



Práctica 3

Objetivo

El alumno se familiarizará con el periférico UART usando el sistema embebido ESP32 DevKit v1 para desarrollar aplicaciones para sistemas basados en microcontrolador para aplicarlos en la resolución de problemas de cómputo, de una manera eficaz y responsable.

Equipo

Computadora personal con conexión a Internet.

Visual Studio Code con ESP-IDF Development Framework.

Teoría

Resumen sobre control de flujo por hardware en UART.

Desarrollo

1. Cree el proyecto P3 en Visual Studio Code en base al ejemplo de uso de UART en `C:\Users\<usuario>\esp\esp-idf\examples\peripherals\uart\uart_echo`.
2. Implemente el juego ahorcado para el ESP32.
 - a. El juego tiene dos jugadores, denominados A y B. Cada jugador tiene un ESP32 y los datos del juego se comunican por UART.
 - b. Un jugador es el que reta y el otro el que trata de adivinar la palabra secreta.
 - c. Los jugadores pueden alternarse en los roles.
 - d. El jugador que reta debe desplegar en la terminal el estado del juego en tiempo real.
 - e. Al inicio se debe desplegar un menú en el cual se le pide al usuario elegir cuál jugador reta y cuál adivina.
 - f. Al finalizar el juego, el usuario puede elegir si quiere jugar otra vez. Si elige que si, el usuario tiene que seleccionar los roles nuevamente.



Conclusiones y comentarios

Dificultades en el desarrollo

Referencias