Карпенко О. КН20-1

**ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 4**

Реалізувати програму для демонстрації можливостей дисплейного модуля.

Етапи виконання лабораторної роботи:

1. Використовуючи розроблену в лабораторній роботі №3 бібліотеку для взаємодії з емулятором дисплейного модуля реалізувати на мові програмування C++ програму демонстрації можливостей бібліотеки.

Наприклад: гра "змійка" в автоматичному режимі, електронний годинник.

Хід Роботи:

Для демонстрації можливостей бібліотеки, я зробив функцію «Dancefloor», вона створює буквально танцпол з 9 квадратів командою fillRect і рандомними кольорами.

Код:

void DanceFloor(int iterations, uint\_least16\_t x, uint\_least16\_t y)

{

vector<byte> v;

for (int i = 0; i < iterations; i++)

{

fillScreen(R\_G\_B(255, 255, 255));

fillRect(x, y, 100, 100, R\_G\_B(rand() % 256, rand() % 256, rand() % 256));

fillRect(x + 100, y, 100, 100, R\_G\_B(rand() % 256, rand() % 256, rand() % 256));

fillRect(x + 200, y, 100, 100, R\_G\_B(rand() % 256, rand() % 256, rand() % 256));

fillRect(x, y + 100, 100, 100, R\_G\_B(rand() % 256, rand() % 256, rand() % 256));

fillRect(x + 100, y + 100, 100, 100, R\_G\_B(rand() % 256, rand() % 256, rand() % 256));

fillRect(x + 200, y + 100, 100, 100, R\_G\_B(rand() % 256, rand() % 256, rand() % 256));

fillRect(x, y + 200, 100, 100, R\_G\_B(rand() % 256, rand() % 256, rand() % 256));

fillRect(x + 100, y + 200, 100, 100, R\_G\_B(rand() % 256, rand() % 256, rand() % 256));

fillRect(x + 200, y + 200, 100, 100, R\_G\_B(rand() % 256, rand() % 256, rand() % 256));

Sleep(2000);

}

fillScreen(R\_G\_B(255, 255, 255));

}



