POLITECHNIKA ŁÓDZKA

Wydział Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej

Kierunek: Informatyka

Przedmiot: Systemy wbudowane

Dokumentacja gry zręcznościowej Procesja $^{\mathrm{TM}}$ LPC1343 + Expansion Board

lider: mgr Filip Turoboś

Nr albumu: 210344801147

Jan Filipowicz

Nr albumu: 203875

Krzysztof Wierzbicki

Nr albumu: 210347

Spis treści

Sp	ois tr	reści	2		
1	Pod	dsumowanie i technikalia	2		
	1.1	Skład zespołu	2		
	1.2	Wykorzystane funkcjonalności i ich autorzy	3		
		1.2.1 Dokumentacja	3		
		1.2.2 Procentowy udział poszczególnych członków zespołu w two-			
		rzeniu końcowej wersji projektu	3		
2	Skrótowy opis działania programu				
	2.1	Timer	4		
	2.2	GPIO	4		
	2.3	ADC	5		
	2.4	SPI/SSP	5		
	2.5	I^2C	5		
	2.6	Przerwania (Interrupts)	5		
3	Ana	aliza FMEA	5		
4	$\mathbf{W}_{\mathbf{Y}}$	korzystane noty katalogowe, dokumentacja i literatura	6		

1 Podsumowanie i technikalia

1.1 Skład zespołu

Funkcja:	Imię i nazwisko:	Nr albumu:
lider	Filip Turoboś	210344, 801147
członek	Jan Filipowicz	203875
członek	Krzysztof Wierzbicki	210347

1.2 Wykorzystane funkcjonalności i ich autorzy

• Timer

1.2.1 Dokumentacja

Opis poszczególnych funkcjonalności: Filip Turoboś Skład i opracowanie całości dokumentu: Filip Turoboś

1.2.2 Procentowy udział poszczególnych członków zespołu w tworzeniu końcowej wersji projektu

Imię i nazwisko:	Procentowy udział:
Filip Turoboś	30%
Jan Filipowicz	38%
Krzysztof Wierzbicki	32%

2 Skrótowy opis działania programu

Podczas gry w ProcesjaTM gracz manewruje przy pomocy joysticka i/lub akcelerometru białą łamaną symbolizującą procesję i stara się poruszać nią w taki sposób, aby:

- nie przecinać tworzonej przez siebie łamanej (podzielenie płaszczyzny na dwa rozłączne zbiory otwarte kończy grę);
- zbierać pojawiające się na planszy kropki symbolizujące zbłąkane owieczki.

W przypadku gdy gracz najedzie łamaną na pulsującą kropkę, całość procesji zostaje przedłużona. Radując się z ilości zgromadzonych wiernych możemy odgrywać pieśń sakralną "Barka" autorstwa Jana Pawła II.

2.1 Timer

Układ, który dekrementuje lub inkrementuje wartość jednego ze swoich rejestrów w zależności od częstotliwości otrzymywanego sygnału nazywamy **timerem**. Każdy timer jest wyposażony w dwa podstawowe rejestry – licznik timera i rejestr kontroli timera. W przypadku płytki LPC 1343 timer jest dodatkowo wyposażony w preskaler. Zwiększenie licznika timera (TC) – $timer\ counter$ następuje po spełnieniu następujących warunków:

- Wartość rejestru preskalera (PR) jest ustawiona na pewną wartość $K \in \mathbb{N}_0$ domyślnie K=0;
- 32-bitowy licznik preskalera (PC) osiągnie wartość K+1;

Po inkrementacji (TC) następuje wyzerowanie licznika preskalera.

2.2 GPIO

Skrót (GPIO) oznacza General purpose input/output, czyli interfejs wejścia/wyjścia ogólnego przeznaczenia. Przy pomocy (GPIO) obsługiwany jest joystick, w

który wyposażona jest płytka. Służy on do poruszania się instancją obiektu typu wąż, umożliwiając tym samym granie w grę.

Aby używać joysticka musimy najpierw ustalić rolę odpowiednich pinów na *INPUT*. W naszym przypadku stosowane jest port nr 2 i piny od 1 do 4, odpowiadających za poszczególne kierunki (odpowiednio dół/prawo/góra/lewo).

Posuszanie wężem polega na sprawdzaniu stanów poszczególnych pinów. Przykładowo, gdy ostatnio odczytany stan wysoki wystąpił na pinie nr 2, nasz wąż zacznie poruszać się w prawo (o ile jest to możliwe, tj. nie poruszał się uprzednio w lewo). Jeżeli nie jest odczytywany obecnie stan wysoki na żadnym z pinów, to wąż kontynuuje poruszanie się w ostatnio wybranym kierunku. W przypadku, gdy odczytany ruch jest przeciwny do obecnego, sygnał odebrany z (GPIO) zostanie zignorowany.

2.3 ADC

Analog-Digital Converter

2.4 SPI/SSP

Synchronous Serial Port – wyświetlacz

2.5 I^2C

2.6 Przerwania (Interrupts)

3 Analiza FMEA

Możliwa awaria	Prawdopodobieństwo	Reakcja
Michael Gustafson	mrg@duke.edu	хD
Michael Ehrenfried	mje7@duke.edu	Xd

4 Wykorzystane noty katalogowe, dokumentacja i literatura