

Octavian-Constantin BUȘI (78684) - Tetris pe LCD

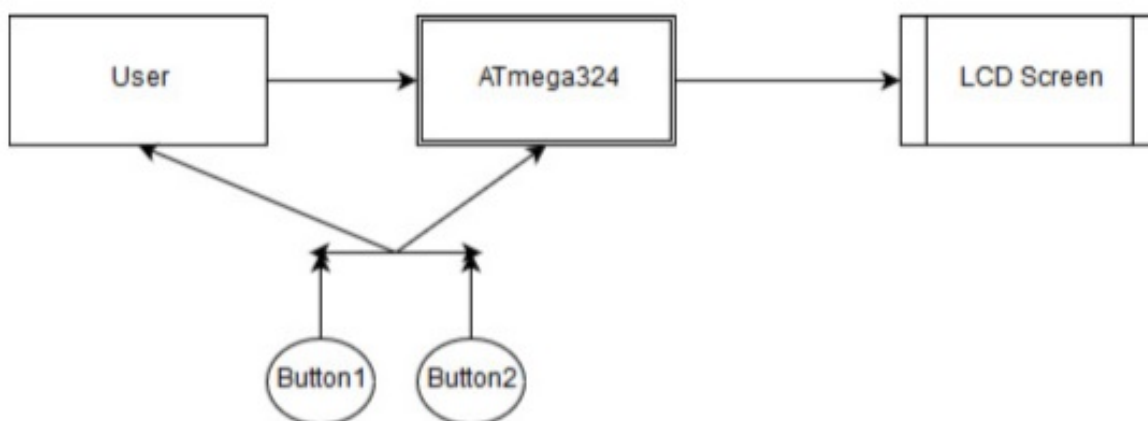
Autorul poate fi contactat la adresa: **Login pentru adresa**

Introducere

Proiectul permite utilizatorului sa joace Tetris, sa isi salveze scorul, sa vada tabela de scor, scorul sa fie retinut pe mai multe jocuri impreuna cu numele jucatorului si de aici sa se poata realiza un clasament, de asemenea jocul va fi cu sunet. Am pornit de la ideea de a face un joc destul de popular care sa poata scoate din monotonie utilizatorii.

Descriere generală

Utilizatorul poate juca Tetris prin intermediul a 2 butoane care modifica pozitia blocului in cadere. Dificultatea creste , iar o data ce se ajunge la final (atunci cand toate liniile sunt pline), jocul se termina, iar utilizatorul isi poate salva scorul. Astfel, la final poate vedea tabela de scor sau sa inceapa un nou joc.



Hardware Design

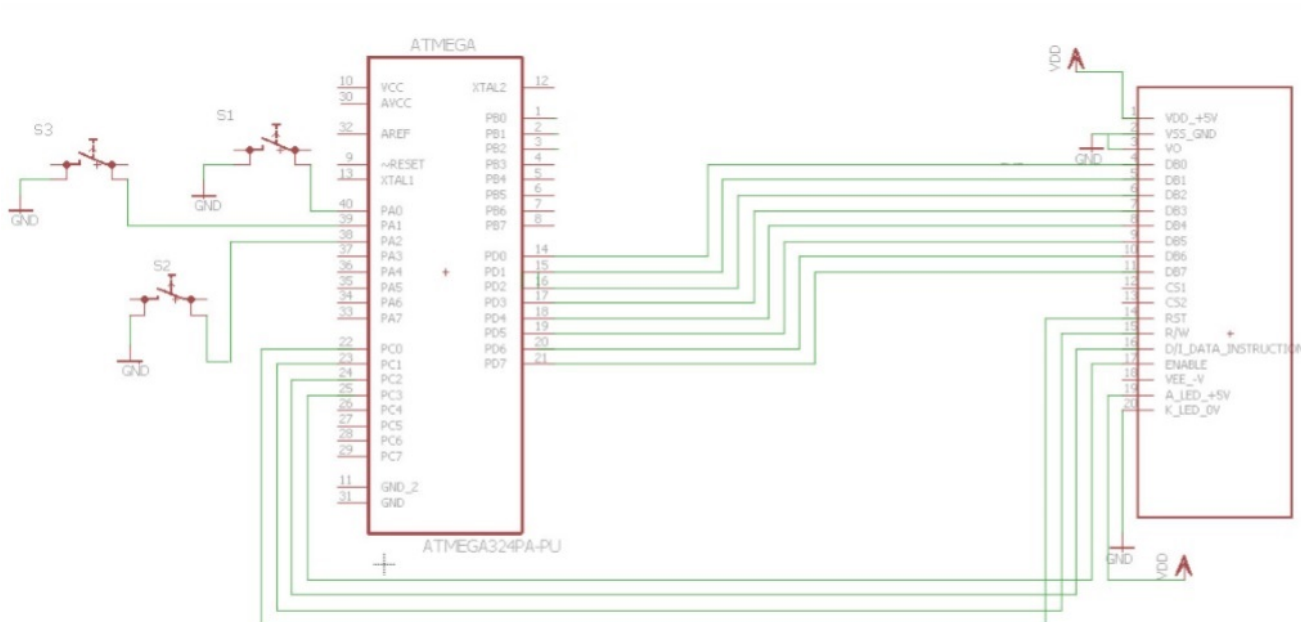
Lista piese:

- Controller ATmega 324
- Conectori

- LCD Screen (Nokia 5110)
- 5 butoane
- Buzzer
- Fire mama-mama
- Stabilizator 3.3V

Lista se poate modifica pe parcurs.

Schema electrica a proiectului:



Software Design

Pentru partea de design nu am reusit sa fac foarte multe, deoarece am intampinat multe probleme hardware. Astfel, am reusit doar sa scriu pe ecranul LCD-ului titlul proiectului si numele meu. Am facut asta folosind biblioteca opensource pt LCD Nokia 5110.

Rezultate Obținute

Momentan, am realizat partea hardware a proiectului, am intampinat cateva dificultati la aceasta parte si de aceea nu am reusit inca sa fac ceva la soft.

Concluzii

Proiectul mi s-a parut o oportunitate unica in facultate de a te aduce mai aproape de mediul exterior.

Deoarece am fost foarte aglomerat în aceste săptămâni, nu am reușit să fac și o implementare software funcțională pentru moment. Consider că proiectul reușește să încapsuleze foarte bine noțiunile studiate la această materie și este foarte interesant.

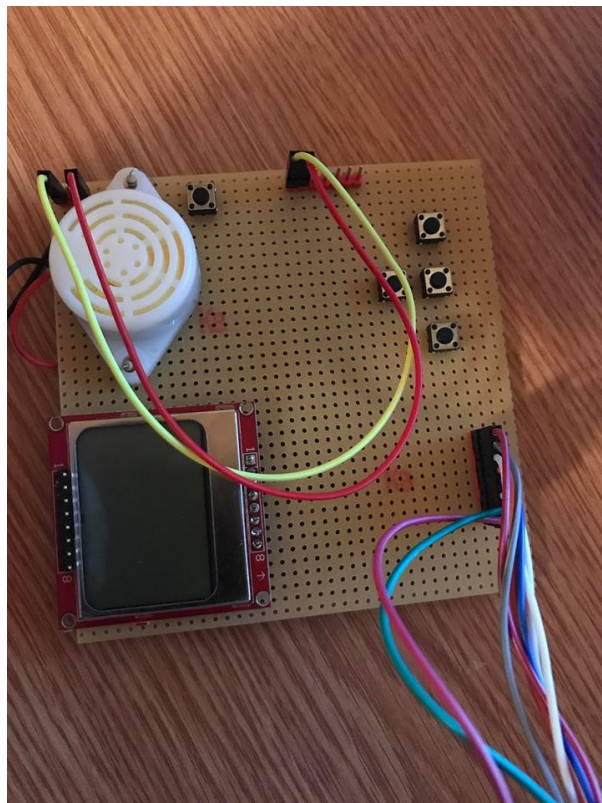
Download

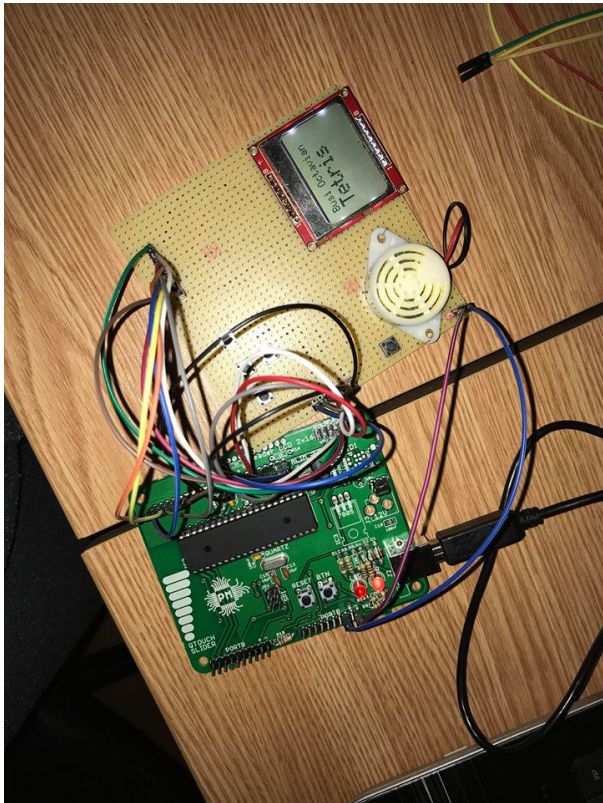
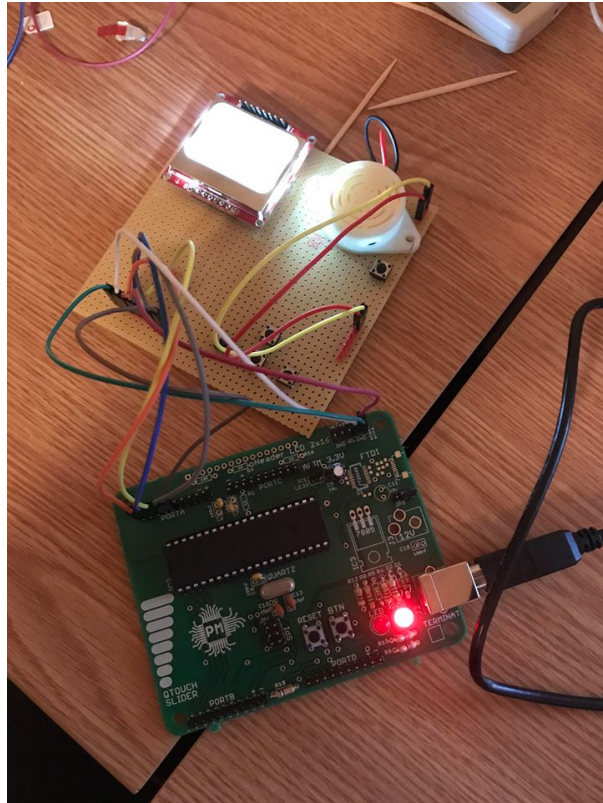
O arhivă (sau mai multe dacă este cazul) cu fișierele obținute în urma realizării proiectului: surse, scheme, etc. Un fișier README, un ChangeLog, un script de compilare și copiere automată pe uC crează întotdeauna o impresie bună .

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

Ca un mic jurnal aș preciza că pe data de 11 mai 2018 am avut PCB completă, iar pe data de 23 mai 2018 placuta de test completă. Am atasat câteva poze cu aceste etape.





Bibliografie/Resurse

[minisoft_busiocvianconstantin334cc.zip](#)

- Documentația în format [PDF](#)

From:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2018/asolot/384786>



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