Toni Tormo Pla y Abel Vidal Ripoll

1. Introducción

En este trabajo vamos a mediante la utilización de la tarjeta [Arduino MEGA 2560](https://www.arduino.cc/en/Main/Products) y la tarjeta [ESP32-DevKitV1](https://tienda.bricogeek.com/arduino-compatibles/1274-esp32-wroom-wifi-bluetooth.html), un programa que reproduzca el clásico juego del Tetris.

También utilizaremos diferentes elementos de kit de inicio [ELEGOO Mega 2560](https://www.elegoo.com/collections/mega-2560-starter-kits/products/elegoo-mega-2560-the-most-complete-starter-kit) para su montaje y ejecución.

2. Objetivos

El objetivo de la práctica es la realización de un trabajo final que utilice, desde un punto de vista práctico, todo lo aprendido en la asignatura.

3. Desarrollo

3.1. Esquema de montaje de la tarea (realizado con SimulIDE o Wokwi).

3.2. Algoritmo de la tarea (realizado con diagrama de flujo o pseudocódigo).

-Tetris:

Explicacion

Aquí podemos ver un esquema del montaje realizado en SimulIDE:

El algoritmo utilizado para esta tarea es el siguiente:

Incluir la biblioteca MD\_MAX72xx

4. Conclusiones

La conclusión