Alejandro Ossio Díaz, A01209122.

Gerardo Daniel Naranjo Gallegos, A01209499.

Roberto Saavedra Figueroa, A01209689.

Profesor: Agustín Domínguez Oviedo.

Curso de microcontroladores.

ITESM, campus Querétaro.

04 de mayo de 2016.

**Práctica final: Tetris.**

# Propuesta de la práctica.

Nuestra propuesta es recrear el conocido juego de tetris con dos matrices de ledes de 8x8, que serán controladas por dos MAX7219. Tendremos también cuatro botones, para controlar el movimiento de las figuras y poder acomodarlas según requiera el juego. Y, por supuesto, el ATMega328P como microcontrolador principal.

Utilizaremos cosas vistas en clase, como los *timers*, los cuales nos servirá para contabilizar el tiempo de la figura. Ocuparemos las interrupciones para poder reproducir una canción durante el juego.

A manera de guía, obtuvimos la información de la página web titulada *Arduino-tetris*, publicada por Jae Yeong en github.com en 2015, donde podemos encontrar un video del tetris funcionando con un Arduino con su respectivo código.

# Referencias:

Yeong, J. (30 de octubre de 2015). *arduino-tetris.* Obtenido de github.com: https://github.com/mtbnunu/arduino-tetris