

Teodor-Ciprian POPESCU (67002) - X si 0 pe Led-uri

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

Introducere

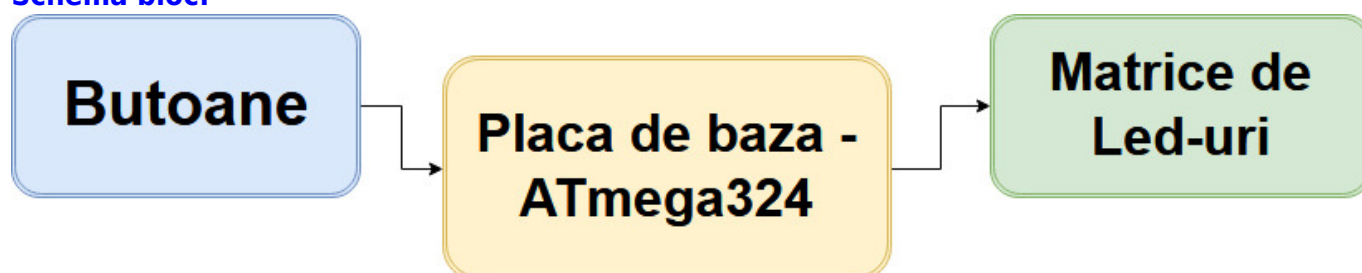
Scopul proiectului este implementarea binecunoscutului joc X si 0 pe o matrice de led-uri. Regulile jocului sunt cele cunoscute de toata lumea: castiga cel care obtine o coloana, o linie sau o diagonala.

Descriere generală

Jocul va avea modul player vs bot. Se va incerca implementarea a 2 tipuri de bot: usor si mai greu.

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.

Schema bloc:



Hardware Design

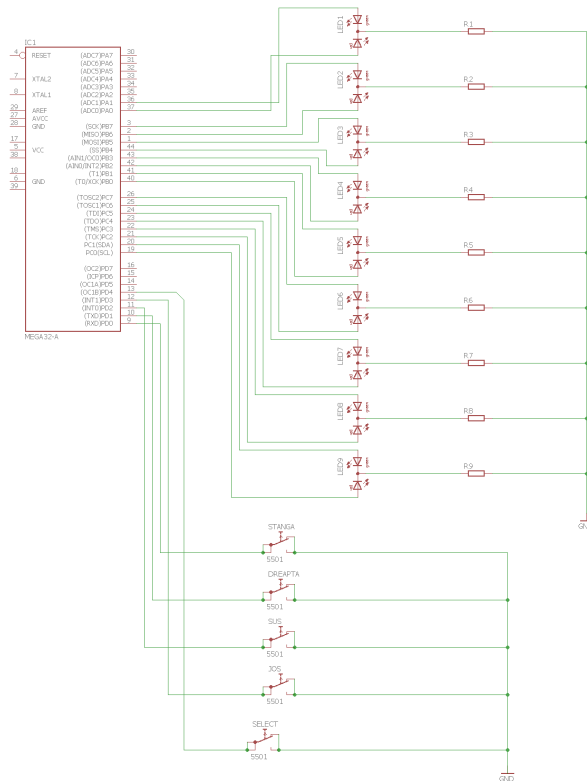
Aici puneți tot ce ține de hardware design:

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

Lista de piese:

- Placa ATmega324
- Rezistente de 1k ohm
- Butoane 6x6x6
- Placa de test universala verde
- LED Bicolor de 3 mm Rosu si Verde cu Anod Comun
- Fire colorate mama-mama
- Header de pini
- Fire nemufate breadboard (lipite pe placa de test)
- Cablu de conectare PC-Placa

Schema electrica:



Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):

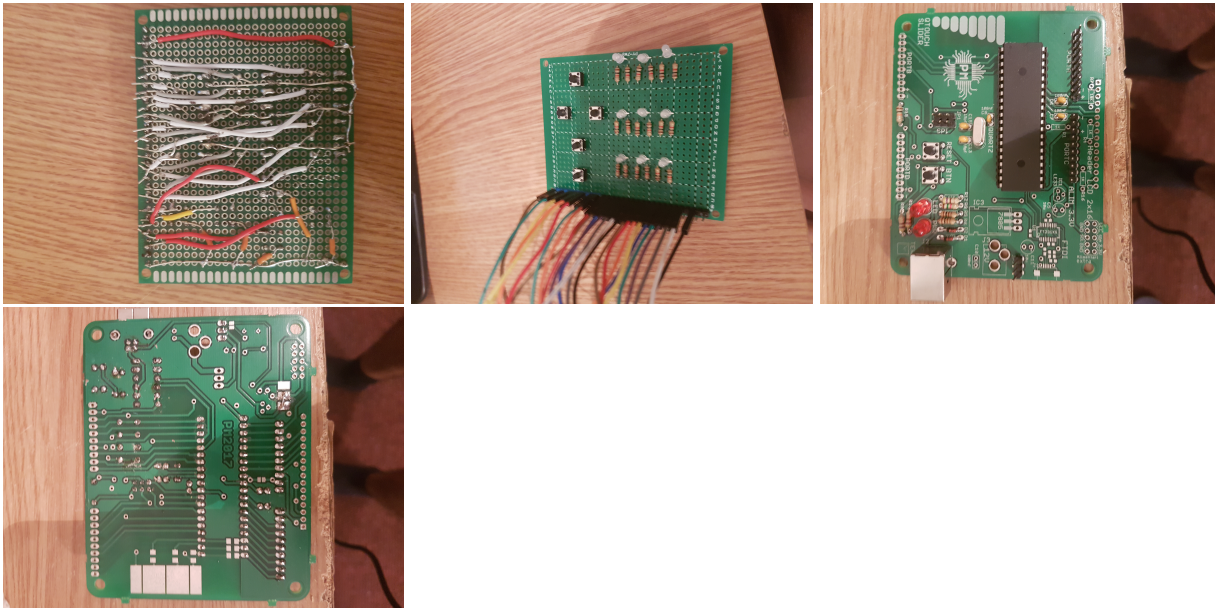
- mediu de dezvoltare (if any) (e.g. AVR Studio, CodeVisionAVR)
- librării și surse 3rd-party (e.g. Procyon AVRlib)
- algoritmi și structuri pe care plănuiești să le implementați
- (etapa 3) surse și funcții implementate

Descrierea codului aplicației (firmware):

1. mediu de dezvoltare: Programmer's Notepad
2. librării și surse 3rd-party: avr/io.h
3. Implementarea se va baza pe laboratoarele studiate

Din picate partea soft nu a fost inca implementata.

Rezultate Obținute



Concluzii

A fost un proiect frumos care din pacate nu l-am dus la capat din cauza organizarii proaste a timpului. A durat mai mult decat credeam achizitia si lipirea componentelor si sugerez viitorilor studenti din anul 3 sa se apuce din timp :).

Download

Jurnal

Etape proiect:

1. Selectarea temei
2. Achizitia placii de baza
3. Lipirea placii de baza
4. Achizitia placii de test si a celorlalte componente

5. Lipirea componentelor
6. Achizitia componentelor lipsa
7. Finalizare hardware

Bibliografie/Resurse

Listă cu documente, datasheet-uri, resurse Internet folosite, eventual grupate pe **Resurse Software** și **Resurse Hardware**.

- http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/_media/doc8272.pdf
- <https://www.optimusdigital.ro/>
- Documentația în format [PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/avoinescu/tpopescu>



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