

# Diana-Cristina BUZOIANU (87651) - Space Invaders

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

## Introducere

In acest proiect imi propun sa implementez jocul Space Invaders pe un ecran LCD.

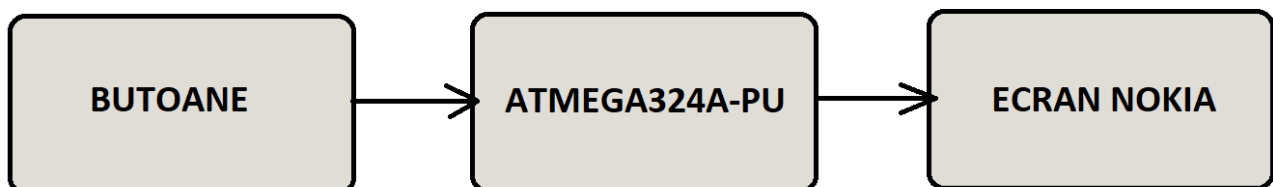
## Scop

Implementarea jocului copilariei cu ajutorul conceptelor pe care le-am desprins de la laboratorul de PM.

## Utilitate

Cred ca mereu este placut sa te bucuri pentru ca o data dupa cceva timp de o amintire placuta.

## Descriere generală



## Funcționalitate

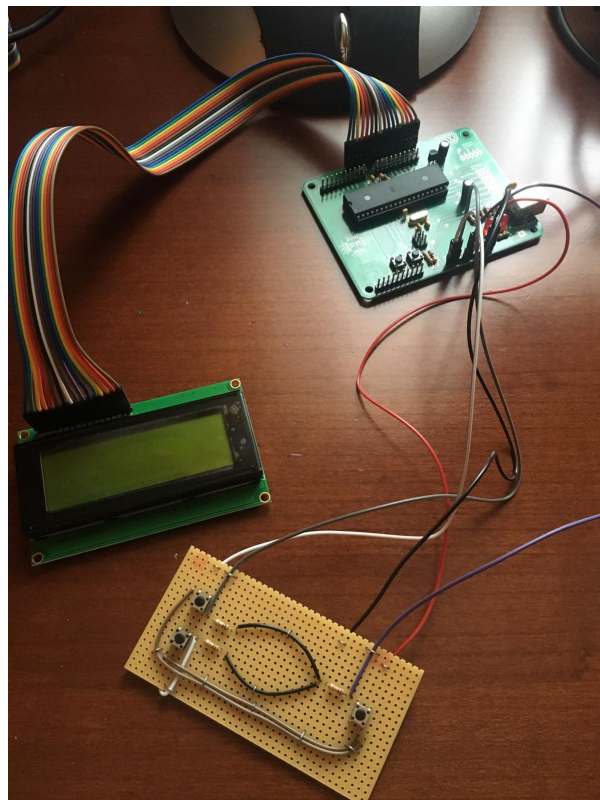
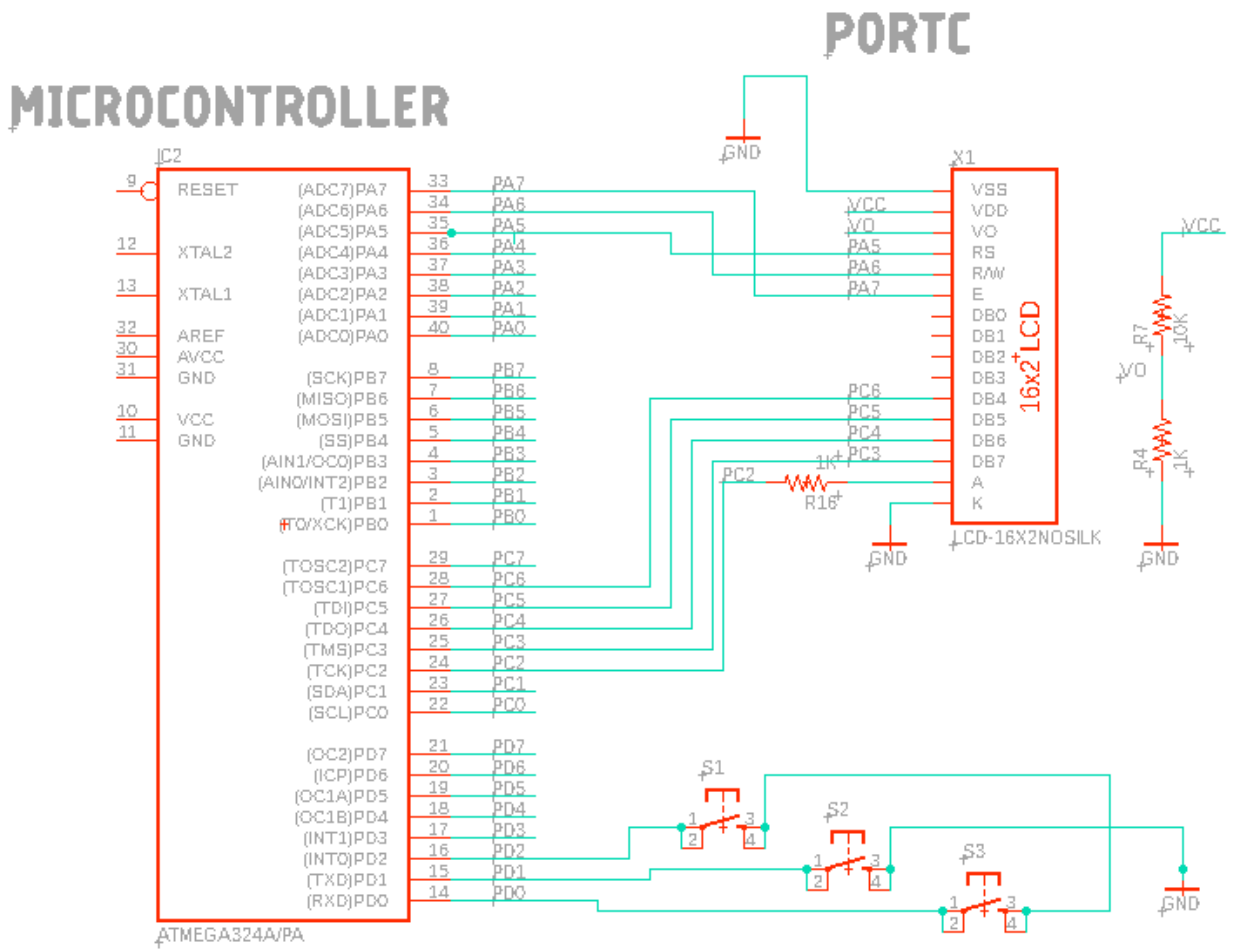
Utilizatorul va avea la dispozitie 5 butoane:

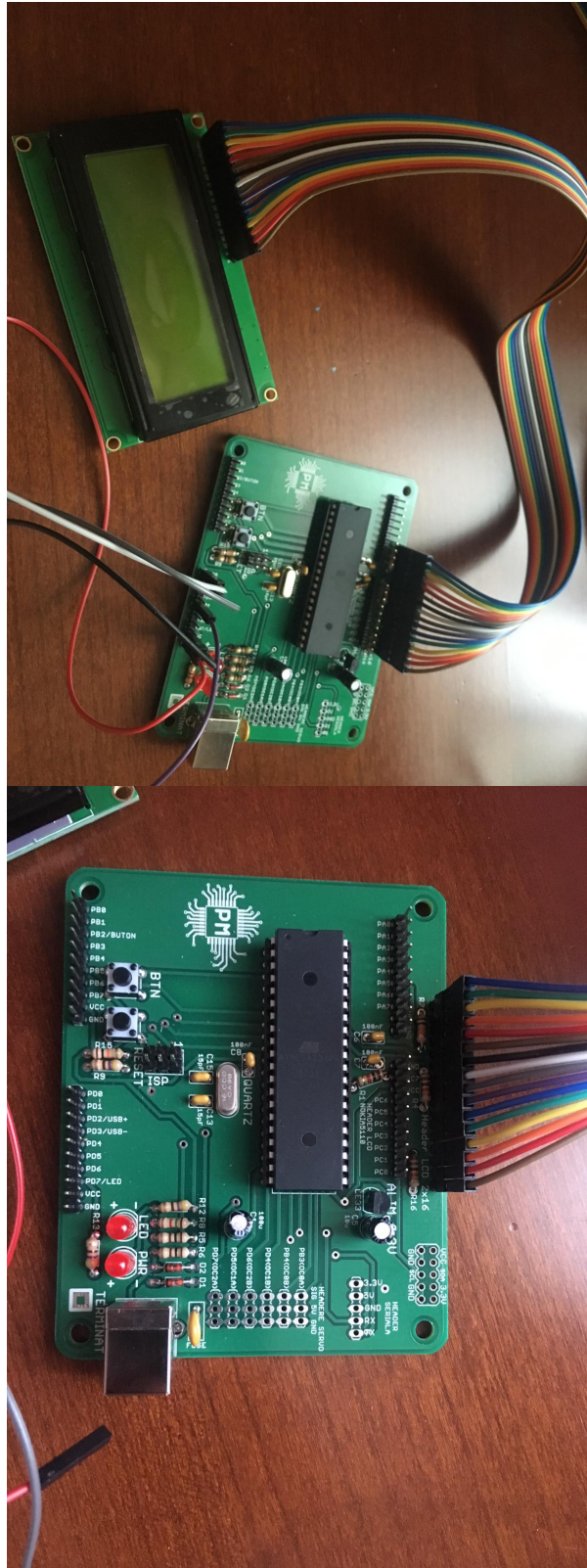
1. Cele 2 de pe placuta din piesele obligatorii
  - Unul va porni jocul
  - Unul va avea fie functie de pauza, fie de reset/oprire
2. 3 butoane aditionale (asezate in linie)
  - Butonul din stanga il va deplasa la stanga un spatiu
  - Butonul din dreapta il va deplasa la dreapta un spatiu
  - Butonul din mijloc va fi cel pe care se va trage

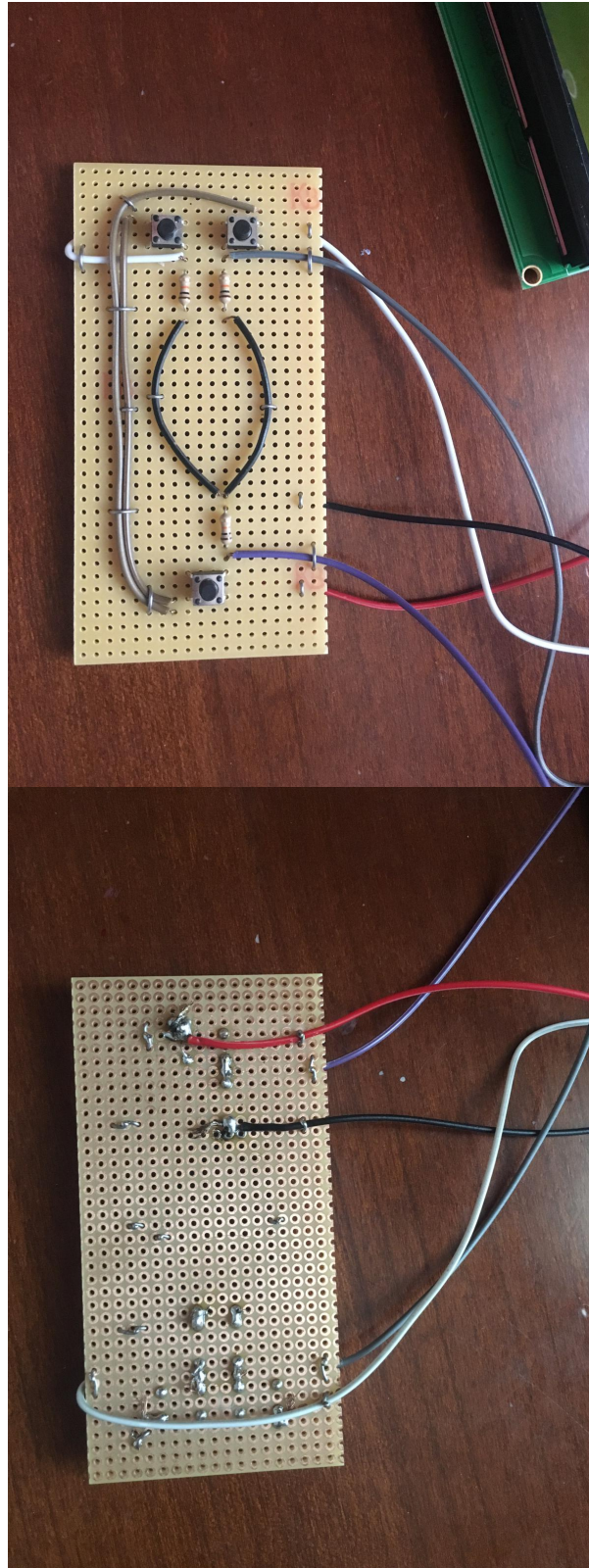
## Hardware Design

### Lista Piese

- ATMEGA324A-PU
- Placuta PM 2019
- Piese de baza
- Ecran LCD Nokia
- 3 butoane suplimentare
- Placuta suplimentara pentru fixarea butoanelor suplimentare
- Rezistente aditionale pentru ecranul Nokia







## 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

-

## 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:

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

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2019/adragan/dianab>



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