

Ștefan BUȘILĂ (25427) - Implementare Mario

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

Introducere

Proiectul meu o sa conste in implementarea unui joc tip Mario, cu ecran LCD si buzzer pentru sunete.

Scopul proiectului, precum si utilitatea sa, este acela de a amuza utilizatorul, precum multe alte jocuri digitale.

M-am gandit sa fac un joc de tip Mario pentru proiectul meu de la laboratorul cu sistemul de fisiere, cand am auzit ca o melodie de pe card era tema Mario si mi s-a parut ca ar fi amuzant un proiect pe tema asta.

Proiectul mi se pare util fiindca o sa dobandesc cunostinte specifice de PM(care este materia studiata) precum si de dezvoltare de jocuri(care este un domeniu care ma intereseaza).

Descriere generală



Schema bloc a proiectului

O schemă bloc cu toate modulele proiectului vostru, atât software cât și hardware însoțită de o descriere a acestora precum și a modului în care interacționează.

Hardware Design

Aici puneți tot ce ține de hardware design:

- listă de piese
- scheme electrice
- diagrame de semnal
- rezultatele simulării

Lista componente aditionale:

*LCD Nokia 5110

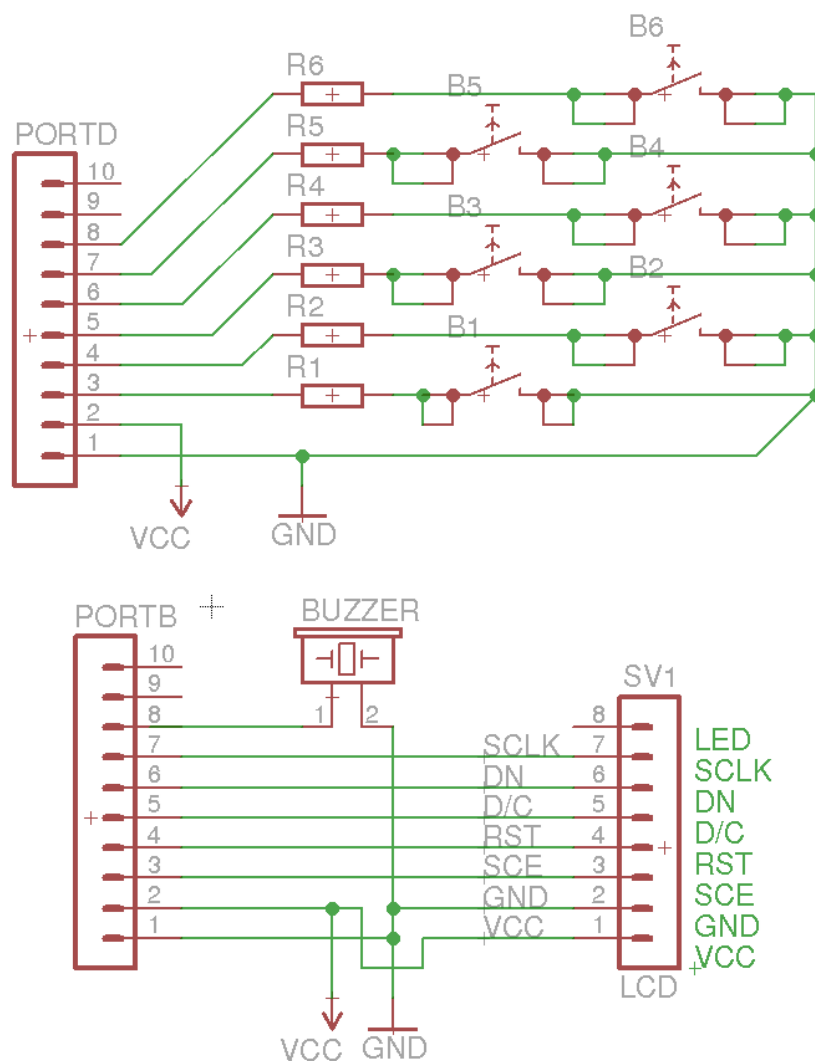
*6 Butoane

*Placa test

*Conectori si header pini

*Difuzor

Schema electrica a componentelor aditionale (vor fi puse pe o placa test, iar conexiunile vor fi facute la porturile B si D):



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:

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

Permanent link:

<https://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/avoinescu/proiect-pm>



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