

2024-01-10

- Ajouter d'un menu avec des configurations prédéfinies dans [conway.asm](#).
- 11:49 Complété [conway.asm](#).

2024-01-06

- Recommencé à travailler sur [conway.asm](#).
- Complété travail sur splash screen.

2024-01-05

- Travail sur [splash.asm](#).
- Écrire de l'outils de conversion de bitmaps en fichier asm pour le projet. [bmp\\_2\\_asm.c](#).
- Travail sur jeu [conway.asm]
- Déplacer le tampon vidéo *tv\_buffer* vers la fin de la mémoire RAM sous la pile pour donné plus de mémoire aux applications.
- Les variables système sont déplacé à la fin de la page 0.

2023-12-29

- Ajout de la sous-routine **tune** dans hardware\_init.asm
- Travail sur snake.asm
  - Ajout chronomètre TIME OUT avec bargraph.
  - Ajuster dimension de l'arène pur que largeur et hauteur soit un multiple de SNAKE\_\_SPRITE\_WIDTH et SNAKE\_\_SPRITE\_HEIGHT.

2023-12-28

- Travail sur snake.asm
  - Ajout du contrôle de vitesse du serpent avec les touvhe HAUT|BAS.
  - Modification affichage score.
  - Ajout BEEP lorsque le serpent avale la souris.
  - Ajout NOISE quand le serpent meure.

2023-12-27

- Éliminer TIMER4 pour les délais utilise à la place l'interruption de TIMER1. La granularité tombe à 1/60 de seconde mais la sortie vidéo est plus propre.
- Augmenté delais pour TIMER4 à 2msec. Supprimé modulo 10 pour game\_timer et sound\_timer.

2023-12-26

- Modification prototype 1 pour que les boutons du keypad sur le même port que pour le prototype 2.

2023-12-25

- Fabrication d'un nouveau prototype du gamepad utilisant une carte NUCLEO-8S207K8
- Ajout de tas de merde au jeu snake.asm
- Ajout feuille dans projet KiCAD pour version NUCLEO-8S207K8.

2023-12-24

- Travail sur display.asm
  - Ajout de scroll\_up
  - Ajout de scroll\_down
  - Ajout de scroll\_left
  - Ajout de scroll\_right
  - Renommé move\_up en move\_text\_up
  - Ajout des sous-routines move\_up et fill dans app.asm

2023-12-23

- Travail sur jeu snake.asm

2023-12-22

- Modification du circuit video output.
- Commutation audio\_out et BTN\_A. Bouton maintenant sur PD3 et audio\_out sur PD0 TIM3\_CH2.
- Débogué tone.
- Corrigé draw\_wall dans snake.asm

2023-12-21

- Assemblage du nouveau circuit et test préliminaires.

---

PROF

2023-12-20

- Création d'un nouveau circuit pour le mcu **STM8S207K8T**. Résolution vidéo augmenté à 200x192 pixels.

2023-12-17

- Début travail sur fall.asm

2023-12-15

- Complété mécanique des collisions.
- Ajout message de fin de partie avec pointage et pointage maximum et prompt pour nouvelle partie ou quitter.
- Ajout du menu jeux.

2023-12-13

- Travail sur snake.asm.
  - AJout de la nourriture
  - Travail sur les collisions

2023-12-12

- Travail sur snake.asm.
  - Mécanique de déplacement du serpent déboguée.
  - Lecture du keypad déboguée.

2023-12-11

- Travail sur snake.asm

2023-12-10

- Test keypad complété.
- Modification à tvout.asm
- Retravaillé certains caractères de la police font\_6x8.asm

2023-12-09

- Modification aux routines *pixel\_addr* et *bit\_mask* pour élimiter 2 instructions dans *pixel\_addr*.
- Réécriture de la routine *tv\_putc* pour améliorer la rapidité. Gain de 6x.
- Ajout de la routine *read\_keypad*.

2023-12-04

- Enlevé monitor.asm du projet
- Ajout de des sous-routines *crlf*, *cursor\_right*, *scrollup* et *put\_uint16*.
- Ajout de la routine *put\_sprite*

---

PROF

2023-12-03

- Complété le circuit en ajoutant le cristal 16Mhz
- Déboguer tvout.asm
- Ajout de fonctions dans display.asm
- Ajout xor\_prng.asm
- corrigé bogues dans pixel\_addr
- Ajout de font\_small\_hex.asm

2023-12-02

- Démarrage du projet
- Conception du circuit électronique comprenant:
  - Sortie vidéo NTSC monochrome 96x64 pixels

- Un petit haut-parleur pour générer des tonalités
- Un keypad de 6 touches
- Alimentation par 3 piles AAA