Tytuł: Duck Hunt - multiplayer

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

Ostatnia modyfikacja: 06.06.2025

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Pytanie*** | ***Oczekiwana odpowiedź*** | ***Twoja odpowiedź*** |
| Czy raport został załączony w formacie PDF? ( TAK / NIE ) | TAK | TAK |
| Czy w katalogu *results* 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 (*critical warning*) zgłoszona przez Vivado | 0 (!) | 0 |
| Liczba ostrzeżeń zwykłych (*warning*) 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 płytce 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).