

Proyecto: RELOJ DE AJEDREZ

Preinforme

Christian Camilo Cuestas Ibáñez, Eliana Ortiz Garcia
{cccuestasi, elortizga} @unal.edu.co

I. OBJETIVO

Poner en práctica todas las habilidades adquiridas durante el curso de Electrónica Digital I, tanto en el ámbito teórico como a nivel práctico.

II. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Un reloj de ajedrez que permita programar el tiempo de partida de cada participante.

II-A. *Requerimientos mínimos*

- Tiempos de partida de 5min, 10min, 15min, 20min y 30min.
- Ambos jugadores deben tener el mismo tiempo de partida inicial.
- Cada tiempo de partida se debe contabilizar con un temporizador de cuenta regresiva.
- La visualización de los tiempos debe ser a través de una pantalla LCD.

II-B. *Mejoras a los requerimientos*

- El tiempo de partida puede ser establecido por el usuario, y puede estar entre 1min y 60min.
- La cantidad de pulsadores se restringen a 5:
 1. Inicio/Parada: Inicia la cuenta regresiva.
 2. Reset: Restablece los valores de tiempos de partida puestos por defecto.
 3. Set: Mientras el botón está accionado se permite modificar el tiempo de partida.
 4. Decenas: Modifica el dígito de las decenas pertenecientes a los minutos del tiempo de partida aumentando en 1 cada vez que sea pulsador.
 5. Unidades: Modifica el dígito de las unidades pertenecientes a los minutos del tiempo de partida aumentando en 1 cada vez que sea pulsador.
- Tiene un switch balancín, con el que se determina qué temporizador está activado.
-