

Arquitectura de Computadoras

7° G

DOCENTE: Mtro. Emilio Castán Rocha

Proyecto Integrador

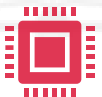
Marcador de Futbol

ALUMNOS

Carrasco Garcia Orlando Joshua

Sosa Valdes Brandon Alejandro

Zubiri Valdez Hedson Leonardo



Marcador de Futbol

Resumen

El proyecto por desarrollar será un sistema para el manejo del marcador de un partido de futbol (soccer).

Los materiales por utilizar (por el momento) es un LCD 2x16 con su I2C para manejarlo con Arduino, un joystick y un botón.

El LCD 2x16, nos servirá para mostrar los equipos que están jugando, los marcadores, cambios que se realicen y un mensaje de "Gol".

Equipo - Marcador

PSG - 2	16->28
CRZ - 3	GOOOOL

Cambio o Gol

El joystick nos servirá para desplazarnos/mover el puntero del LCD, además de sobre escribir los datos, esto funcionando como la "palanca" de las máquinas de videojuegos cuando nos solicita ingresar nuestro nombre.

El botón, al ser presionado nos permitirá editar los datos del LCD o grabar los datos de este.