

Vytvořte jednoduchý klon známé hry Tetris s využitím zobrazení na maticovém displeji 8x8 LED. Implementujte základní tvary sestávající ze čtyř elementů a jejich rotaci jedním vybraným směrem. Posuv kostek směrem dolů zvolte s ohledem na hratelnost a omezený prostor displeje (rozumná konstantní rychlost nebo čistě manuální sestup?). Pro ovládání použijte tlačítka / klávesnici vývojového kitu.

Vybavení k projektu bude možné zapůjčit od M. Bidla, informace k tomu bude včas rozeslána mailem.

* * *

Následující informace a požadavky jsou společné pro všechna zadání od M. Bidla.
V případě nejasností se řiďte obecnými pokyny k projektům nebo vzneste dotaz.

A. Případné detaily nespecifikované v zadání řešte dle vlastního uvážení.

B. Podmínkou hodnocení projektu je osobní demonstrace funkčnosti řešení vyučujícímu. Demonstrace řešení s obhajobou proběhne po termínu odevzdání, informace k tomu budou včas sděleny mailem.

C. Dílčí složkou pro hodnocení je též stručná dokumentace poskytující základní informace o projektu a způsobu řešení. Ta by měla obsahovat zejména:

1. Odstavec s textovým popisem projektu - o co se jedná, účel, funkce.
2. Popis ovládání (význam použitých kláves/tlačítek kitu, popis terminálových příkazů apod.).
3. Externí schéma(ta) zapojení, spojení s kitem, fotografie ukazující navržená externí/pomocná zařízení, případně informace o specifických nastavení kitu.
4. Stručný popis způsobu řešení - stačí jen info o klíčových částech implementovaných řešitelem, případně zmínka o převzatých kódech, jejich modifikaci či externích knihovnách (je-li třeba).
5. Závěrečné shrnutí - zhodnocení řešení, známé problémy a nedostatky, sdělení o případných nedokončených/neimplementovaných částech s ohledem na zadání.

Není podstatný ani tak rozsah dokumentace, ale to, zda obsahuje podstatné informace o projektu. Preferuji formát pdf nebo prostý text (pokud postačuje).

D. Odevzdávejte jediný archiv (zip nebo tar.gz) pojmenovaný Vaším loginem, který bude obsahovat adresář opět nazvaný podle loginu a v něm dokumentaci a příslušné zdrojové soubory uspořádané tak, jak je obvyklé ve vývojovém prostředí použitého kitu (např. pro Qdevkit u FITkitu, projekt z KDS apod.).