

Alexandra SOARE (67463) - Matching Pairs

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

Introducere

Matching Pairs este un joc de memorie in care trebuie sa potrivesti 2 cate 2 carti. Cum se joaca? Este simplu. La inceput toate cartile sunt intoarse. Jucatorul va alege pe rand cate o carte, iar apoi va incerca sa ii gaseasca perechea identica. Numarul cartilor difera in functie de dificultatea nivelului, iar punctajul pe care il primeste jucatorul este calculat in functie de dificultate si timp.

Matching Pairs:

- este un joc pe LCD
- are ca scop testarea memoriei
- jocul va avea 3 niveluri (usor, mediu, greu)
- jucatorul va trebui sa gaseasca solutia nivelului ales intr-un timp cat mai scurt
- jocul este util deoarece iti testeaza memoria si atentia

Descriere generală



Utilizatorul va folosi butoanele pentru a selecta nivelul de dificultate sau pentru a selecta una dintre carti.

Ledurile se vor aprinde in functie de nivelul ales (1,2 sau 3 leduri).

Buzzer-ul va suna atunci cand jocul se va termina.

Cartile si rezultatele actiunilor vor fi afisate pe LCD.

Hardware Design

- placa de baza
- butoane
- LCD
- leduri
- buzzer
- rezistente

Schema electrica:



Software Design

Descrierea codului aplicației (firmware):

- implementarea a fost facuta intr-un text editor de pe Linux
- biblioteca folosita pentru lcd este cea pentru nokia de pe site-ul [1]
- initial, toate cartile vor fi desenate cu fata in jos (deci se vor afisa doar niste patrate)
- utilizatorul se muta cu ajutorul butoanelor, apoi va selecta o carte
- cartea selectata se intoarce cu fata, dezvaluind o imagine
- utilizatorul va mai alege o carte in timp ce una dintre carti este cu fata
- in cazul in care cartile sunt identice, acestea vor disparea
- jocul se termina atunci cand nu mai ramane nici o carte

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**.

- [1] <http://www.quantumtorque.com/content/view/32/37/>

- Documentația în format [PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/cbirsan/67242>

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

