

# FRUIT'ECE

The background is a stylized illustration of a samurai battle scene. Two katana swords are crossed in the center. The background features dark, swirling patterns representing waves or smoke, with various colored splatters (yellow, green, red, orange) scattered across the scene. The overall color palette is dark and muted, with the splatters providing contrast.

ING2 Gr16  
Erwan Planet  
Eloi Bricq  
Hugo Faivre  
Thibaud Dansette



# Sommaire

- Introduction
- Présentation des composants et RTL global
- Détails de l'implémentation :
  - Menu
  - Interactions
  - Affichage VGA
  - Trajectoires
- Résultats et démonstration
- Conclusion





# Introduction

- ✓ Fruit Ninja jeu vidéo crée par
- ✓ HALFBRICK STUDIOS
- ✓ 21/04/2010
- ✓ Type : solo/multijoueur
- ✓ Plat-forme : IOS / Android
- ✓ Objectif : couper un maximum de fruit sans toucher de bombe

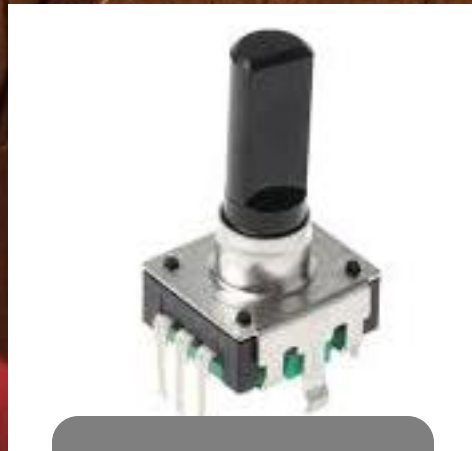




# Composants et RTL



DE10-Lite



Encodeur  
numérique



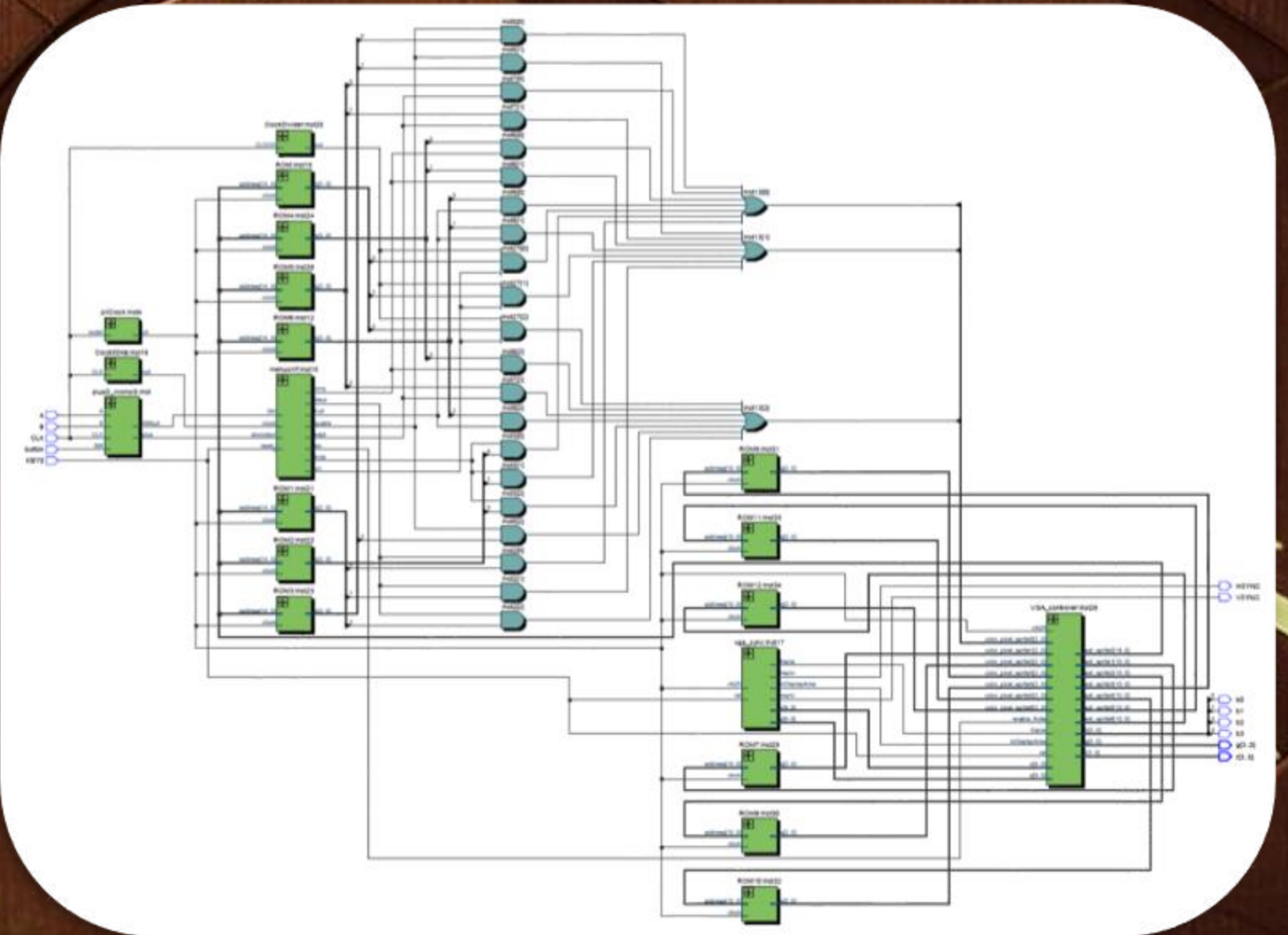
Capteur  
ultrason



Buzzer

# RTL global

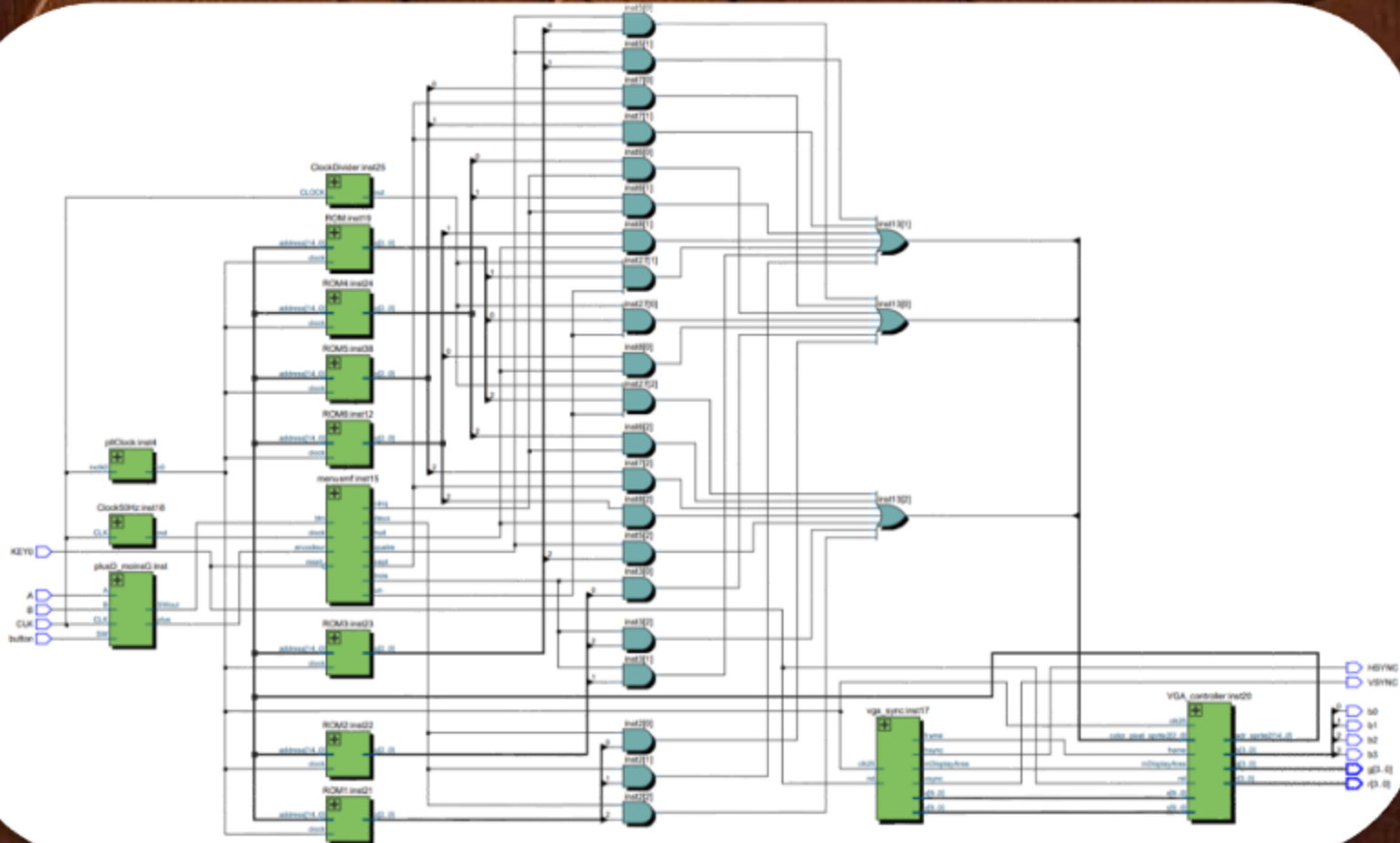
RTL global de notre projet



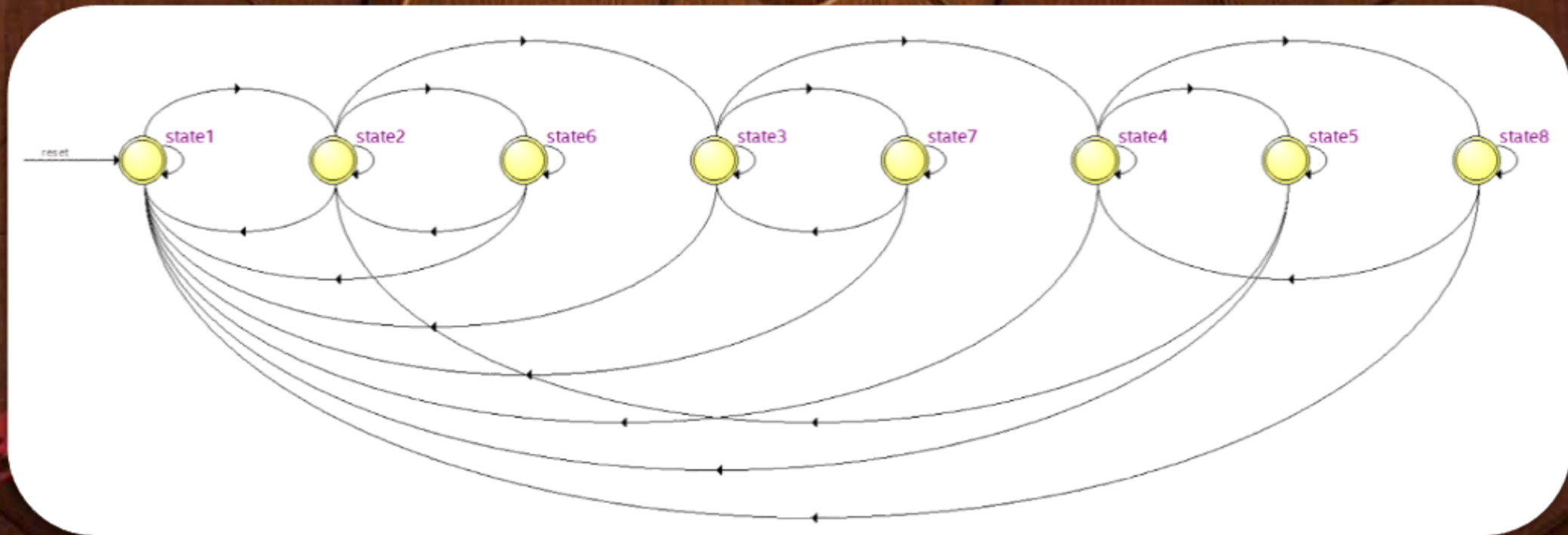


# Détail de l'implémentation : Menu

## RTL du menu



## Machine à état du menu







START

Start qui clignote avec un signal 1Hz

START GAME

RULES

DIFFICULTY

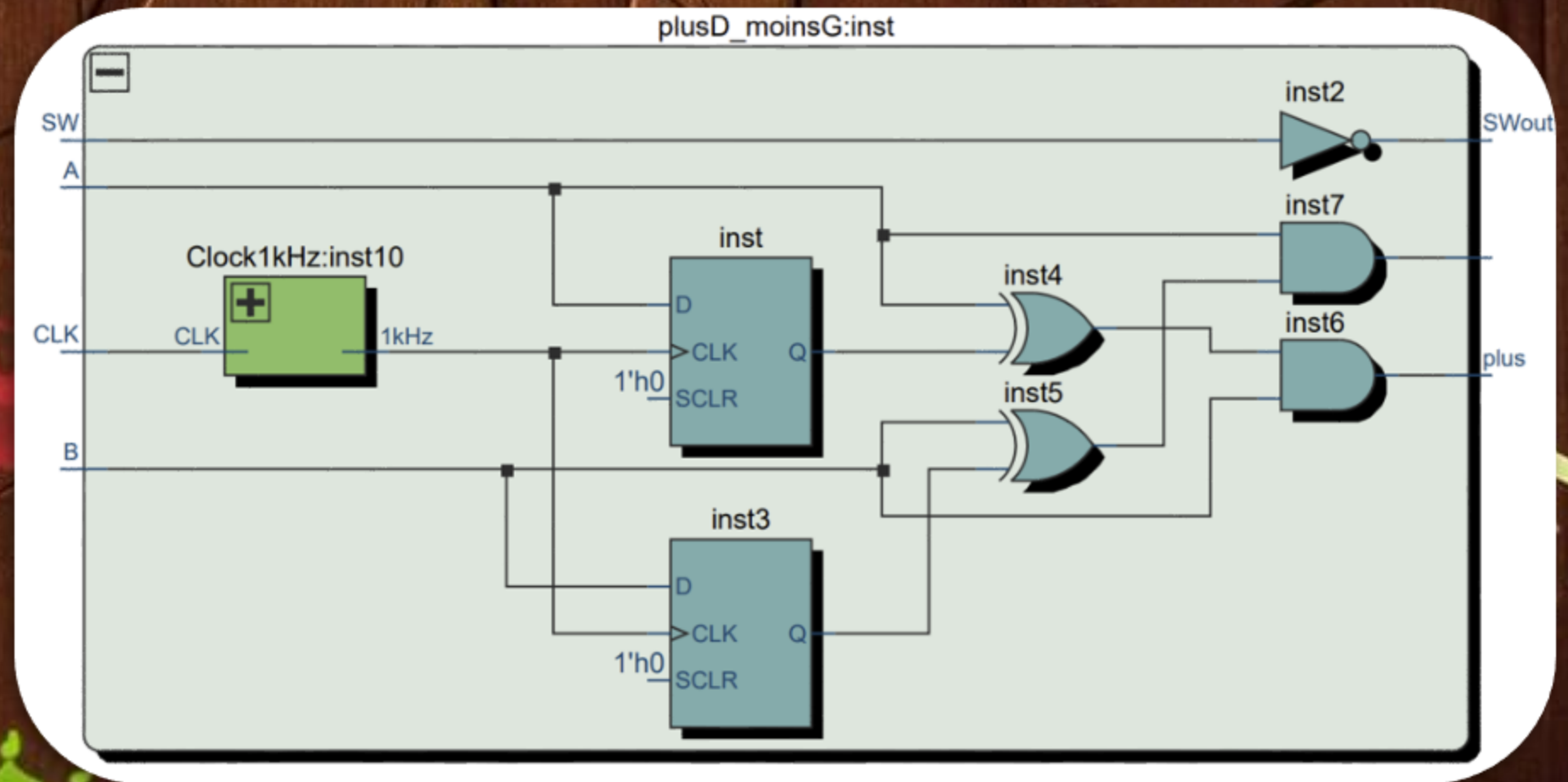
QUIT

Les 4 options de notre menu



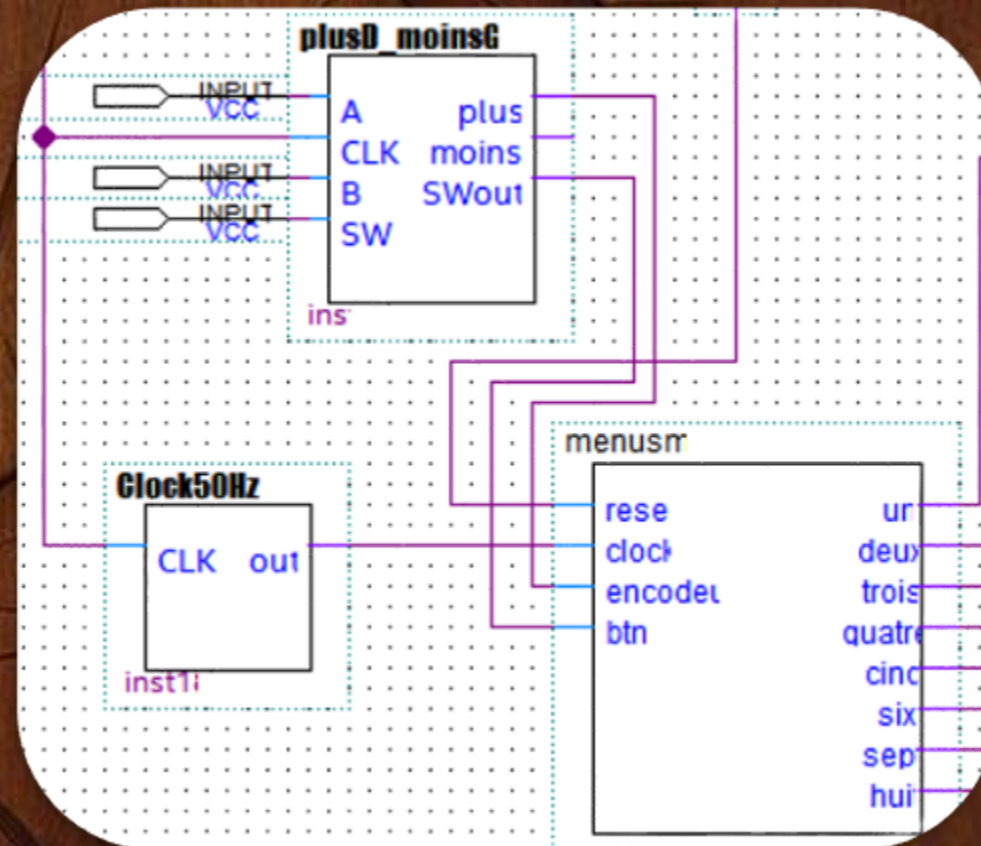
# Détail de l'implémentation : Interaction avec le jeu

RTL de l'encodeur  
numérique



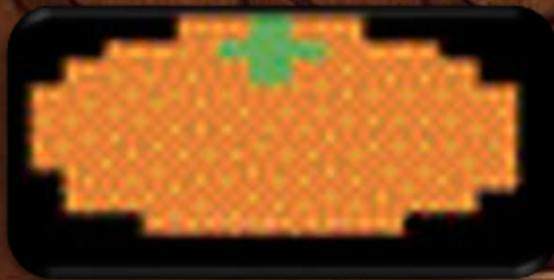
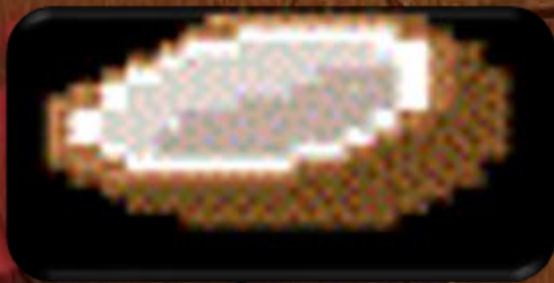
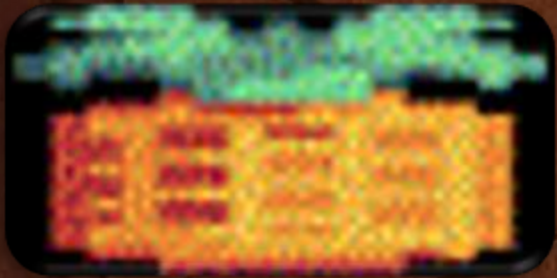


Intégration de l'encodeur à notre jeu





## Les différents éléments dans le jeu



La bombe à ne pas couper !

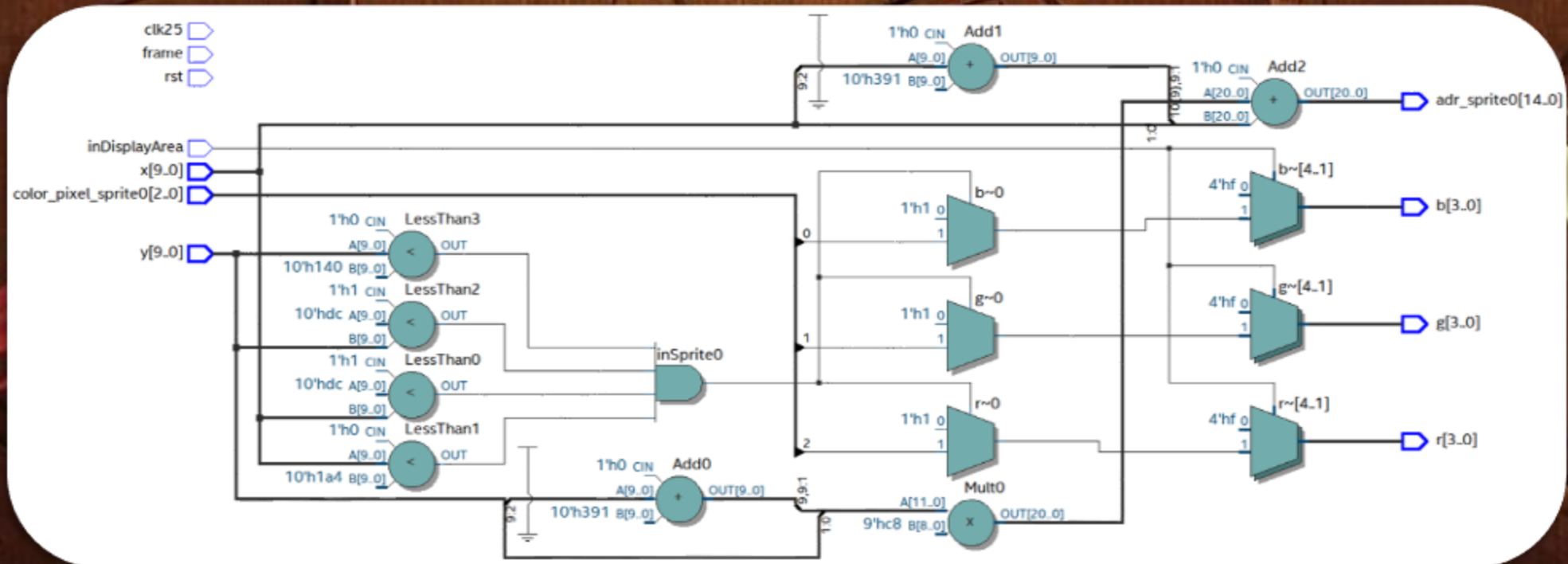




# Détail de l'implémentation : Affichage VGA

VGA -> affichage d'images de 640 x 480 pixels à 25 MHz

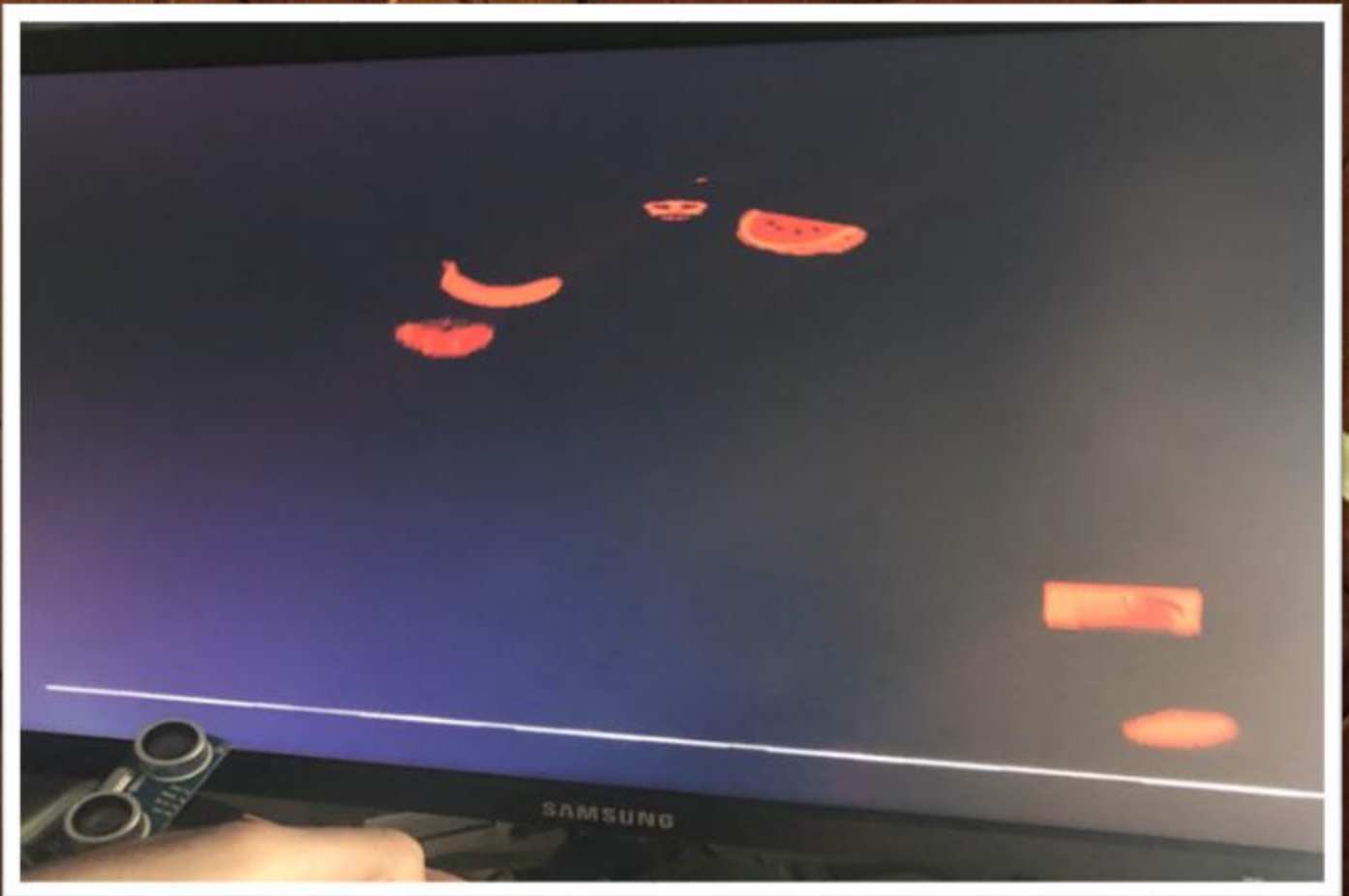
RTL du VGA





# Détail de l'implémentation : Trajectoire

Trajectoire parabolique des fruits





# FRUIT

# フルーツ



**Passons à la démonstration !**