

# Tytuł: Duck Hunt - multiplayer

Autorzy: Łukasz Gąsecki (ŁG) /  
Oliwia Szewczyk (OS)

Ostatnia modyfikacja: 09.06.2025

<i>Pytanie</i>	<i>Oczekiwana odpowiedź</i>	<i>Twoja odpowiedź</i>
Czy raport został załączony w formacie PDF? ( TAK / NIE )	TAK	TAK
Czy w katalogu <i>results</i> został umieszczony bitstream? ( TAK / NIE )	TAK	TAK
Czy rozmieszczenie plików w katalogach projektu jest zgodne ze specyfikacją? ( TAK / NIE )	TAK	TAK
Czy sprawdzona została poprawność załadowanego repozytorium projektu poprzez sklonowanie go w nowym katalogu, uruchomienie symulacji i wygenerowanie bitstream'u? ( TAK / NIE )	TAK	TAK
Numer użytej wersji Vivado		2024.2
Liczba błędów (error) zgłoszonych przez Vivado	0 (!)	0
Liczba ostrzeżeń krytycznych ( <i>critical warning</i> ) zgłoszona przez Vivado	0 (!)	0
Liczba ostrzeżeń zwykłych ( <i>warning</i> ) zgłoszona przez Vivado		0
Interfejs dostarczania danych przez użytkownika ( klawiatura / mysz / ... )		mysz
Użycie ekranu jako wyjścia ( TAK / NIE )	TAK	TAK
Rozdzielczość ekranu ( X px / Y px )		1024x768
Czy układ używa resetu synchronicznego? ( TAK / NIE )	TAK	TAK
Identyfikator przycisku na płycie Basys3 użytego jako reset (BTND / BTNC /... )		BTNC
Czy moduły używają wyłącznie sygnałów zegarowych generowanych przez bloki generatorów zegara (IP Vivado) ? ( TAK / NIE )		TAK

UWAGA: Projekt jest uznany za wykonany poprawnie, jeżeli twoje odpowiedzi są zgodne z odpowiedziami oczekiwanymi.

UWAGA: W przypadku wystąpienia nieuzasadnionych błędów lub ostrzeżeń krytycznych [oznaczonych (!)], oceną z projektu będzie 2.0 (ndst).