

# Semestrálna úloha APO: Grafo

Dávid Ružinský

28. apríla 2021

## 1 Zadanie

Cieľom úlohy bude naprogramovať elektronickú verziu hračky Grafo v simulátore QtMIPS pre kreslenie na LCD displej pomocou otočných voličov. Je možné vyberanie farby z defaultnej ponuky alebo manuálne nastavenie na RGB LED s textovým výpisom polohy "kurzora".



Obr. 1: Ilustračný obrázok fyzickej verzie hračky grafo