

ARDUINO

• 아두이노 프로젝트 •

추억의 짱깨뽀

이현호

Contents



작품 개요

짱깨뽀를 만들게 된 계기



작품 구성

아두이노 부품



작품 설명

작품 동작(초기화면, 진행화면, 결과화면)

A teal ribbon graphic that forms a large 'L' shape, with a yellow tag attached to the vertical part.

작품 개요

간단하지만 중독성 있는 게임을 생각해보다가 지금은 사라져 자주 볼 수 없는 어릴 적 추억의 문방구 오락기 일명 짱, 깨,뽀를 모티브 삼아 남녀노소 모두가 즐길 수 있는 가위바위보 게임을 아두이노로 구현을 해보았다.





2



작품 구성

작품 부품

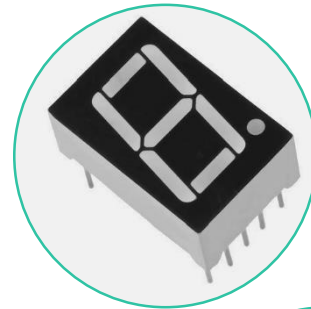
스위치4개



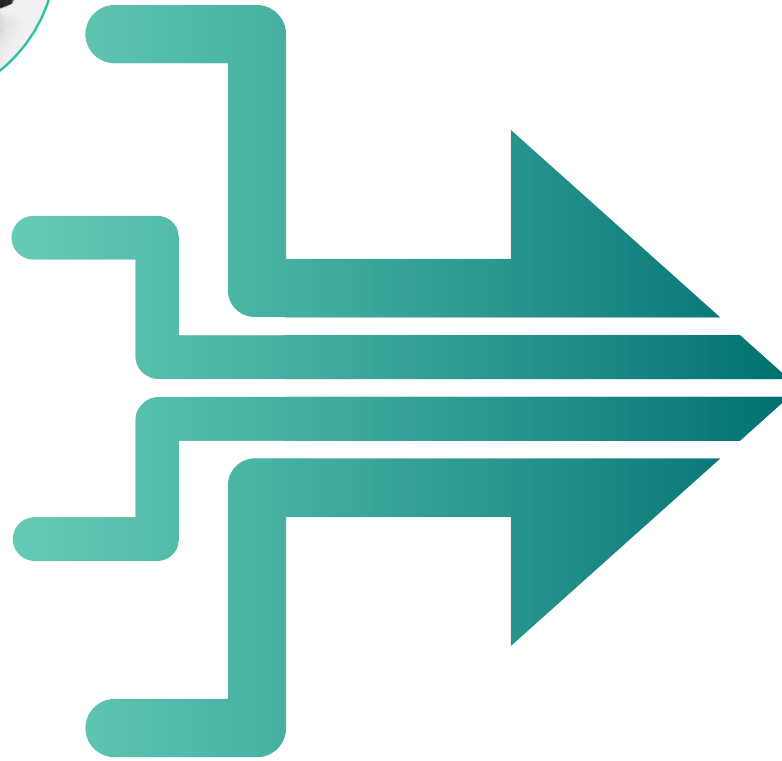
피에조부저



단일 세그먼트



LCD i2c



A large teal arrow pointing to the right, with a yellow number '3' on its left side. The arrow has a yellow outline and a teal fill. The number '3' is yellow and stylized.

작품 설명

작품 동작



초기화면



진행화면



결과화면



초기화면



게임 초기화면으로 Hi DONGYANG!을 띄우고, 역동적인 화면을 보여주기 위해 가위, 바위, 보가 연속적으로 바뀌도록 표현한 화면이다.

진행화면



게임 진행화면으로 LCD에
SELECT SWITCH!를 띄워
사용자가 가위, 바위 보를 선택
할 수 있는 화면이다.

결과화면

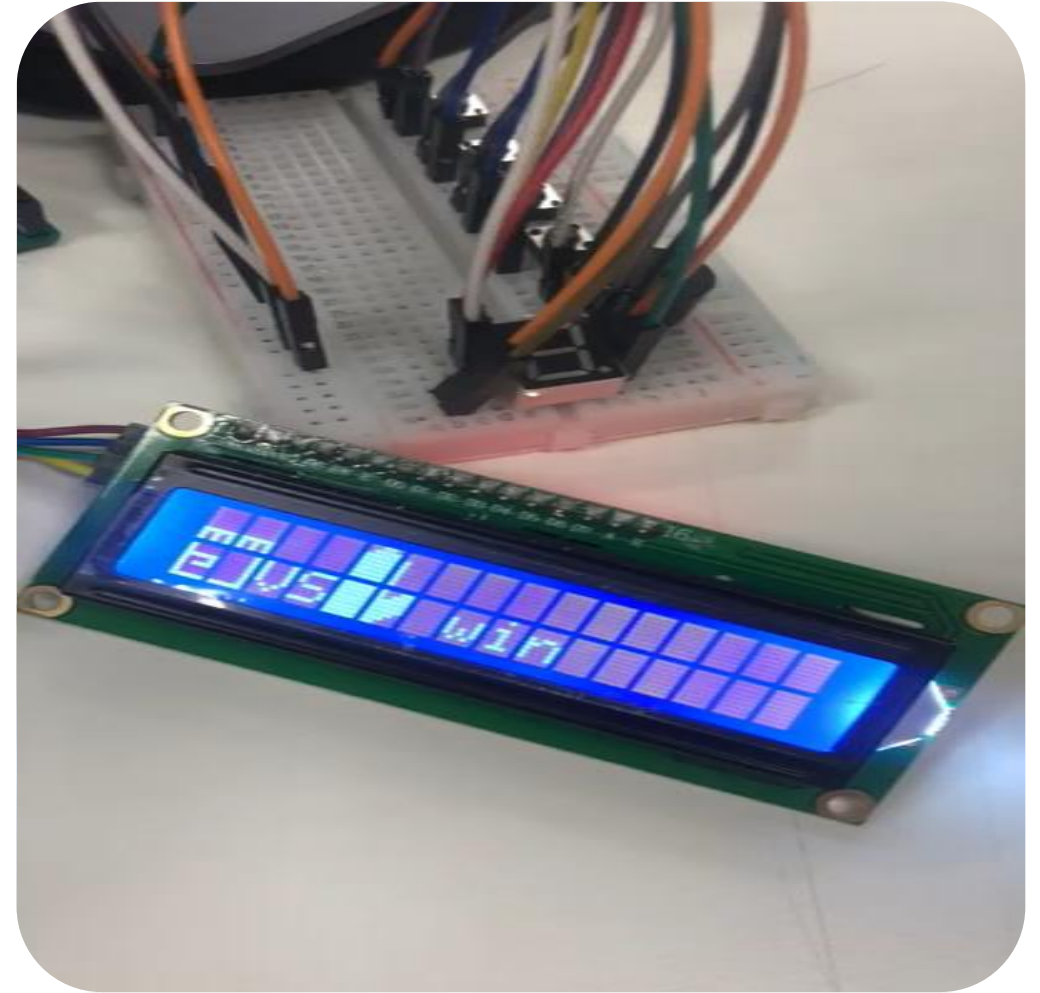


게임 결과화면으로 사용자가
고른 값이 뜨고, 컴퓨터는 랜덤
으로 값을 띄워 승부를 나타내
는 화면이다.

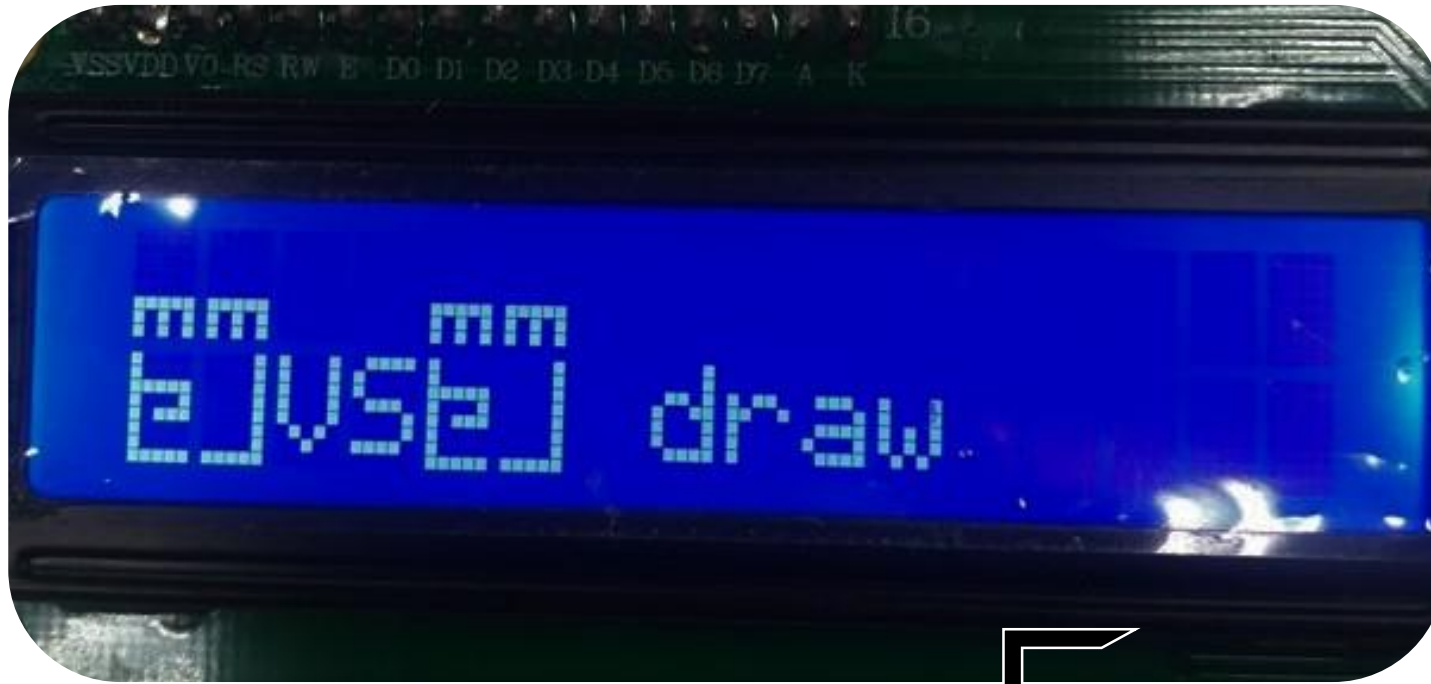
결과화면



이겼을 경우, 피에조부저에서
딩동댕동 소리가 울리고, 세그
먼트가 올라가 경품 추천을 할
수 있게 한다. 그 후 초기화면
으로 돌아간다



결과화면



비겼을 경우, 같은 음 4번이 울리고, 진행화면으로 돌아가 스위치를 다시 선택할 수 있다.

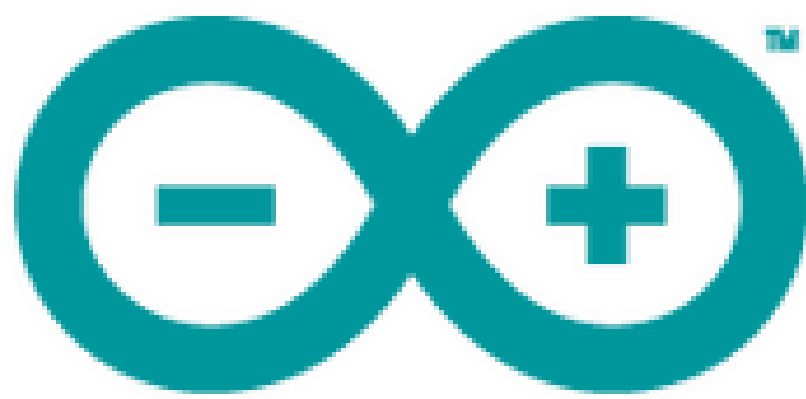
결과화면



졌을 경우, 소리가 울리고, 초기화면으로 돌아가 게임을 다시 시작할 수 있게 한다.

작품 동작





ARDUINO

• • •
Thank you