Universidad del Valle de Guatemala

Departamento de Electrónica

Electrónica Digital 2

Pablo Mazariegos



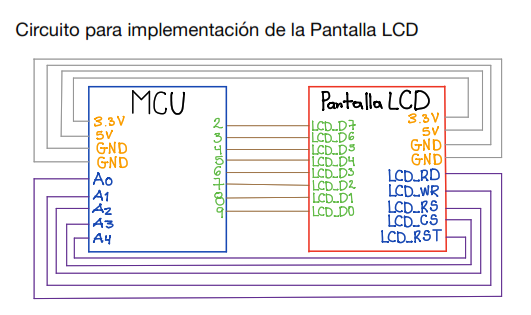
Proyecto # 3

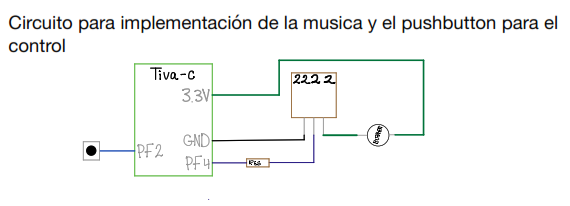
**Dino Run**

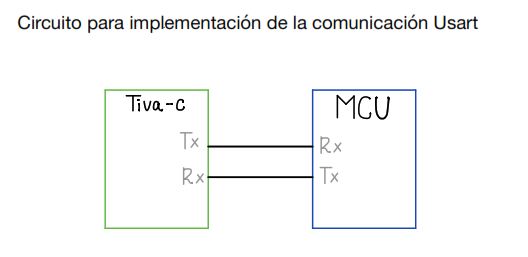
Mariandrée Rivera 18178

  1 de mayo de 2021, Ciudad de Guatemala, Guatemala.

**Circuitos Utilizados:**





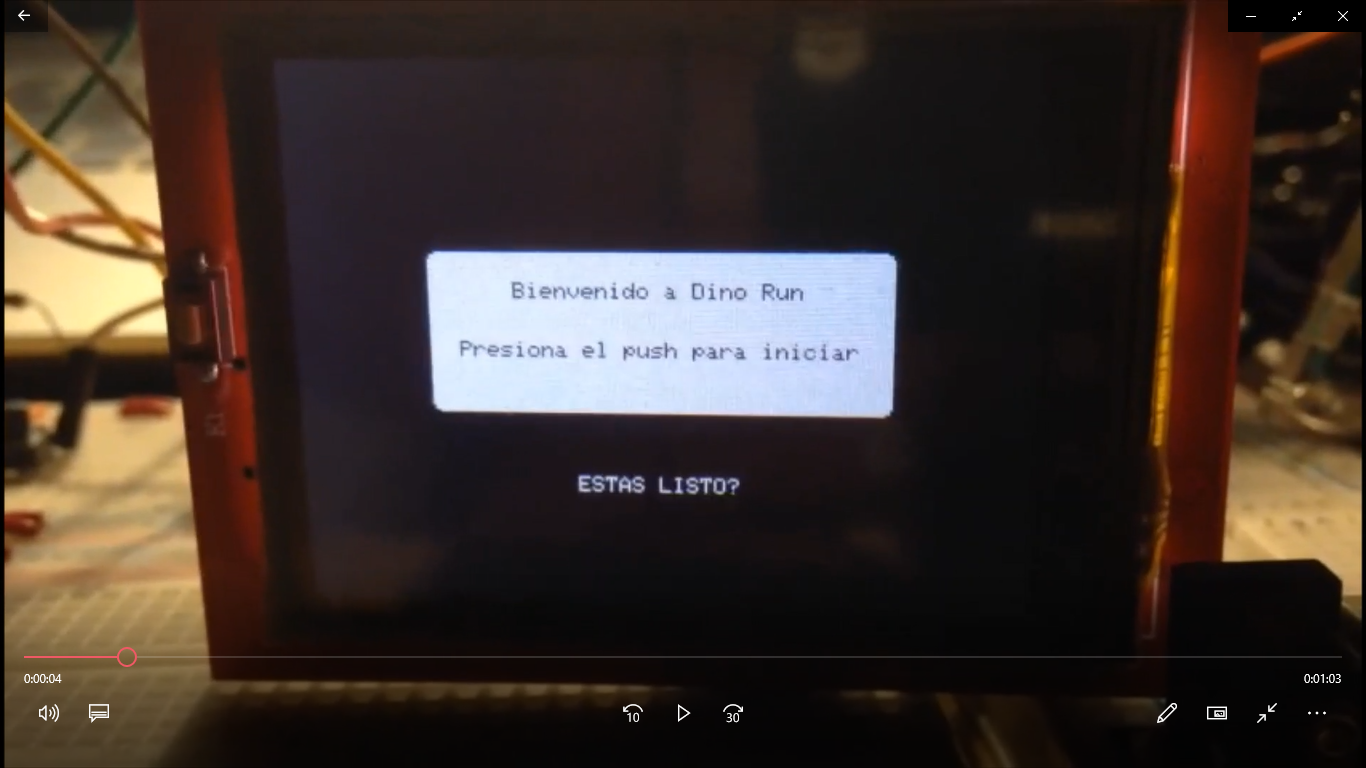


**Datos:**

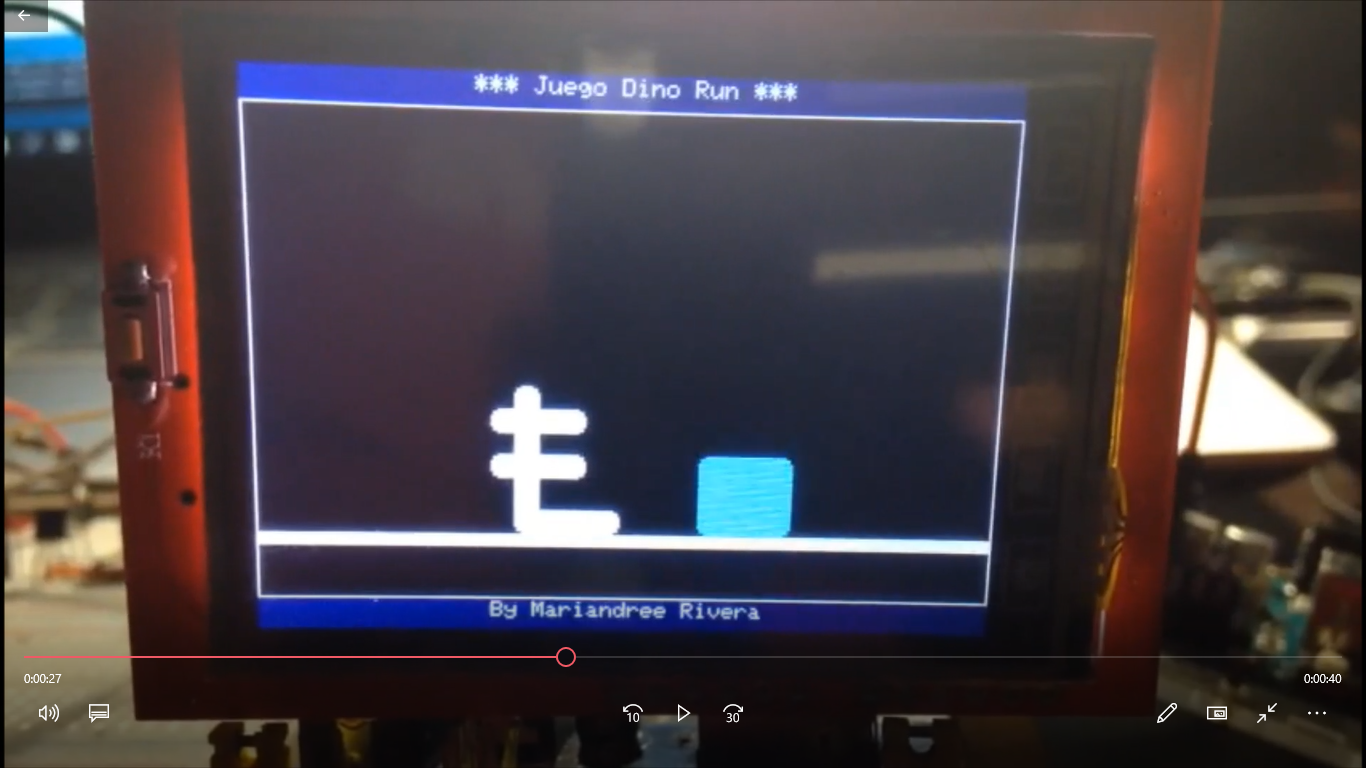
* PushT, guarda el dato que viene de la comunicación.
* Run, posición inicial del personaje.
* Bloque, posición inicial del obstáculo.
* Action, variable para entrar a una parte del funcionamiento.

**Gráficos:**

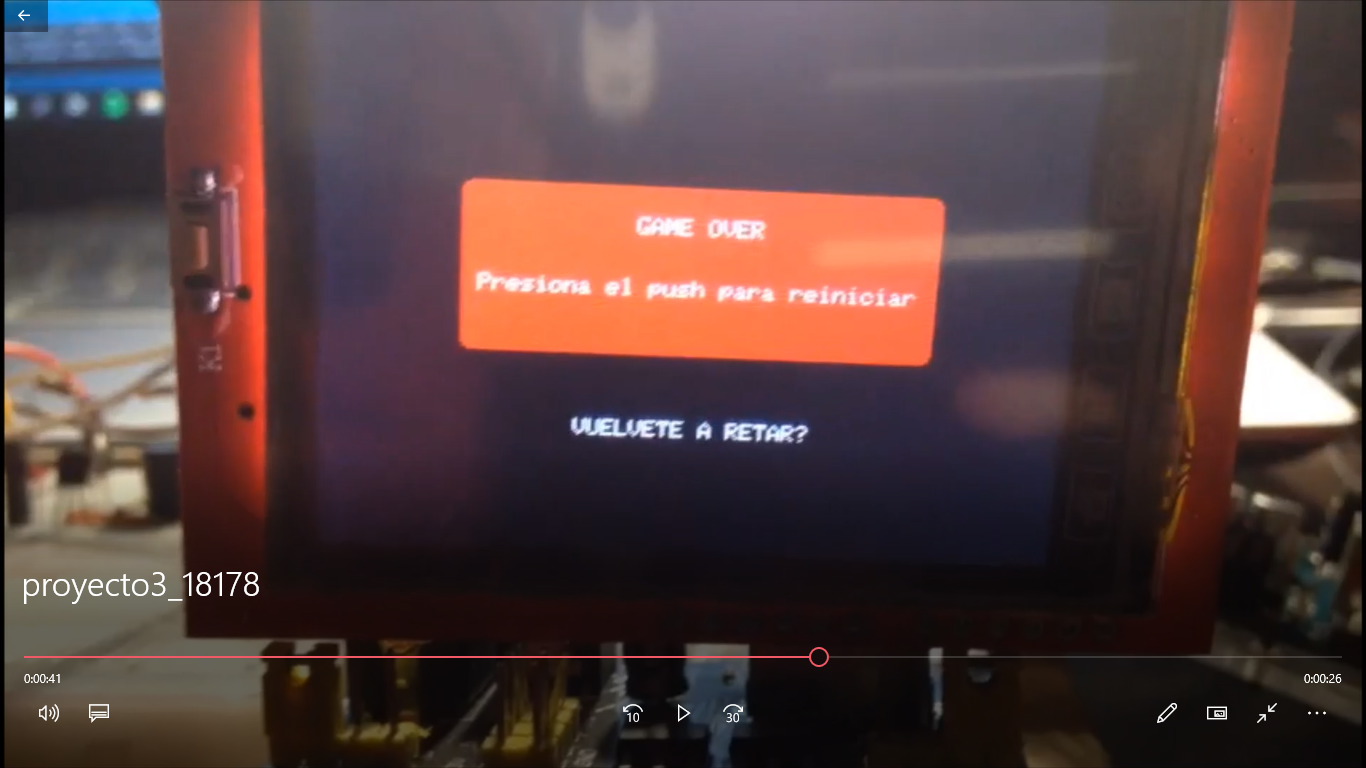
Pantalla de inicio:



Pantalla del juego:



Pantalla Game Over:



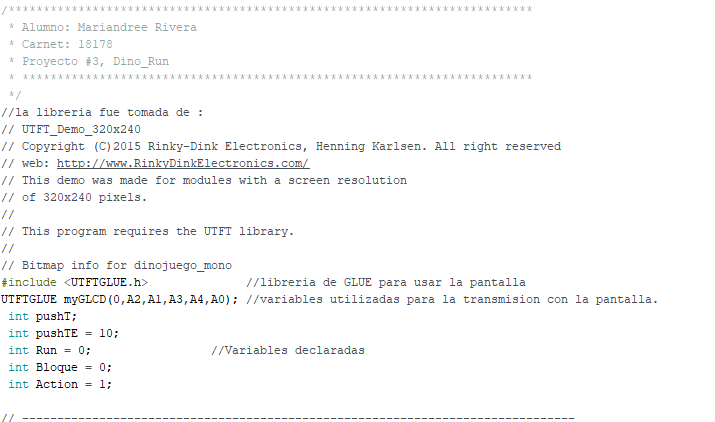
**Explicación:**

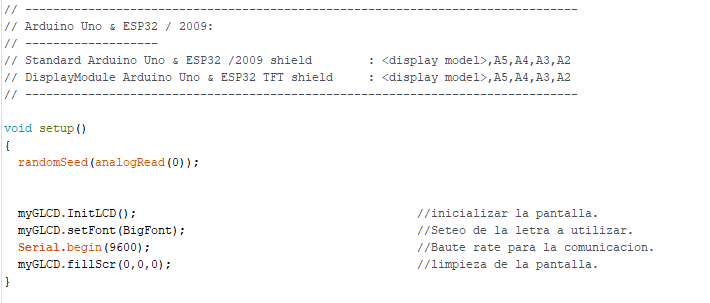
Este juego consistía en que un personaje, inicialmente un dinosaurio, debía esquivar un obstáculo, para ello la forma de hacerlo es brincar sobre él para no golpearse con el obstáculo, ya que este viene en movimiento directo hacia él. De no evitarlo perderá el juego, si logra evitar el bloque, después de un tiempo aleatorio vendrá un nuevo obstáculo que también tendrá que buscar la manera de evitarlo para continuar en el juego.

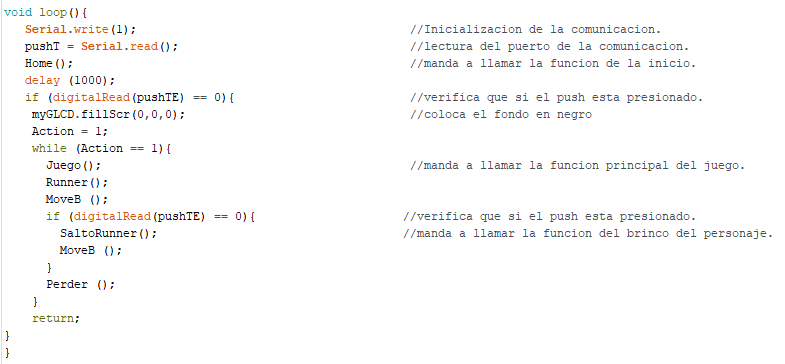
Para hacer realidad el juego se necesito de una pantalla LCD, dos microcontroladores, un pushbutton y el Buzzer para el sonido. La música que se utilizo para amenizar el juego fue la introducción del programa de televisión Game of Thrones.

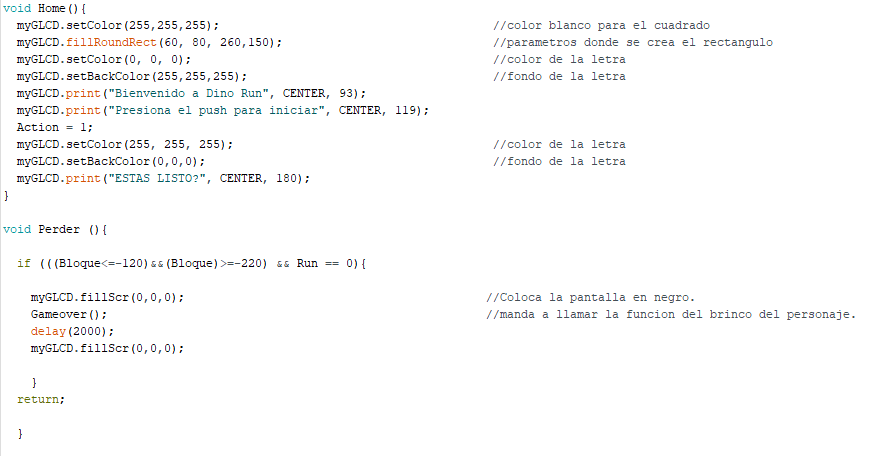
**Códigos:**

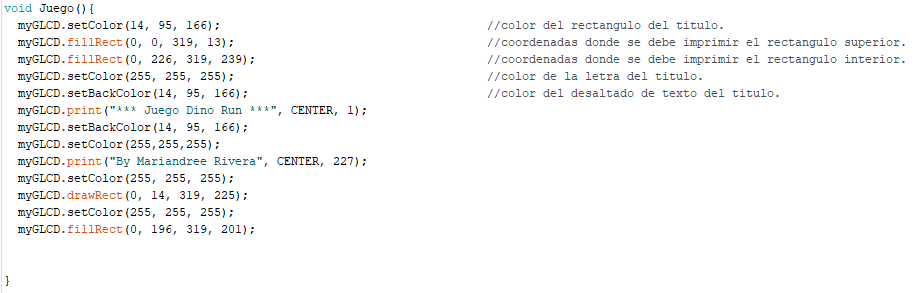
Código para el uso de la pantalla:

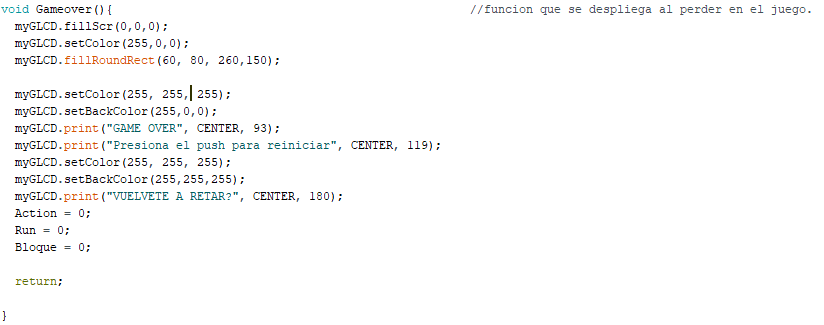


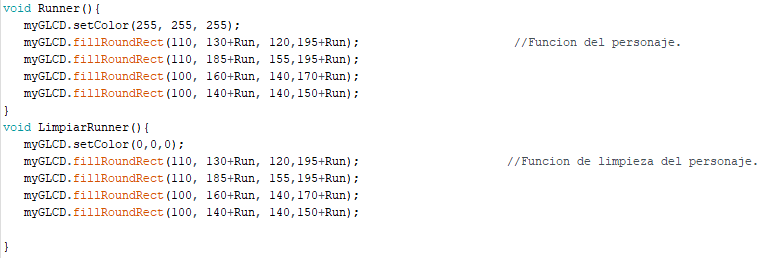


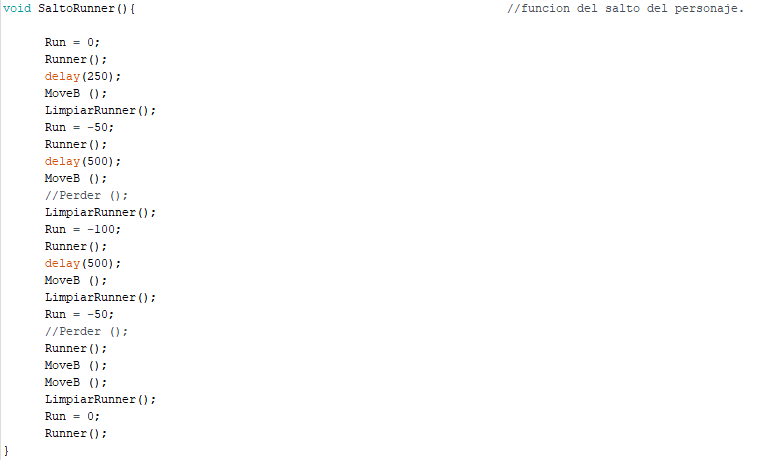


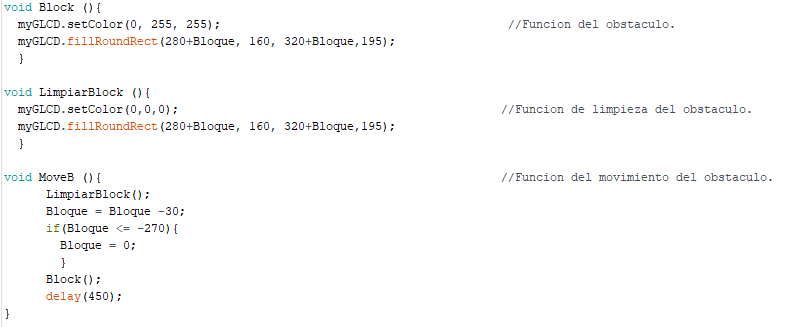




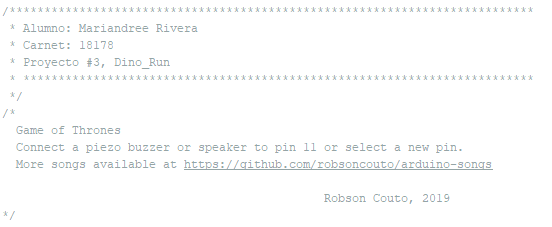


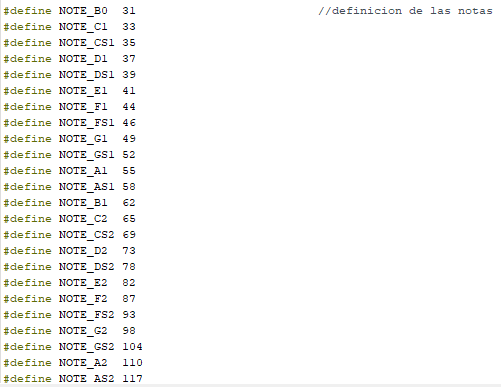


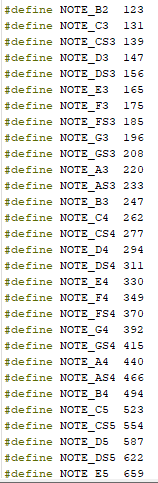
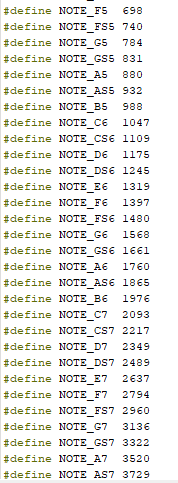
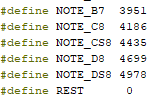


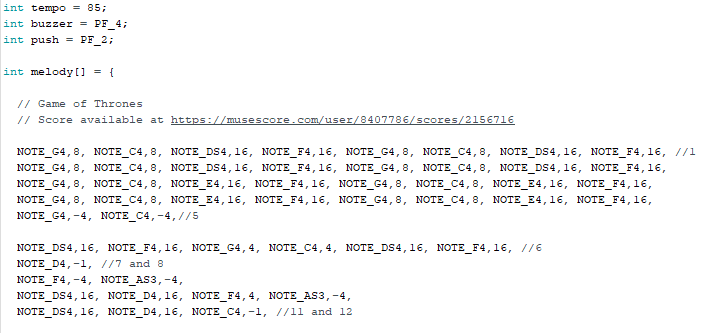


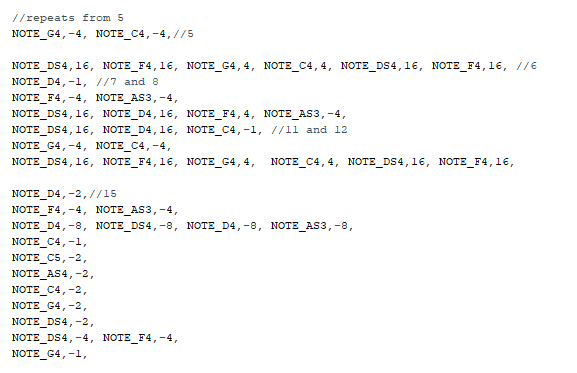
Código para la implementación de música:

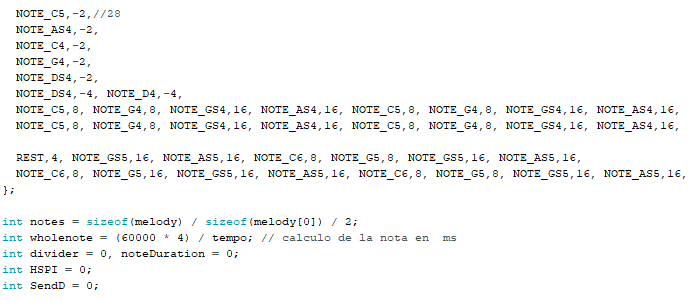


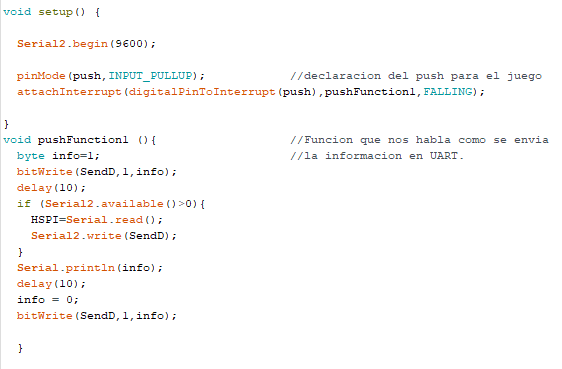


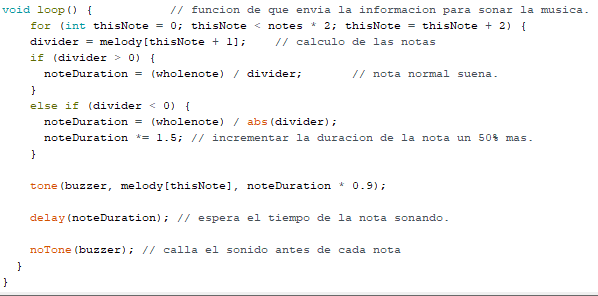
  











**Link:**

<https://youtu.be/fgenHa0SRs4>