**Párhuzamos és esemény vezérelt programozás beágyazott rendszerekben**

**Házifeladat dokumentáció**

**Torpedó**

Készítették: Prantner József (WBBKA1)

Simon László (OEC3E0)

**Feladat:**

Linuxról terminálból vezérelhető torpedó játék, ami egy STK3700-on fut.

**Játék irányítása:**

Új játék: ’n’

Kilepés: ’q’ vagy ’CTRL+C’

Mozgás: ’w, a, s, d’ billentyűkkel történik

Lövés: Bármely másik gomb, kivéve az enter

**Linux**:

**Program indítása:**

A Gecko csatlakoztatása után indítható a játék a lefordított kód megfelelő paraméterekkel való futtatásával:

-h paraméter a help menüt hozza elő  
 -s d=port,s=baud\_rate beállítható, hogyan kommunikáljon a Linux a Geckoval.  
 -o fájl\_név, a LOG fájl neve adható meg.

Példa a játék indítására: ./serial\_term -s d=/dev/ttyACM0,s=115200 -o log.txt

**Program működése:**

1. Feldolgozza a kapott kezdeti argumentumokat a program, hiba esetén leáll
2. Beállítja a Gecko kommunikációját
3. Átállítja a terminált

Elmenti a terminál alap beállításait, majd átállítja, erre azért van szükség, hogy ne keljen minden egyes gombnyomás után entert nyomni, hogy Gecko meg kapja az adatot, hanem így folyamatosan küldi neki.

1. Megnyitja vagy létrehozza a Log fájlt, ha a program indításánál az argumentumok között megadtuk
2. Új játékot indít és várja a felhasználótól, hogy melyik pályán szeretne játszani, majd elküldi ezeket az adatokat a Geckonak.
3. Megjeleníti a játékkal kapcsolatos tudnivalókat
4. Létrehoz még egy szálat.
5. A szülő folyamat fogadja a Linux terminálból az adatokat és küldi el a Geckonak, illetve végzi el a program leállítását. A programból való kilépésre a ’q’ karakter vagy a ’CTRL+C’ kombináció szolgál.
6. A gyerek folyamat várja az adatokat a Geckotól, amit megjelenít a terminálon és a LOG fájlba ki írja, amennyiben meg van adva.

**STK3700**

A FreeRTOS alapú rendszerben 6 task jön létre:

**TskCreateGameMap**

Elindulásakor egyből felfüggeszti magát. Amikor elindítják, létrehozza a pályát a memóriában és feltölti a sablonból a megfelelő paraméterekkel, majd megint felfüggeszti magát.

**TskShowMap**

Kirajzolja a már eltalált hajókat és villogtatja a kiválasztott szegmenst 0.5 másodpercenként.

**TskShot**

Ha megkapja a semaphor-t, akkor lő a kiválasztott szegmensre és megnézi, hogy talált-e, valamint megvizsgálja, hogy van-e még ép hajó, ha nincs akkor elengedi a „Win” semaphor-t. Ezenkívül kiírja sorosporton, hogy hova lőttünk és talált-e.

**TskWin**

Letörli a kijelzőt és kiírja, hogy győztünk, valamint leállítja a játékot, azáltal, hogy felfüggeszti a TskShowMap task-ot.

**TskUsartMove**

Az UART interrupt elengedi a semaphor-t amire vár, utána a kommunikációról beolvasott karakter alapján irányítja a játékot. Ha „n” betűt kap, akkor vár ameddig nem kap még egy karaktert UART-on ami alapján kiválasztja a pályát, majd elindítja a TskShowMap és TskCreateGameMap task-okat.