Scope of Work

**Uvod**

Ovaj opis projekta sluzi da opise jednu igricu arkadnog stila gde je cilj da igrac pritisne sto brzi osvetljeno dugme na tabli koja sadrzi 16 dugmeta rasporedjena u obliku kvadrata.Projekat je sacinjen od table na kojoj se nalaze 16 dugmeta rasporedjena u obliku kvadrata, mikrokontrolera koji kontrolise osvetljenje dugmeta i detektuje dodir dugmeta i laptop na kome se nalazi softver koji prima informacije od mikrokontrolera.Rok za izradu projekta je od x.y.2018. 10.11.2018.

**Elementi projekta**

Tabla:

Arduino:

16 dugmeta i sijalice su povezane na arudino.Sijalice se pale pojedinacnom brzinom podesenom na pocetku.Sijalica je ukljucena sve dok igrac ne pretisne jedno dugme ili dok ne istekne brojac, nakon cega se iskljucuje sijalica a druga se nasumicno pali.Sijalice se nasumicno ukljucuju po jednacini:

Laptop: