

# Projeto de Circuitos Digitais

## Jogo da Velocidade

8 de Junho de 2016

Gian Lucas Cavalcante de Lima  
Leandro Augusto Barbosa  
Rafael de Medeiros Mariz Capuano  
Thiago de Oliveira Nunes Galeno  
Tiago Aleixo de Araújo  
Wysterlanya Kyury Pereira Barros

Departamento de Engenharia de Computação e Automação  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte



## Introdução

Objetivo

O jogo

## Desenvolvimento

## Funcionamento

## Considerações finais

Informações dos componentes

Jogo da Velocidade

Unidade III

Introdução

Objetivo

O jogo

Desenvolvimento

Funcionamento

Considerações finais

Informações dos  
componentes

## O que é o projeto?

- ▶ O projeto é um trabalho em grupo aonde será desenvolvido um jogo para dois jogadores escrito em VHDL com a finalidade de por em prática todo o conteúdo aprendido durante o semestre, praticar trabalho em grupo e avaliar os resultados do trabalho.

- ▶ O objetivo do jogo é ser um jogo de memória e reflexos aonde o primeiro jogador entra com uma sequência de 5 dígitos em 3 botões e o segundo jogador deve repetir a sequência corretamente no menor tempo possível.

- ▶ O objetivo do jogo é ser um jogo de memória e reflexos aonde o primeiro jogador entra com uma sequência de 5 dígitos em 3 botões e o segundo jogador deve repetir a sequência corretamente no menor tempo possível.

"Explicar como foi feito o trabalho e demais informações do desenvolvimento."

"imagem da maquina de estados aqui."

"Explicar como funciona o programa, e como cada parte dele funciona e com que objetivo ele faz tal tarefa."



# Finalizações

Informações dos componentes



Jogo da Velocidade

Unidade III

Introdução

Objetivo

O jogo

Desenvolvimento

Funcionamento

Considerações finais

Informações dos  
componentes

Gian Lucas Cavalcante de Lima	2012919250
Leandro Augusto Barbosa	2010038622
Rafael de Medeiros Mariz Capuano	2012921679
Thiago de Oliveira Nunes Galeno	2011011884
Tiago Aleixo de Araújo	2013023516
Wysterlanya Kyury Pereira Barros	2014028947

8

8

Agora vamos por o jogo em ação!

