

Adrian-Robert DAN (66994) - Game Boy

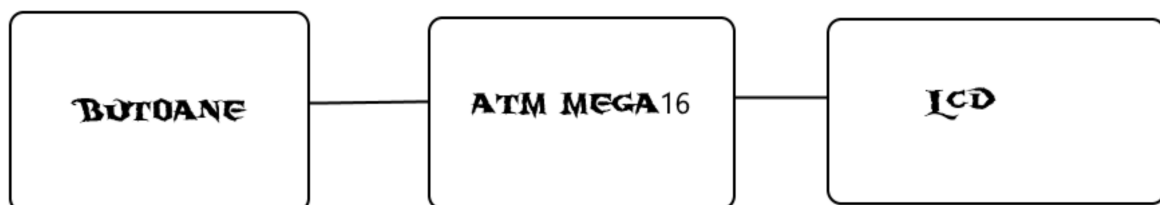
Autorul poate fi contactat la adresa: **Login pentru adresa**

Introducere

Proiectul consta in implemntarea unui mini Game Boy.Dispozitivul o sa contina o serie de jocuri simple precum celebrul snake sau X&O.

Descriere generală

Schema bloc:



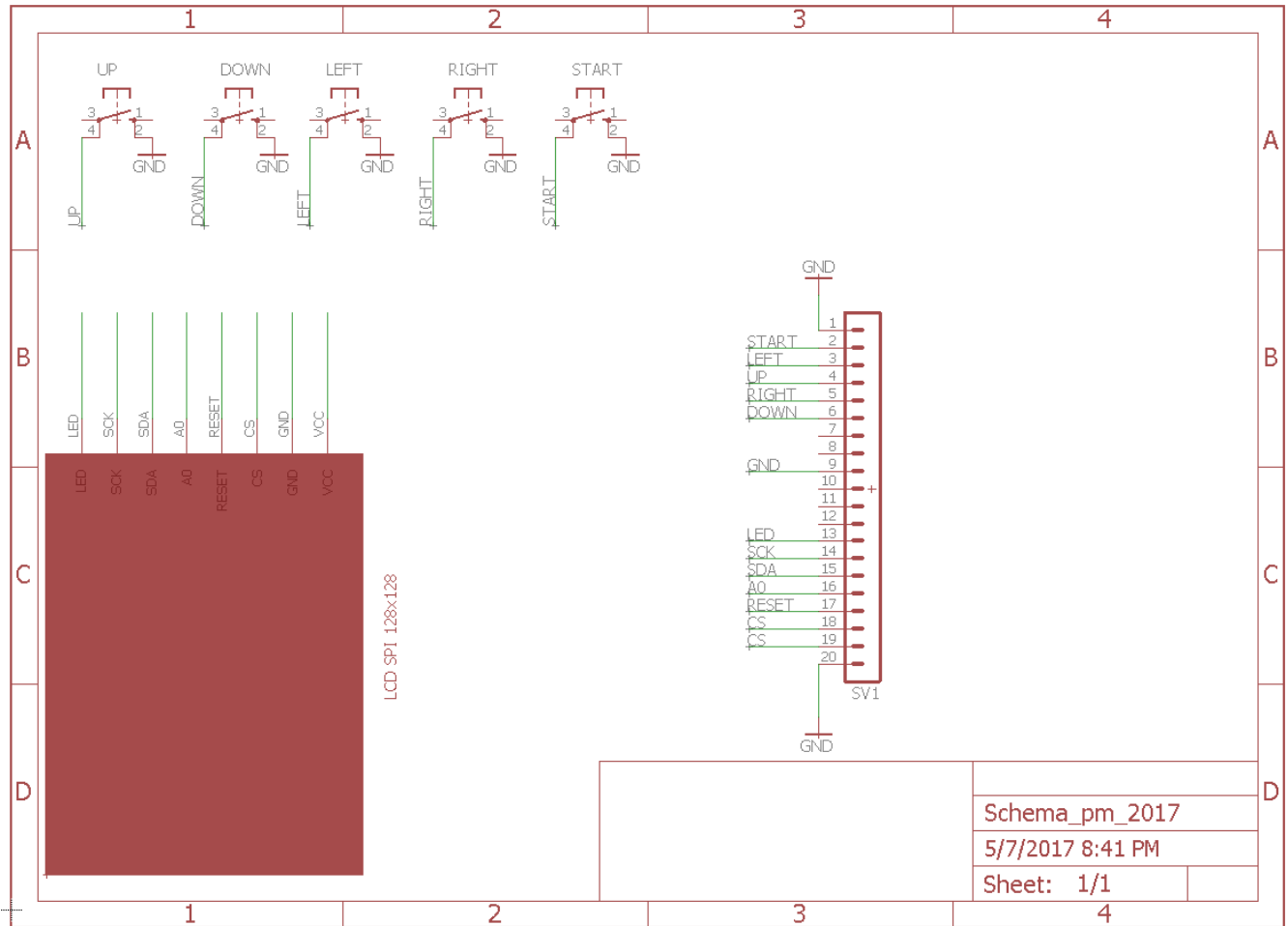
Descriere generala: La pornire, utilizatorul o sa poata alege dintr-o lista de jocuri.Dupa selectarea jocului dorit,utilizatorul va selecta anumite optiuni ale jocului (nivel de dificultate,nivel etc).Controlul o sa fie realizat prin mai multe butoane de navigare (up,down,left,right,action).In functie de joc,utilizatorul o sa fie intampinat de mesaje de avertizare (Game Over, LVL up etc).Dupa terminarea jocului, se va reveni la meniul principal in care utilizatorul poate alege sa joace alt joc sau sa isi reincerce norocul :D

Hardware Design

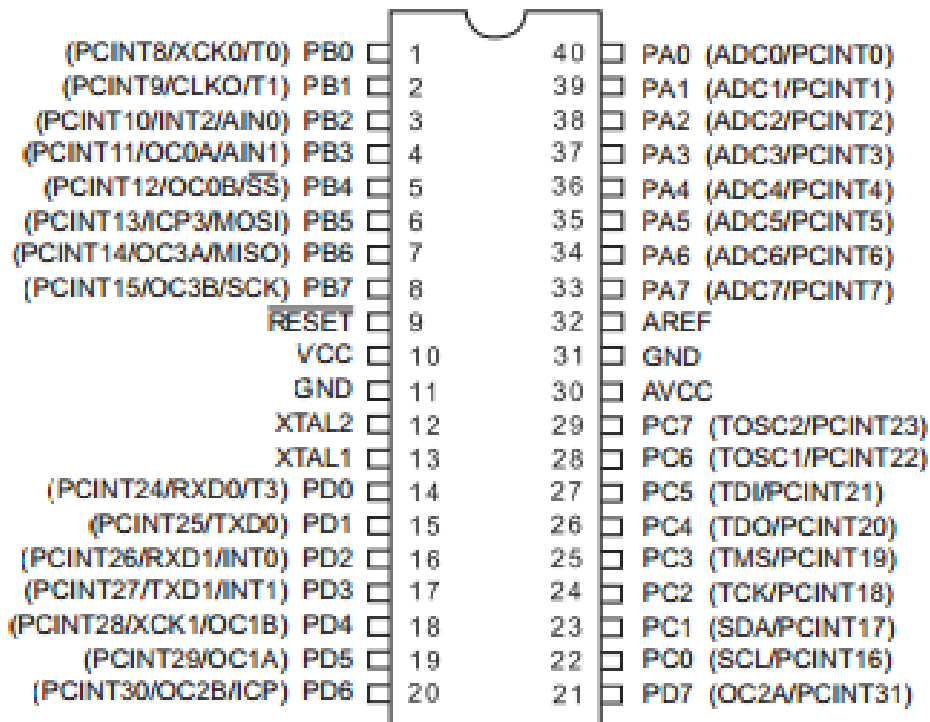
• Piese de baza :

- 1. Butoane (controls for games + select button)
- 2. Rezistente
- 3. LCD Nokia 3310

• schema electrica



Pin Mapping



- diagrame de semnal
- rezultatele simulării

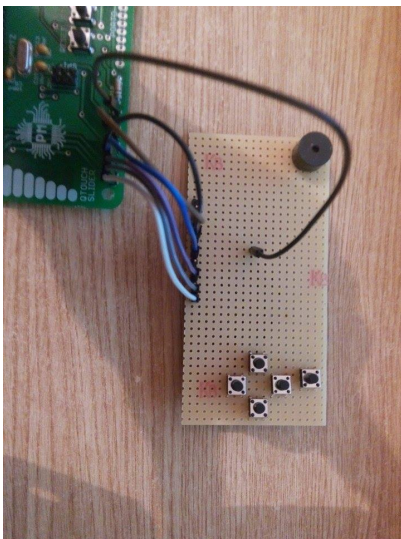
Software Design

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

Care au fost rezultatele obținute în urma realizării proiectului vostru.



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/game_boy



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