

Projeto – Arquitetura de Computadores – CE4411

Enzo Bozzani Martins – 24.122.020-1

Luca Anequini Antoniazzi – 24.122.032-6

**Tema:** Jogo de memorização de uma sequência de números.

**Descrição:** Criação de um jogo de memorização utilizando uma sequência de números. Ao dar “*Run*” , a sequência é mostrada no display hexadecimal. O usuário, após exibição da sequência, deve acertá-la, digitando seus números no teclado matricial. Caso erre algum número da sequência, é mostrada a mensagem no LCD indicando que o usuário perdeu. Após isso, ele deve dar “*Run*” novamente para tentar acertar a sequência.

**Atividades:**

**03/10:**

- Adição das funções já existentes para uso do LCD e do teclado.

- Desenvolvimento das sub-rotinas para printar os números no display, printar a sequência no display (usando as sub-rotinas de printar números), printar no LCD o título do jogo e iniciado o desenvolvimento da sub-rotina que compara a leitura do teclado com a sequência.

**10/10:**