

# Cristian-Adrian ȘOANCĂ (67146) - Rattler Race

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

## Introducere

Proiectul consta in implementarea jocului Rattler Race, similar cu Snake, pe un LCD color. Jocul are scopul de a colecta hrana prezenta pe ecran intr-un timp limitat pentru a termina nivelul. Userul va avea 3 vieti; acestea se vor pierde in functie de coliziunile cu el insusi / obstacole / marginile ecranului sau cand timpul expira; pentru fiecare obiect colectat se va actualiza scorul. Se va reproduce un sunet specific pentru fiecare punct strans si pentru finalizarea nivelului.

## Descriere generală

Voi folosi un LCD SPI de 1.8" color pentru a afisa jocul, un joystick pentru miscare, iar pentru high-scores voi folosi memoria EEPROM(persistenta) de pe ATmega

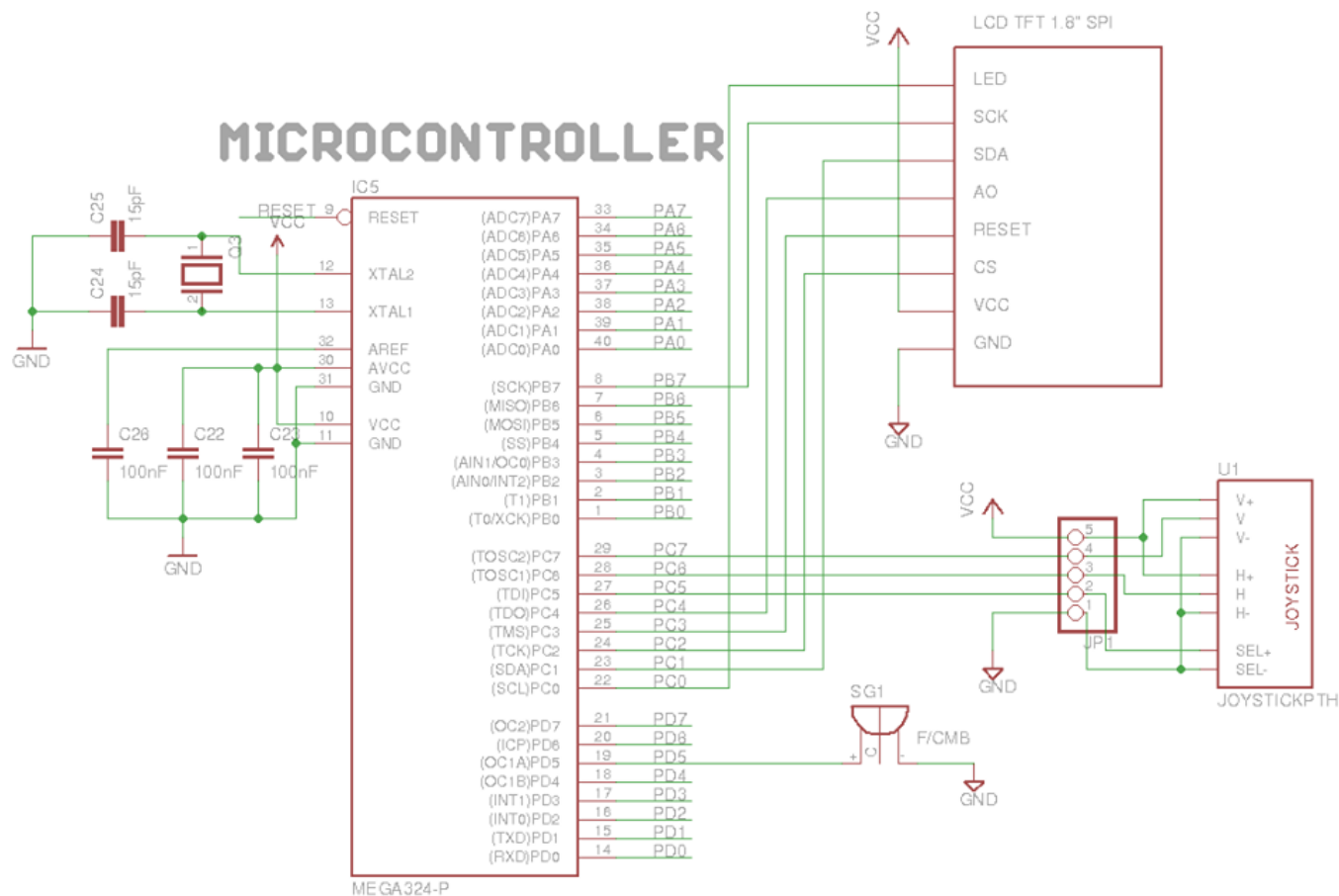


## Hardware Design

### Lista de Piese

- Placa de baza
- Componente de baza
- Modul LCD SPI 1.8" color
- Joystick
- Difuzor
- Fire

### Schema Electrica



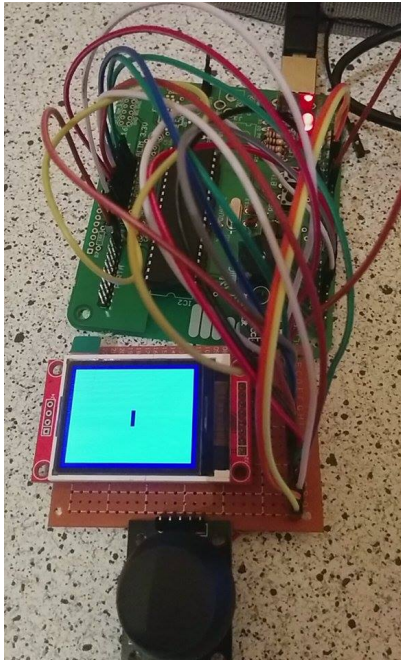
## Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):

- Mediu de dezvoltare : WinAVR
- librării și surse 3rd-party : am folosit o bibliotecă pentru a comunica cu LCD-ul prin SPI(gfx).
- algoritmi și structuri pe care plănuieți să le implementați: folosesc o structura point\_t ce cuprinde un x si un y.

Arhiva cu codul sursa: [soanca\\_cristian\\_adrian\\_final\\_pm.zip](#)

## Rezultate Obținute



## Download

Arhiva cu codul sursa, poze, scheme: [soanca\\_cristian\\_adrian\\_334cc.zip](#)

## Bibliografie/Resurse

Biblioteca grafica : <http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/prj2016/mandrei/23456>

- Documentația în format [PDF](#)

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

Permanent link:  
<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/astatulat/8105>

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

