

Răzvan POPA (67123) - Chess Challenge

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

Introducere

Un device pe care se poate juca sah atat contra unui AI cat si contra unei alte persoane. (Se va incerca in limita timpului disponibil si implementarea de puzzle-uri de sah)

Descriere generală

Controland dintr-un set de butoane un indicator pe LCD, Jucatorii pot selecta si muta piese pe ecran, pentru a juca sah unul cu celalat.

Hardware Design

Lista Piese:

- Placuta PM
- LCD
- Butoane

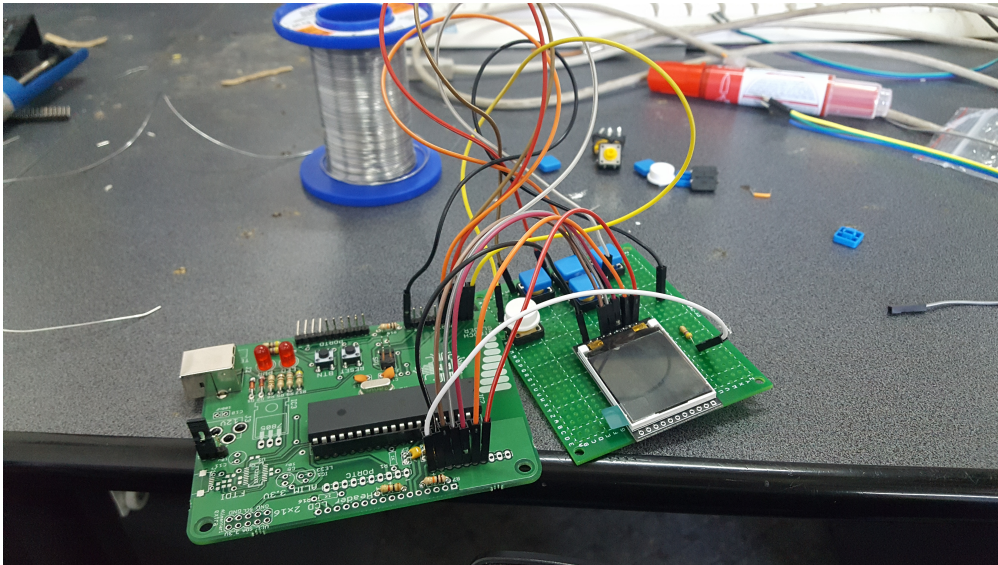


Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):


- S-au implementat baze de logica pentru fiecare piesa
- Intreaga logica de joc de sah a fost implementata cu succes si testata
- Bibliotecile valabile pentru LCD-ul ales au fost prea mari si nu au putut fi folosite
- Nu am avut suficient timp sa implementez afisari pe LCD fara biblioteci

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/astatulat/chess_challenge_420



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