

Имя	Тип данных	Назначение	Диапазон значений
x_shift	uint8_t	Количество светодиодов, на которое будет смещен вправо человек на светодиодной матрице из своего начального местоположения на ней перед началом игры	от 0 до 255
y_shift	uint8_t	Количество светодиодов, на которое будет смещен вверх человек на светодиодной матрице из своего начального местоположения на ней перед началом игры	от 0 до 255
x_person_left	uint8_t	Координата x (номер светодиода по горизонтали при отсчете с 0) конца левой ноги человека на светодиодной матрице после начального смещения	от 0 до 255
x_person_right	uint8_t	Координата x (номер светодиода по горизонтали при отсчете с 0) конца правой ноги человека на светодиодной матрице после начального смещения	от 0 до 255
i_left	uint8_t	Порядковый номер светодиода дороги при отсчете с 0, который находится под концом	от 0 до 255

		левой ноги человека в данный момент времени	
i_right	uint8_t	Порядковый номер светодиода дороги при отсчете с 0, который находится под концом правой ноги человека в данный момент времени	от 0 до 255
i_rem_left	uint8_t	Порядковый номер светодиода дороги при отсчете с 0, который находится под концом левой ноги человека после начального смещения	от 0 до 255
i_rem_right	uint8_t	Порядковый номер светодиода дороги при отсчете с 0, который находится под концом правой ноги человека после начального смещения	от 0 до 255
s	uint8_t	Необходима для вывода на матрицу сообщения об окончании игры (0 – условие окончания игры не выполнено, т. е. человек не натолкнулся на препятствие; 1 – условие окончания игры выполнено, т. е. человек натолкнулся на препятствие)	0 или 1
pData[16]	uint8_t (массив)	Данные, передаваемые микроконтроллером по SPI-интерфейсу на матрицу (по 8	от 0 до 255

		бит на каждый из 16 сдвиговых регистров)	
P[15]	Pixel (массив)	Координаты x и y (номера светодиодов по горизонтали и по вертикали при отсчете с 0) человека на светодиодной матрице	x – от 0 до 255 y – от 0 до 255
R[110]	Pixel (массив)	Координаты x и y (номера светодиодов по горизонтали и по вертикали при отсчете с 0) дороги на светодиодной матрице	x – от 0 до 255 y – от 0 до 255
E[28]	Pixel (массив)	Координаты x и y (номера светодиодов по горизонтали и по вертикали при отсчете с 0) слова «End» на светодиодной матрице, которое выводится при окончании игры	x – от 0 до 255 y – от 0 до 255
Функция FillPixelX			
start	int	Порядковый номер светодиода дороги, являющийся началом горизонтальной линии из светодиодов, которую необходимо включить в дорогу	от –32768 до 32767
end	int	Порядковый номер светодиода дороги, являющийся концом горизонтальной линии из светодиодов, которую необходимо включить в дорогу	от –32768 до 32767

Y	int	Координата y светодиода с порядковым номером start	от –32768 до 32767
m	int	Переменная, необходимая для перебора в цикле светодиодов, которые надо включить в горизонтальную линию	от –32768 до 32767
Функция FillPixelY			
start	int	Порядковый номер светодиода дороги, являющийся началом вертикальной линии из светодиодов, которую необходимо включить в дорогу	от –32768 до 32767
end	int	Порядковый номер светодиода дороги, являющийся концом вертикальной линии из светодиодов, которую необходимо включить в дорогу	от –32768 до 32767
X	int	Координата x светодиода с порядковым номером start	от –32768 до 32767
direction	int	Направление построения вертикальной линии от светодиода с порядковым номером start (0 – вниз, 1 – вверх)	0 или 1
a	int	Величина, которая прибавляется к координате y текущего светодиода	–1 или 1

		вертикальной линии, чтобы получить координату у следующего светодиода линии	
m	int	Переменная, необходимая для перебора в цикле светодиодов, которые надо включить в вертикальную линию	от –32768 до 32767