

Embedded System Practice Proposal

2016311821 한승하



Development Target

2인용 보드게임 "도망자" 게임
개발



Game explanation

<https://youtu.be/GFjeKJDO8wQ>

<https://blog.naver.com/whffksk/221362348755>

Application design

Player는 추격자,
Device는 도망자를
말아 게임을 진행.

게임이 처음 시작되면
Device가 2번의 턴을
진행, 이후 번갈아가며
턴을 진행.

Device는 매 턴
Dummy에서 카드를
뽑은 후, 도약 가능한
최대의 카드를
내려놓음.

Player는 카드를
추측하며, 추측한
카드가 필드에 존재할
경우 맞춘 카드를 공개.

Device가 43번
카드를 내려놓기 전에
모든 카드를 맞추면
Player의 승리.

Player Interface

Player의 화면에는 예시와 같은 화면을 출력

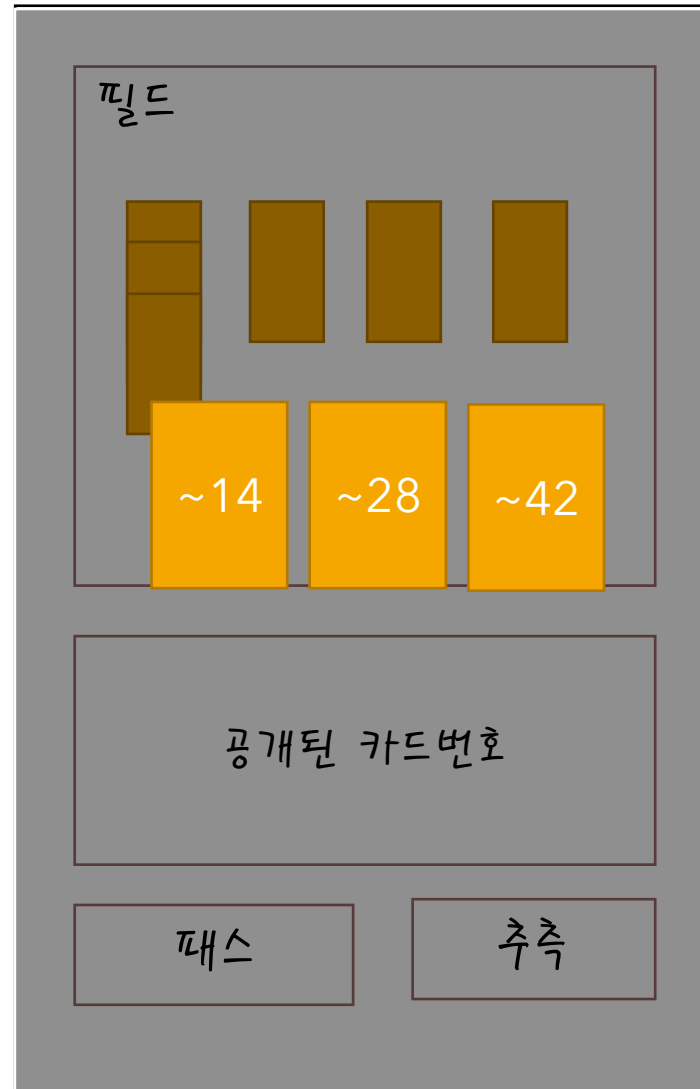
Player가 선택한 카드더미의 남은 카드 중 하나를 공개

패스 선택 시 Device에게 행동없이 턴을 넘김

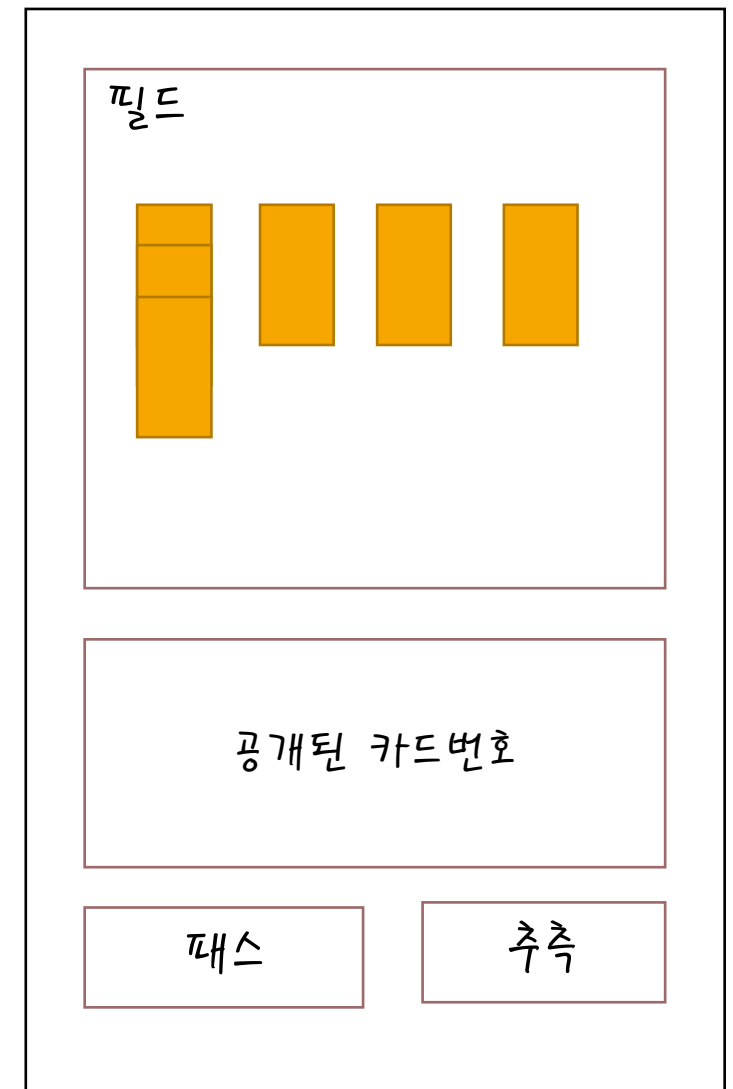
추측 선택 시 Segment에 입력되어 있는 번호로 추측

추측 성공 시 다시한번 추측가능 (기존 룰에서 변경)

턴 시작 (카드 선택)



턴 진행 (추측)



Virtual Devices



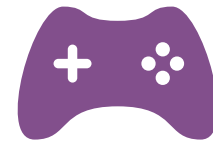
<Segment>

Player가 추측을 진행할 번호를
Display



<LED>

Player의 추측이 맞을 경우
초록불을, 틀릴 경우 빨간 불을
3초간 방출



<IO_Dev>

게임의 진행상태를 저장하여
게임 시작 시 불러오기 옵션 제공