

Sabina-Andreea HORINCAR (67374) - X & O

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

Introducere

Proiectul consta in implementarea clasicului joc X & O, intre 2 persoane,sau intre o persoana si un calculator.

Scopul jocului este ca si in jocul original, de a forma o linie completa de X sau de O pentru a castiga. Proiectul este util pentru ca poate scoate useri din rutina zilnica, oferindu-le un moment de relaxare.

Descriere generală

Schema Bloc



Descriere generala

Placuta va avea butoane de deplasare,de resetare a jocului, de setare a pozitiei alese si un LCD. Input-ul va fi setat prin intermediul butoanelor, iar output-ul afisat pe LCD.

Atunci cand jocul se termina, jucatorul castigator va fi semnalizat printr-un mesaj.

Modul de joc poate fi :

- multiplayer implicand 2 jucatori

Hardware Design

Listă de piese:

- Placa de baza
- Componente de baza
- Display LCD
- Butoane
- Fire

SCHEMA ELECTRICA

Jurnal

- I. Creare placuta de baza
- II. Lipit butoane pe placuta secundara
- III. Conectarea LCD-ului la placuta de baza
- IV. Lipit LCD-ul pe placuta secundara si conectare la placa de baza
- V. Implemenatare Soft
- VI. Testare

Bibliografie/Resurse

Datasheet ATMEGA324: http://cs.curs.pub.ro/wiki/pm/_media/doc8272.pdf

- Documentația în format [PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2017/dnovischi/sabina.horincar>



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