

# Spanzuratoarea ESP32

Proiectul implementează jocul „Spânzurătoarea” pe un microcontroler ESP32, utilizând un telefon ca interfață video. Comunicarea între ESP32 și telefon se realizează prin protocolul Bluetooth Classic, iar placa ESP32 transmite sugestia de cuvânt prin intermediul aplicației „Serial Bluetooth Terminal”. Utilizatorul trimite câte un caracter către microcontroler, iar placa trimite un mesaj corespunzător înapoi pe telefon.

Proiectul include și un ledbar cu 8 LED-uri, care indică progresul jocului:

- Literă corectă: Dacă utilizatorul introduce o literă corectă, ultimul LED din șirul de LED-uri se aprinde timp de o secundă, iar caracterul „\_” este înlocuit cu litera corectă.
- Literă greșită: Dacă utilizatorul introduce o literă greșită, unul dintre LED-urile de eroare se aprinde. Utilizatorul are dreptul la 7 greșeli (capul, gâtul, trunchiul și cele patru membre), după care jocul se încheie.

Pentru comunicarea dintre ESP32 și telefon, programul utilizează biblioteca „BluetoothSerial.h”.

## **Tabel mapare pini:**

LEDURI	PINI
<b>1</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>16</b>
<b>3</b>	<b>17</b>
<b>4</b>	<b>18</b>
<b>5</b>	<b>19</b>
<b>6</b>	<b>21</b>
<b>7</b>	<b>22</b>
<b>8(led raspuns correct)</b>	<b>23</b>