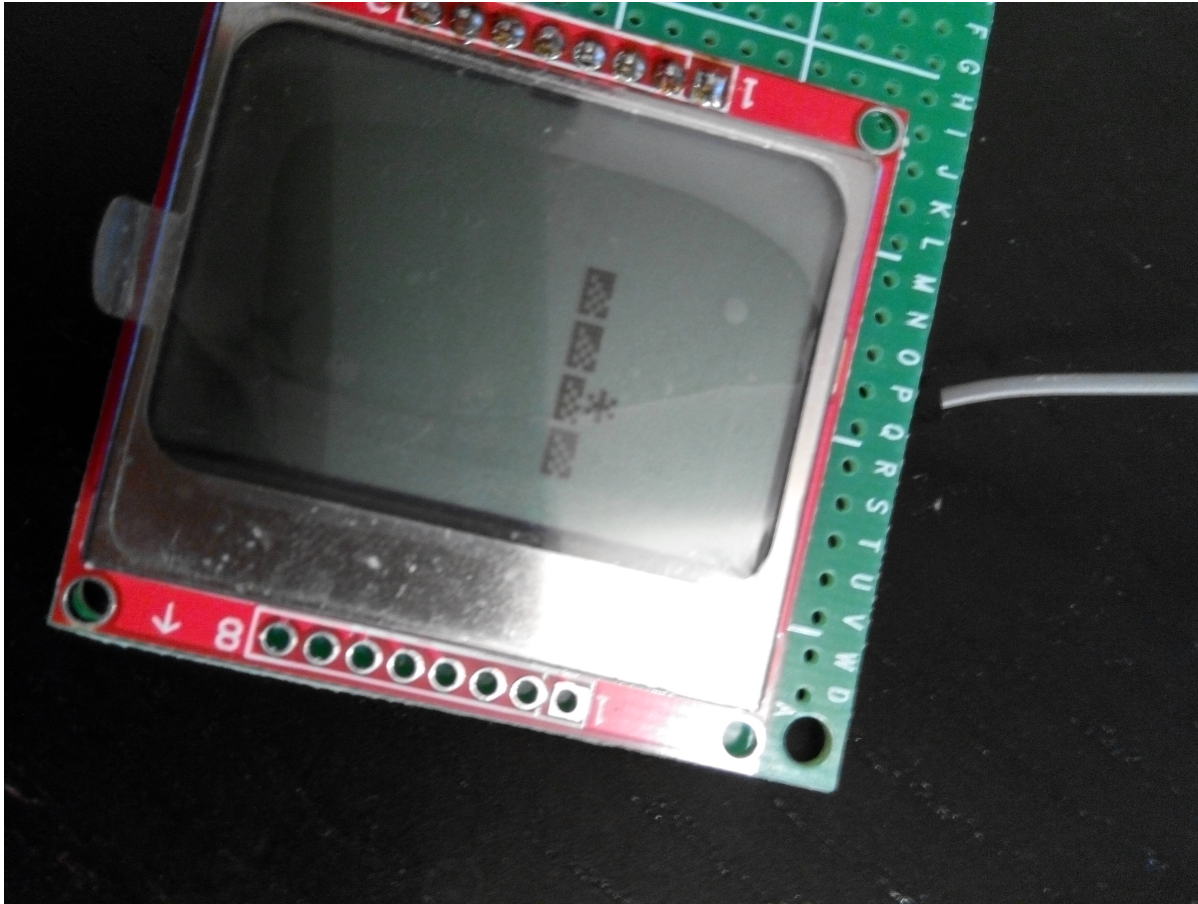
Mediu de dezvoltare: Programmer's Notepad, WinAVR.

Librarii utilizate: Nokia 3310 LCD library(Tony Myatt).

Jocul incepe prin apasarea oricarui buton. Sarpele este controlat de cele 4 butoane cu scopul de a colecta toata hrana. Jocul se termina atunci cand sarpele ajunge de dimensiunea ecranului sau atunci cand exista o coliziune (se ciocneste de propriul corp). Cand jocul se termina se afiseaza mesajul You win/You lose si se poate reincepe prin apasarea oricarui buton.

Rezultate Obținute







Am reusit sa implementez jocul propriu-zis,dar nu am mai adaugat alte imbunatatiri(obstacole/nivele).

Concluzii

Piese hardware ar trebui achizitionate din timp pentru ca exista riscul de a nu le mai gasi in magazine.

Proiectul nu a iesit chiar asa cum mi-am dorit pentru ca nu am lucrat suficient la el.

Download

Arhiva proiect [311cc_marinescu_david.zip](#)

Jurnal

Bibliografie/Resurse

Resurse:

- http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/_media/doc8272.pdf
- <http://www.quantumtorque.com/content/view/32/37/>
- Documentația în format [PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<https://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/amusat/67156>



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