Univerzitet Sarajevo  
Elektrotehnički fakultet

**Dnevnik rada**Predmet: Ugradbeni sistemi

Tema: Double Snake igrica

*Član tima:* ***Ćazim Rahić***

* 30.05 12:00-13:00 čitanje dokumentacije KEYES SYOYS Dzojstik-a
* 30.05 13:20-14:10 čitanje dokumentacije FRDM-KL25Z
* 30.05 15:22-17:22 crtanje šeme spajanja na FRDM-KL25Z
* 30.05 19:05 – 20:05 pisanje detaljne specifikacije zadatka I završavanje dokumentacije za vjezbe 1
* 31.05 21:24 – 22:07 pisanje funkcija crtajZmiju1 crtajZmiju2
* 01.06 15:00– 17:00 prve vježbe za projekat, pisanje maina za testiranje do sada napisanog. Testiranje spajanja na pocetkama vjezbi uz gledanje šeme spajanja. Plan razrade sa kolegom iz tima za nastavak
* 01.06 22:22 – 02:21 – pisanje funkcija kretanjeZmije1 i kretanjeDzojstika1 i kretanjeDzojstika 2
* 06.06 14:24-16:21 – pisanje funkcije SudarileSeGlavama
* 07.06 23:42 – 01:30 – dovršavanje Razrade projekta za sutrašnje vježbe
* 08.06 08:23 – 10:23 – pisanje funkcija sudarileSeGlavama i okvirno funkcije udarilaZmijaDrugu. Druga funkcija treba jos razrade.
* 08:06 14:45 – 17:00 - dogradjivanje main-a i testiranje do sada napisanih funkcija. Uspjesno se zmije suadaraju glavama I krecu uz pomoc dzojstika, potrebno doraditi hranu ,koliziju zmija osim glavama, high score, menu.
* 11.06 18:24 – 20:30 – doradjivanje funkcije udarilaZmijaDrugu I dodana funkcija odnosDzojstikaITretnutnog rketanja za zabranu kretanja pod 180 stepeni (desno->lijevo I sl)
* 13.06 22:12 – 00:17 - radjene funkcije za hranu -> CrtajHranu, BrisiHranu I novaHrana za poziciioniranje nove hrane uz pomoc funkcije rand.
* 14.06 15:12 – 15:58 – doradjivana prethodno spomenuta funkcija. Rjesavanje problema sa rand funkcijom I skaliranjem. Dodan jos kostur funkcije pojedenaHrana.
* 17.06 08:23 – 09.58 – dodana kratka funkcija za detektovanje score-a. Ostatak je doradjen main I ubacivanje hrane.
* 20.06 19:12 – 22:14 – pregled cijelog koda, sitne popravke u vise funkcija. Brisanje nepotrebnog koda, simplificiranje istog I dorada main-a
* 21.06 17:30 – 19:30 – zavrsne vjezbe za projekat. Testiranje svega navedenog nakon spajanja komponenti. Popravljanje izgleda igrice i predstavljanje iste.