

Logisim & CDM8

Неверов Глеб Основская Юлия Лапин Епор







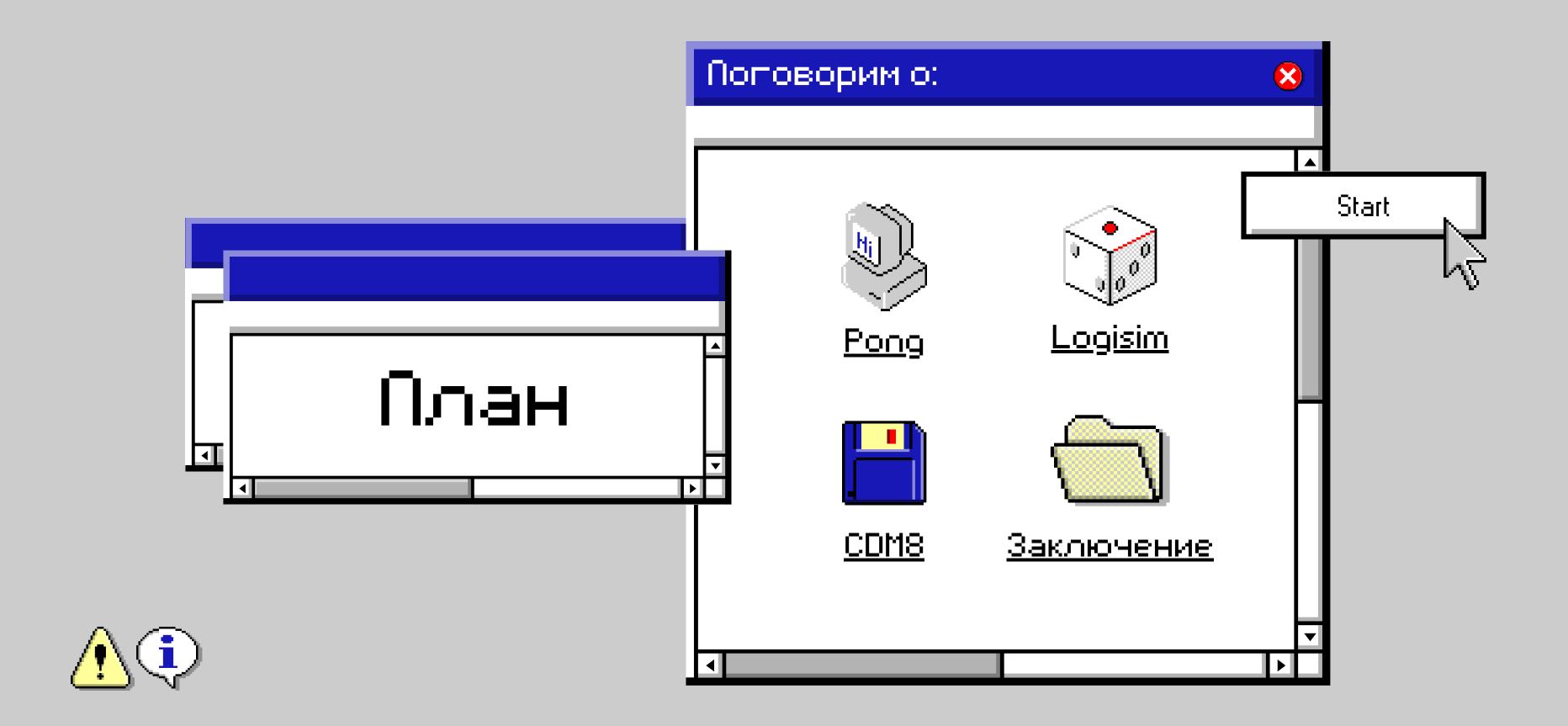






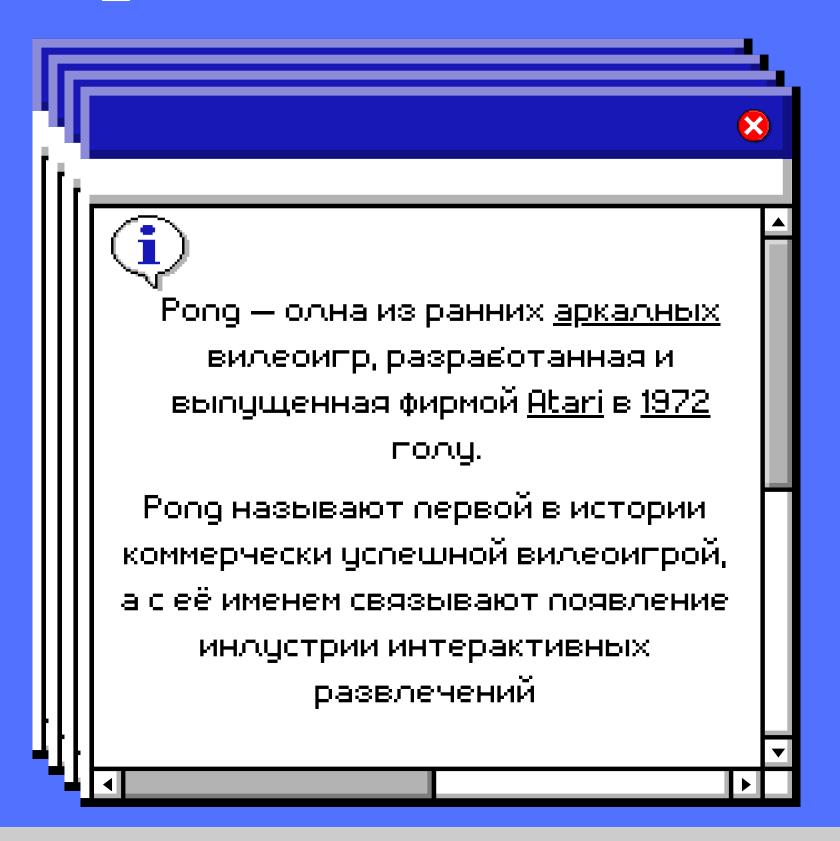




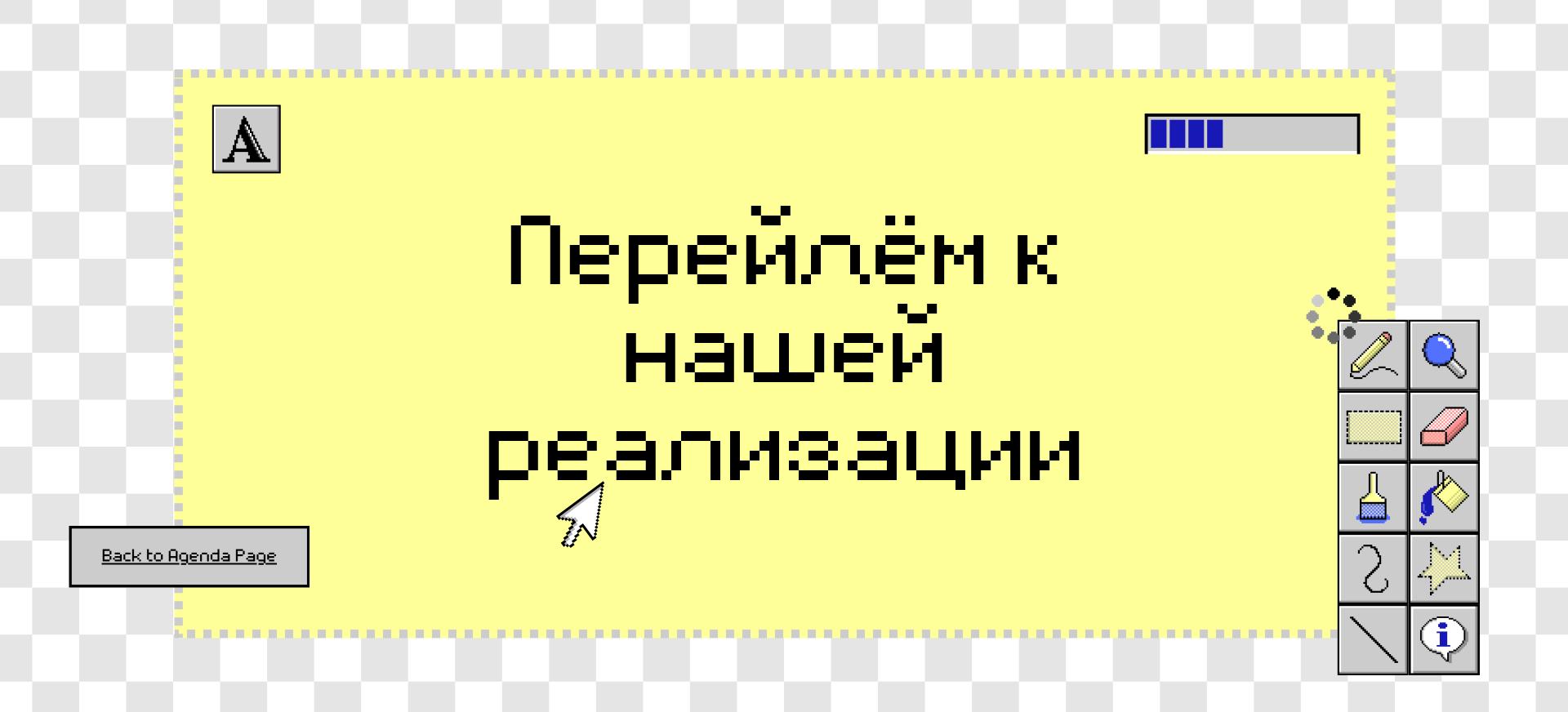


Немного о игре Pong

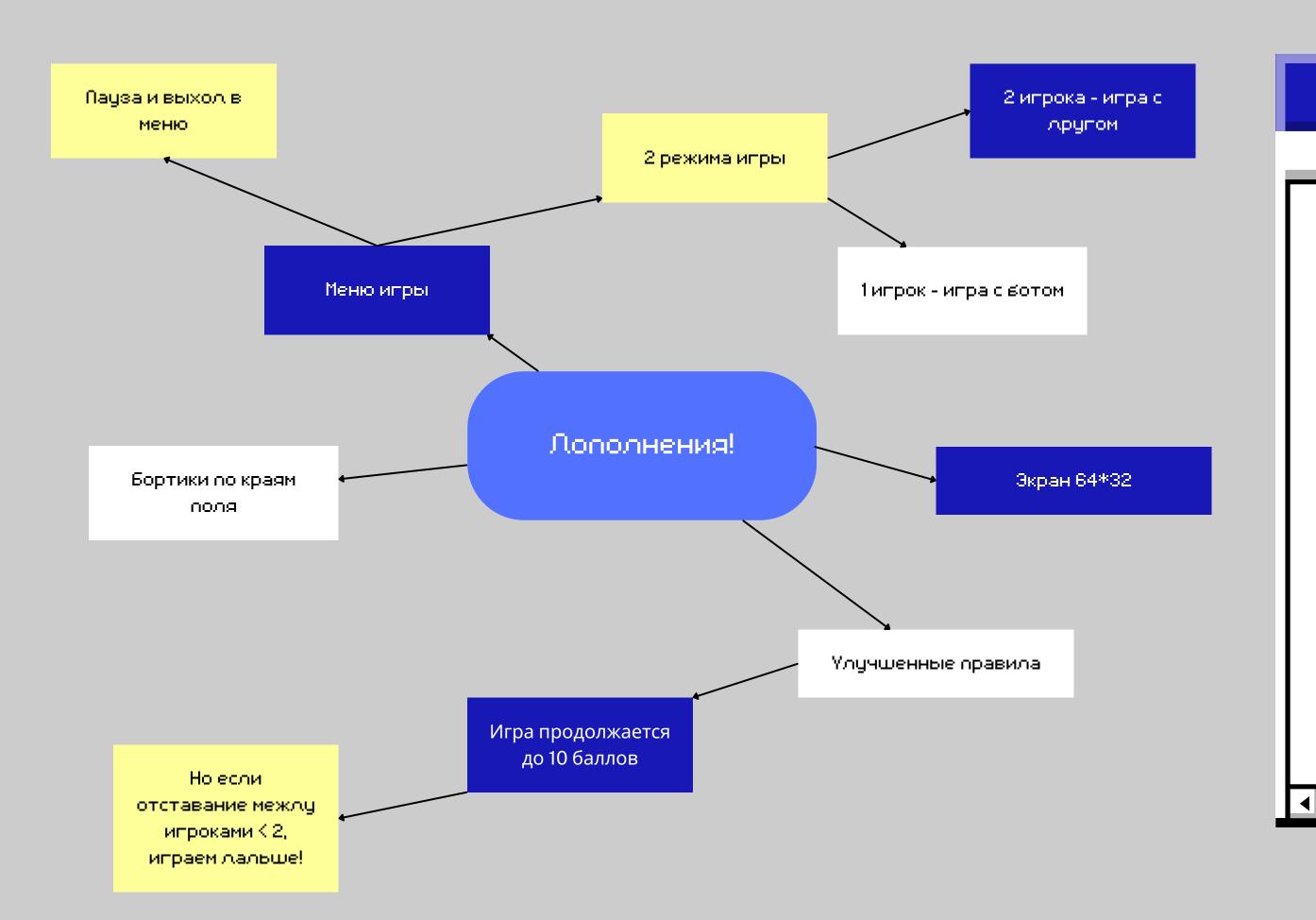








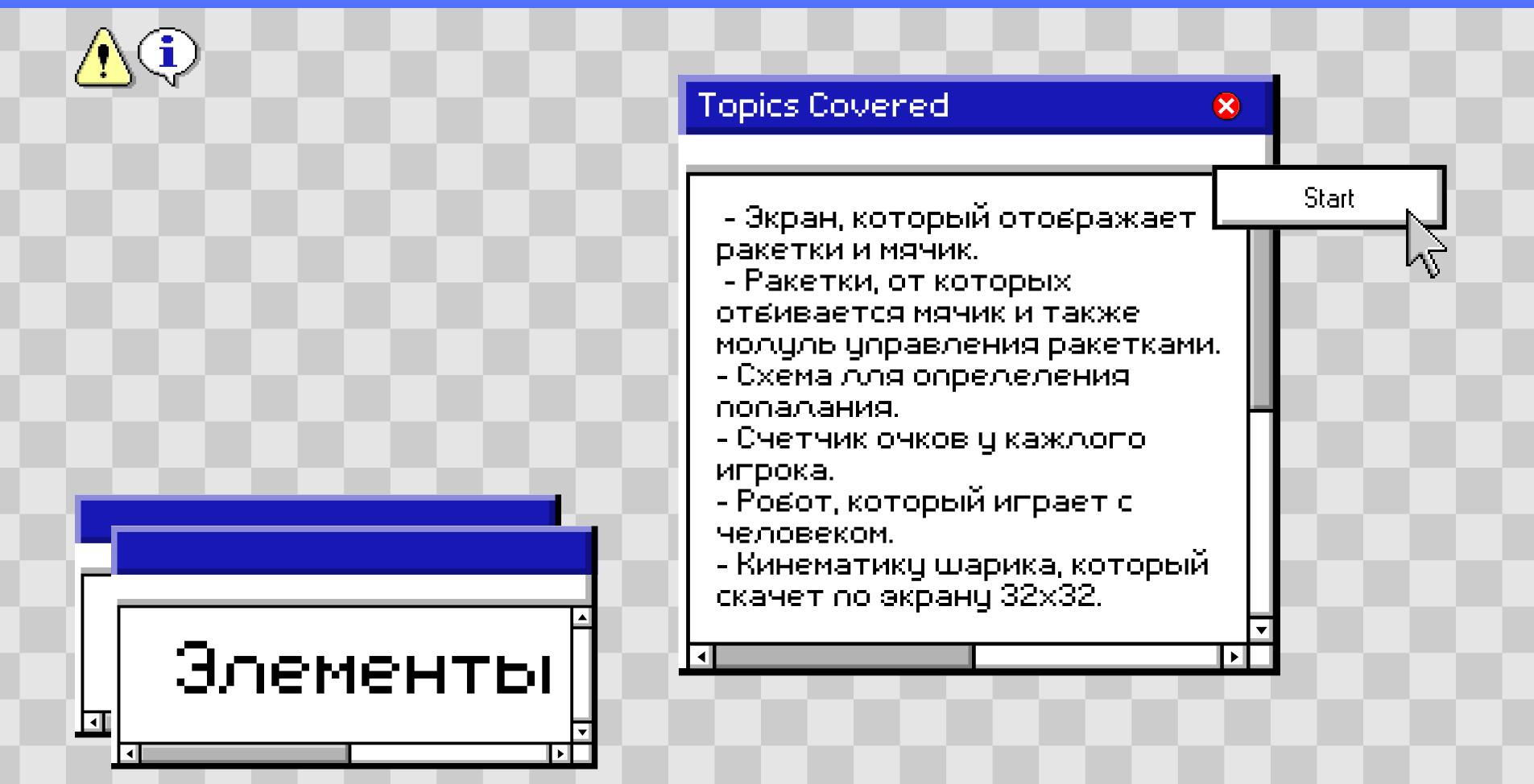
n Header • Section Header

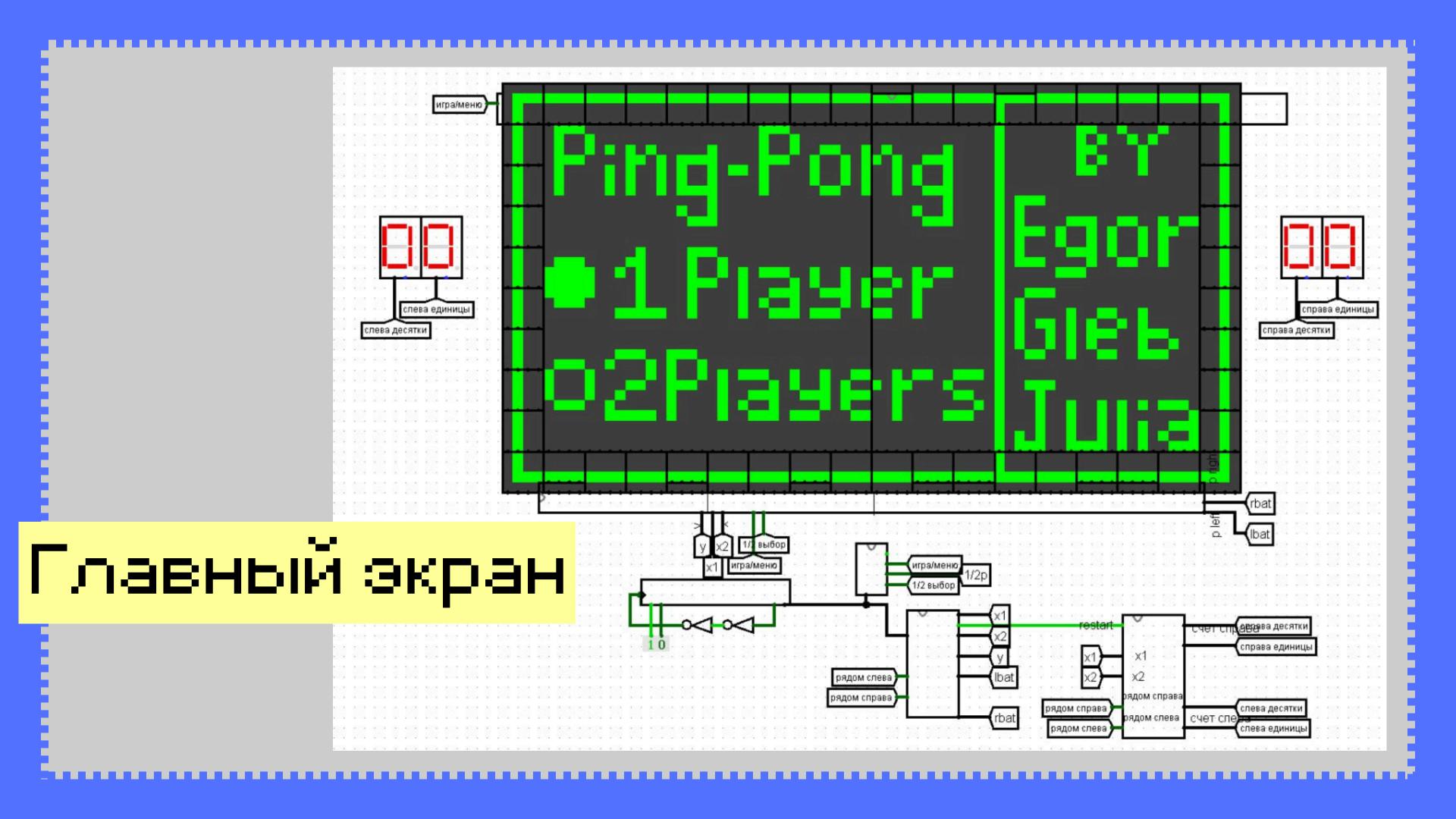


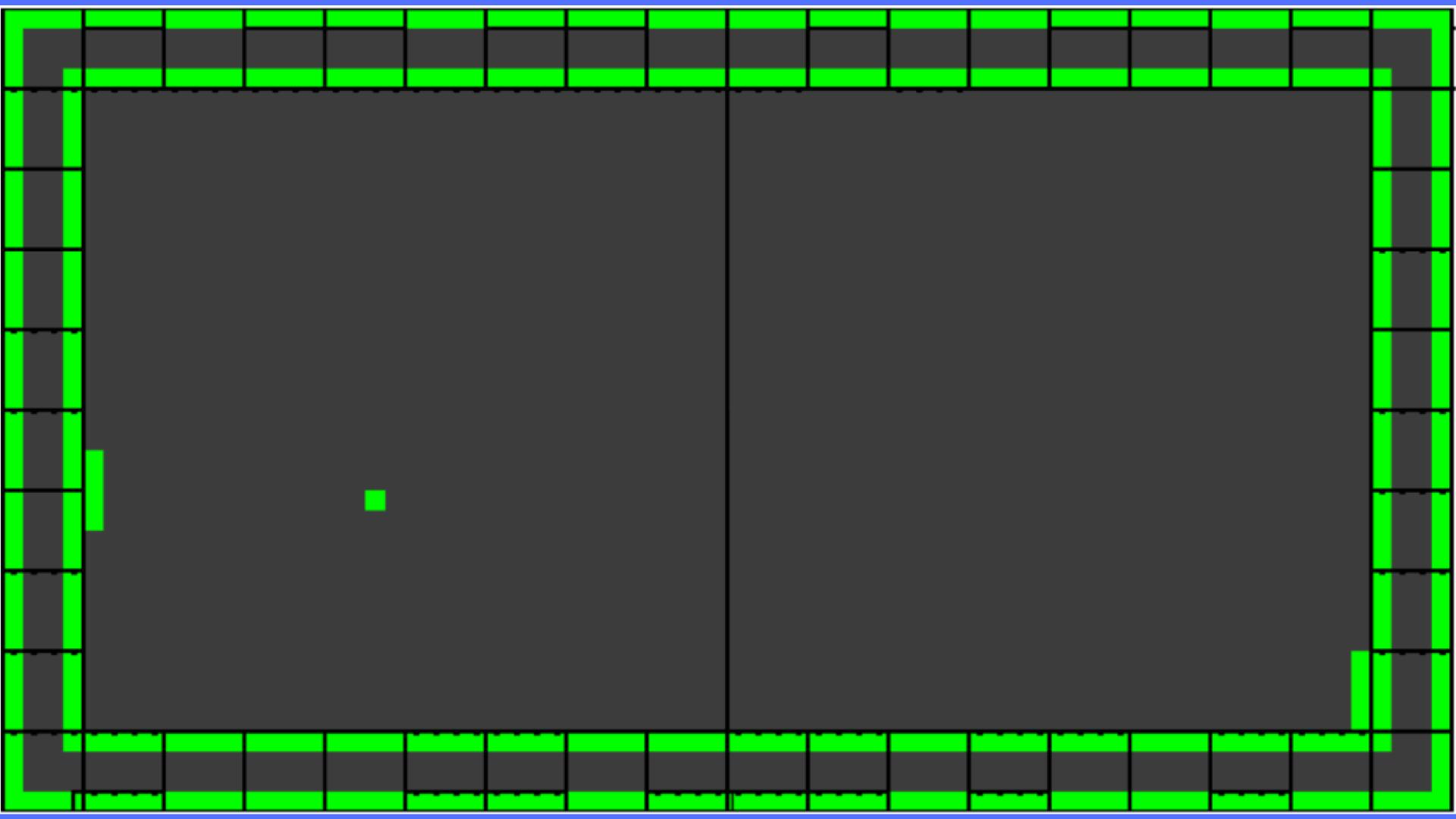


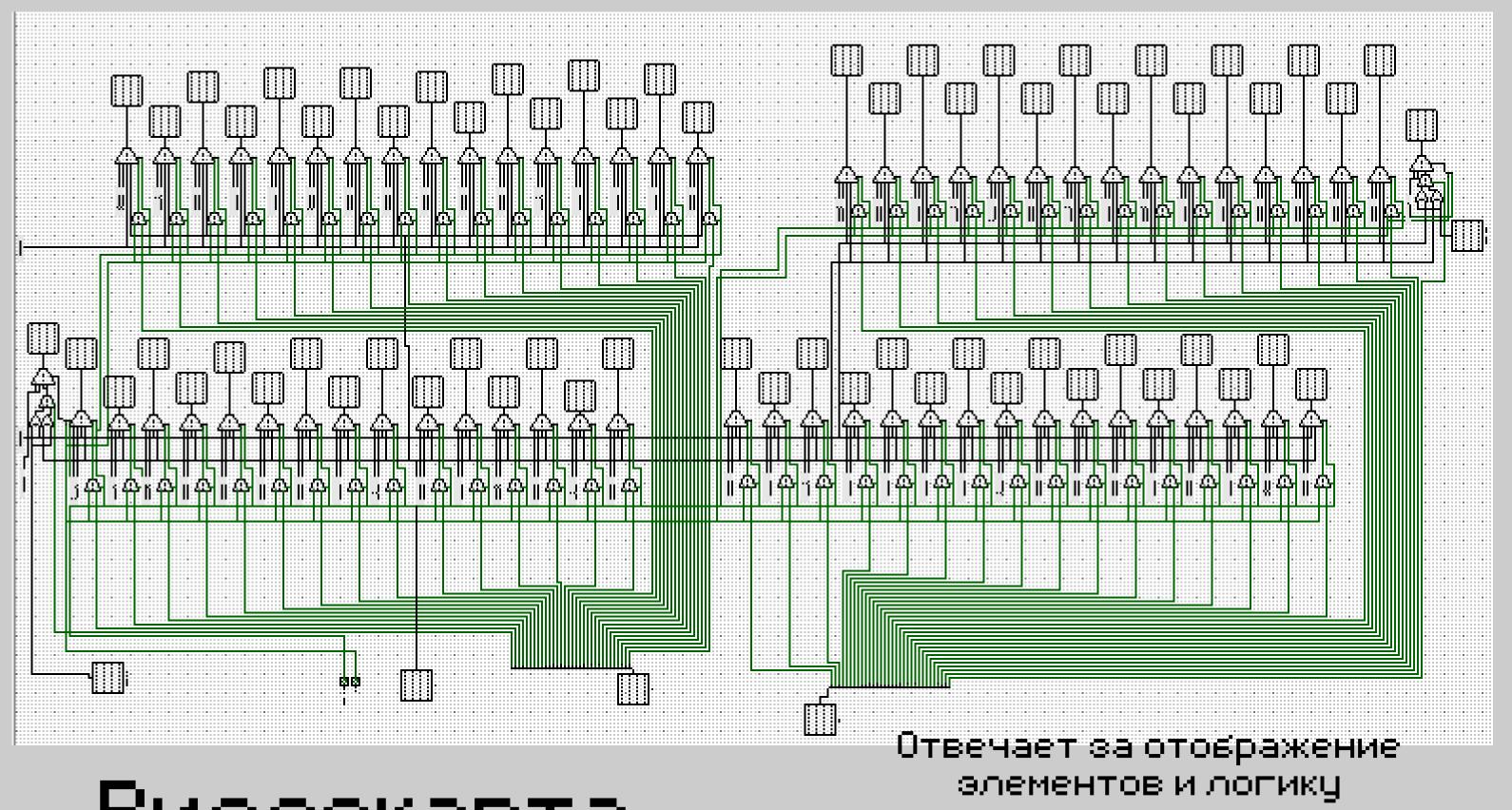
На экране слева и справа расположены лве ракетки. Управляя ракетками нужно отбивать мяч, летающий по полю.

> Когла мяч попалает в стену, "охраняемую" олной из ракеток, это значит, что был забит "гол!".







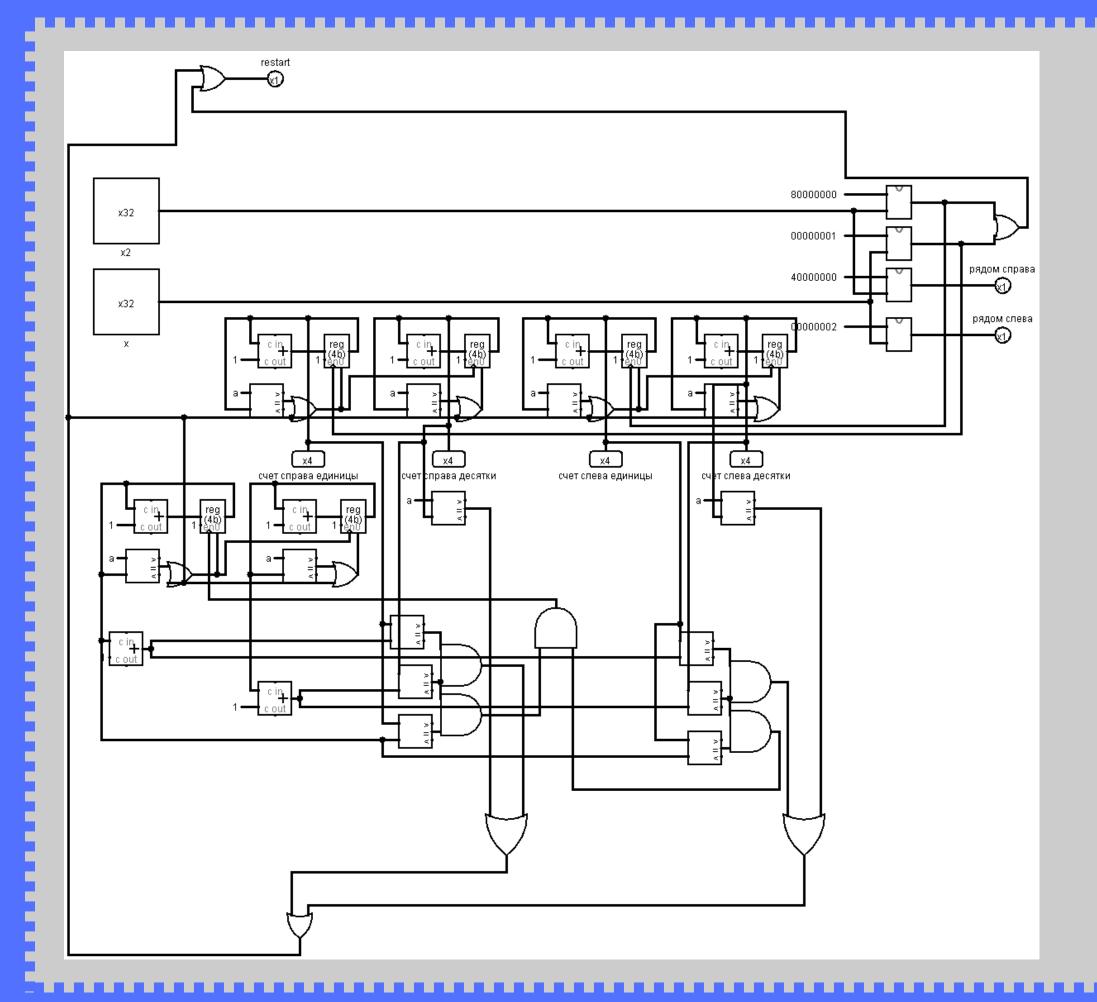


Вилеокарта

столкновения мяча с ракетками





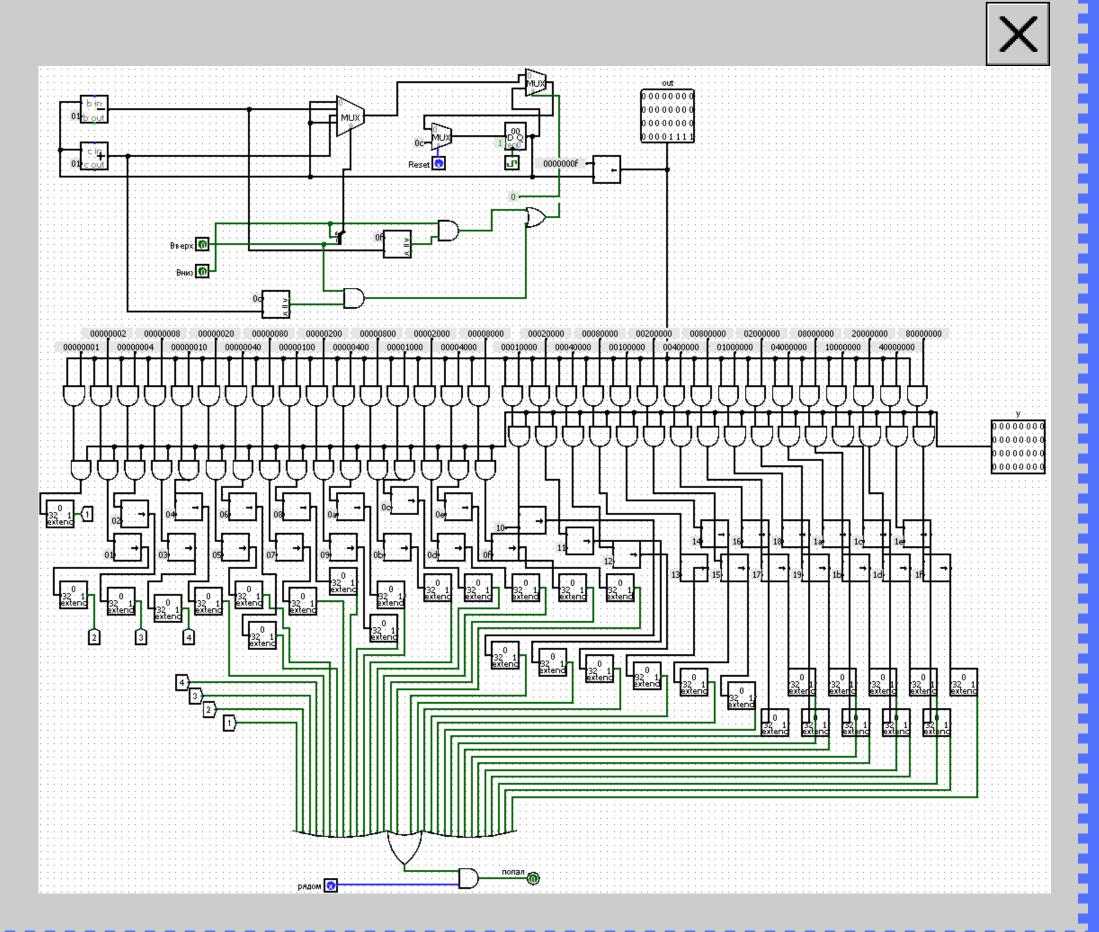


Nonchët Oukob

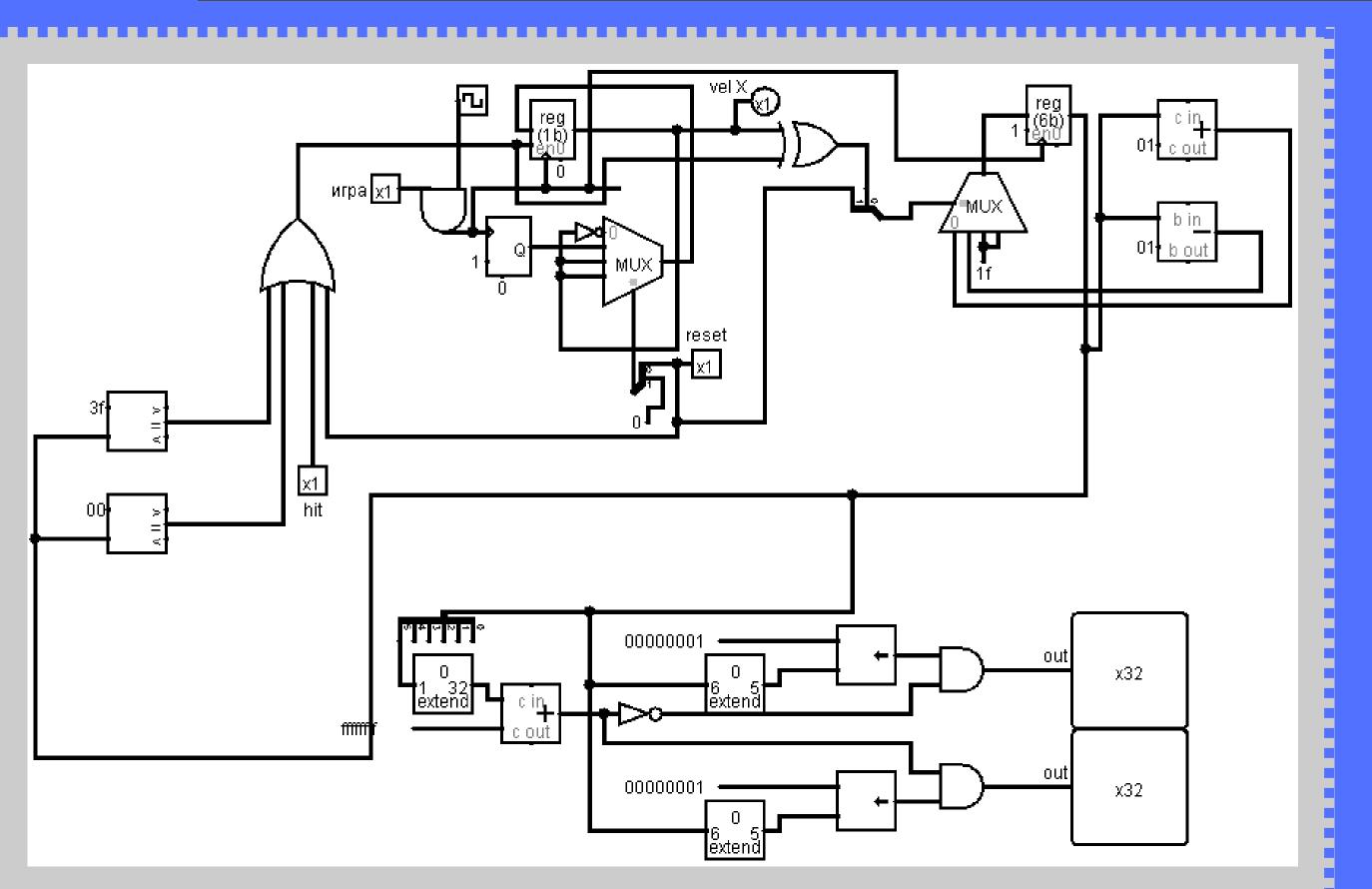
Блок проверяет, лостиг ли мяч правого или левого края поля.

detect hit & rocketka

Схема управления лвижением ракетки по вертикали Также отвечает за проверку положения мяча на экране и пониманием: «произошло попалание или нет?»



Лвижение мяча по х

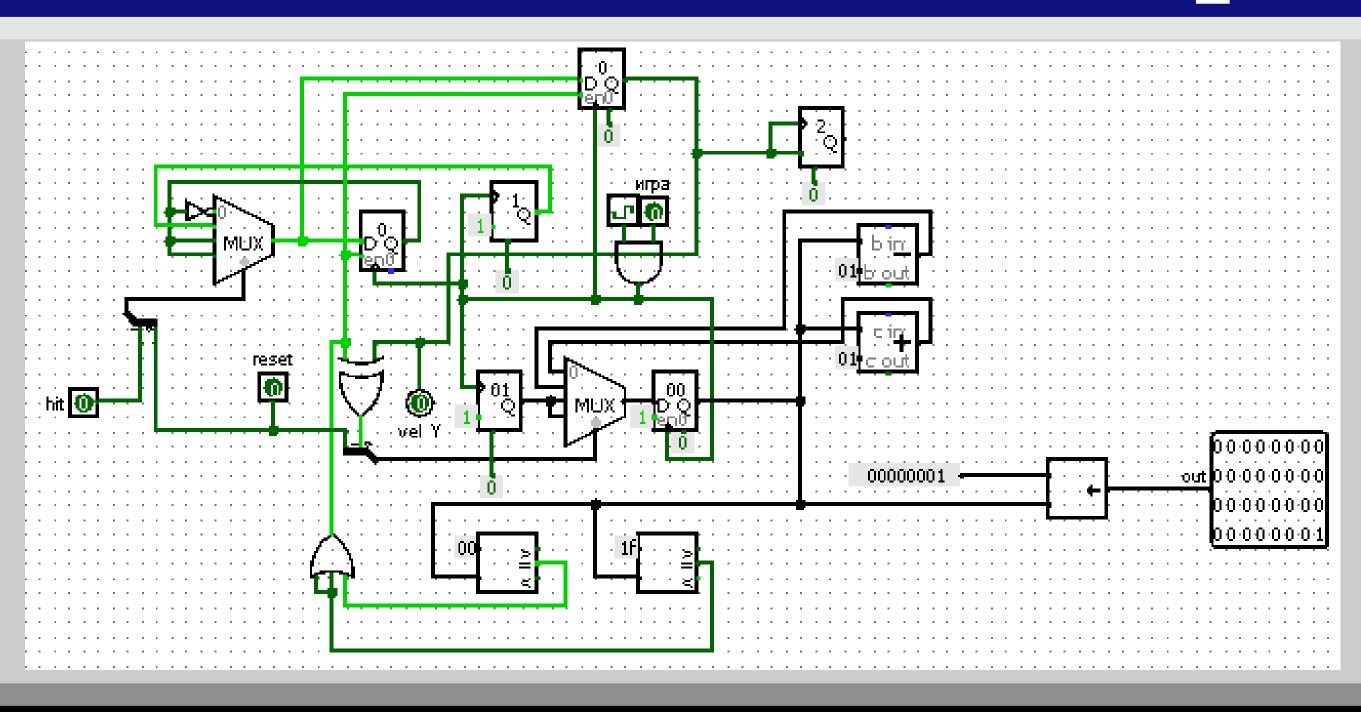






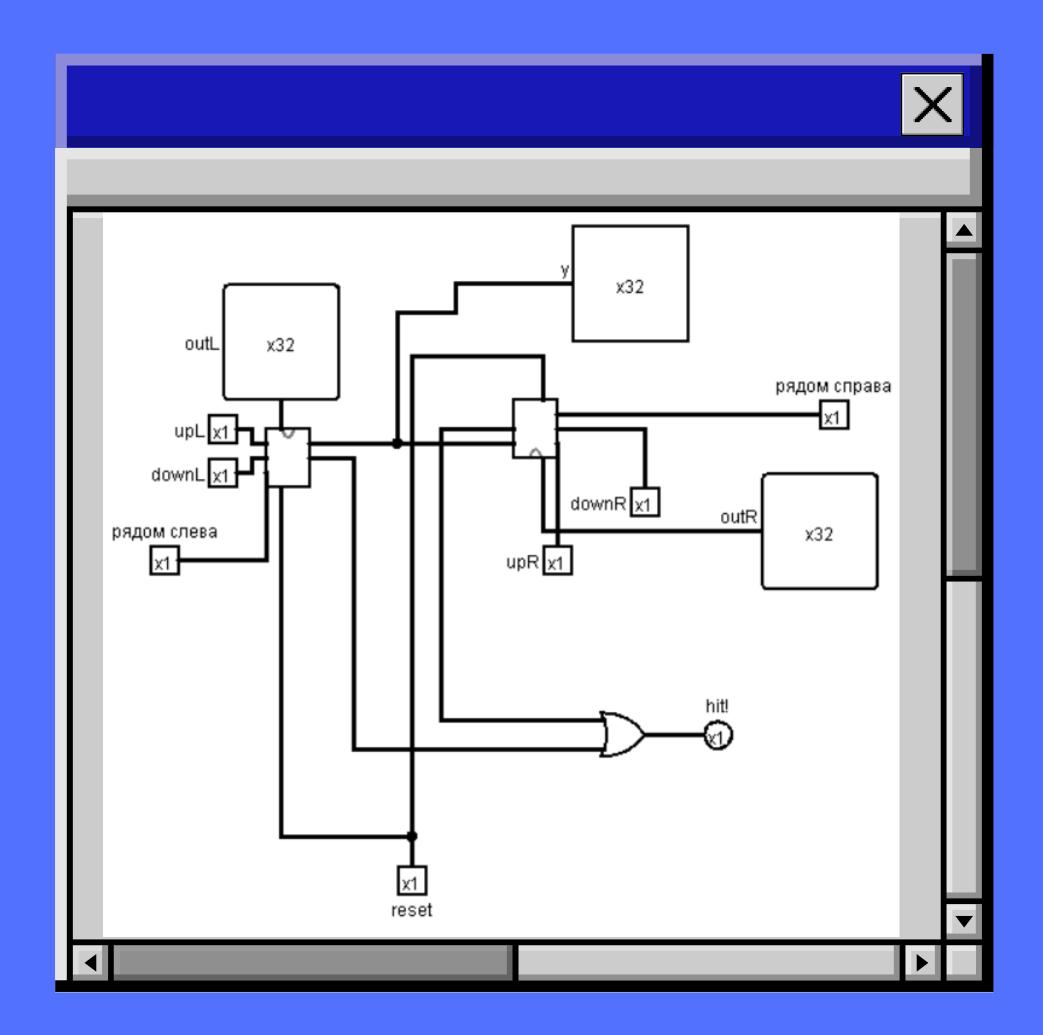
Лвижение мяча по у



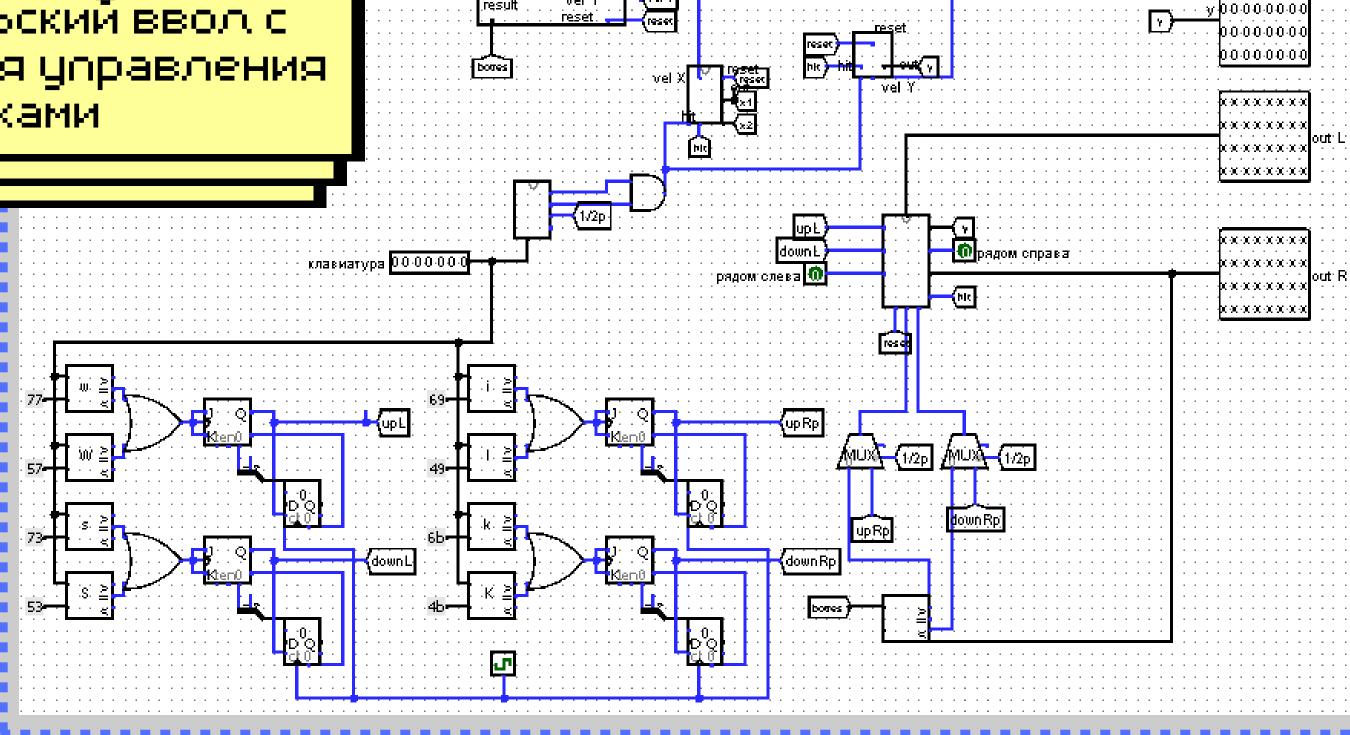








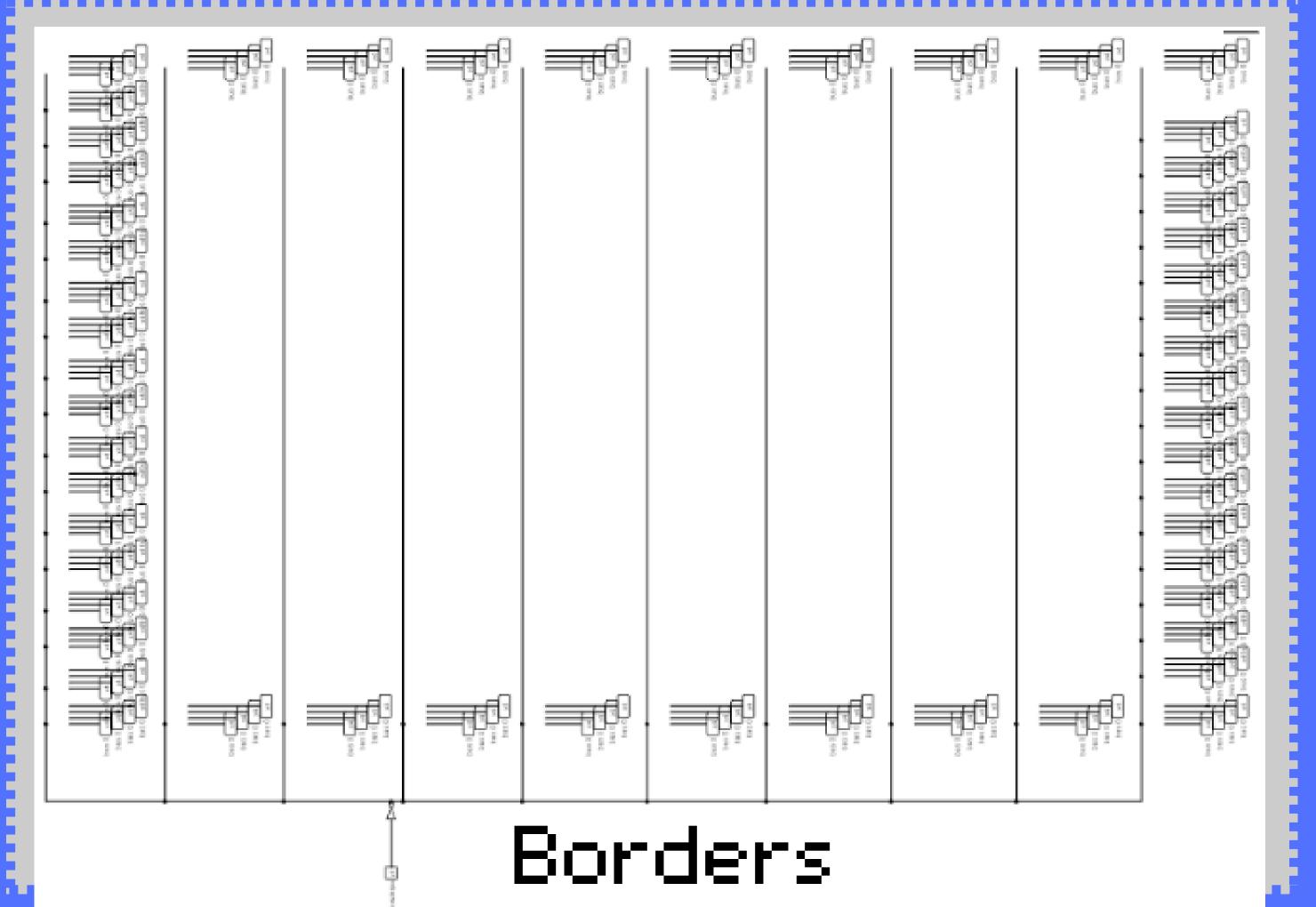
Обеспечивает читаемость схемы и отвечает за пользовательский ввол с клавиатуры лля управления ракетками

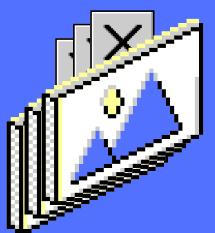


0.000-000-000-000-000

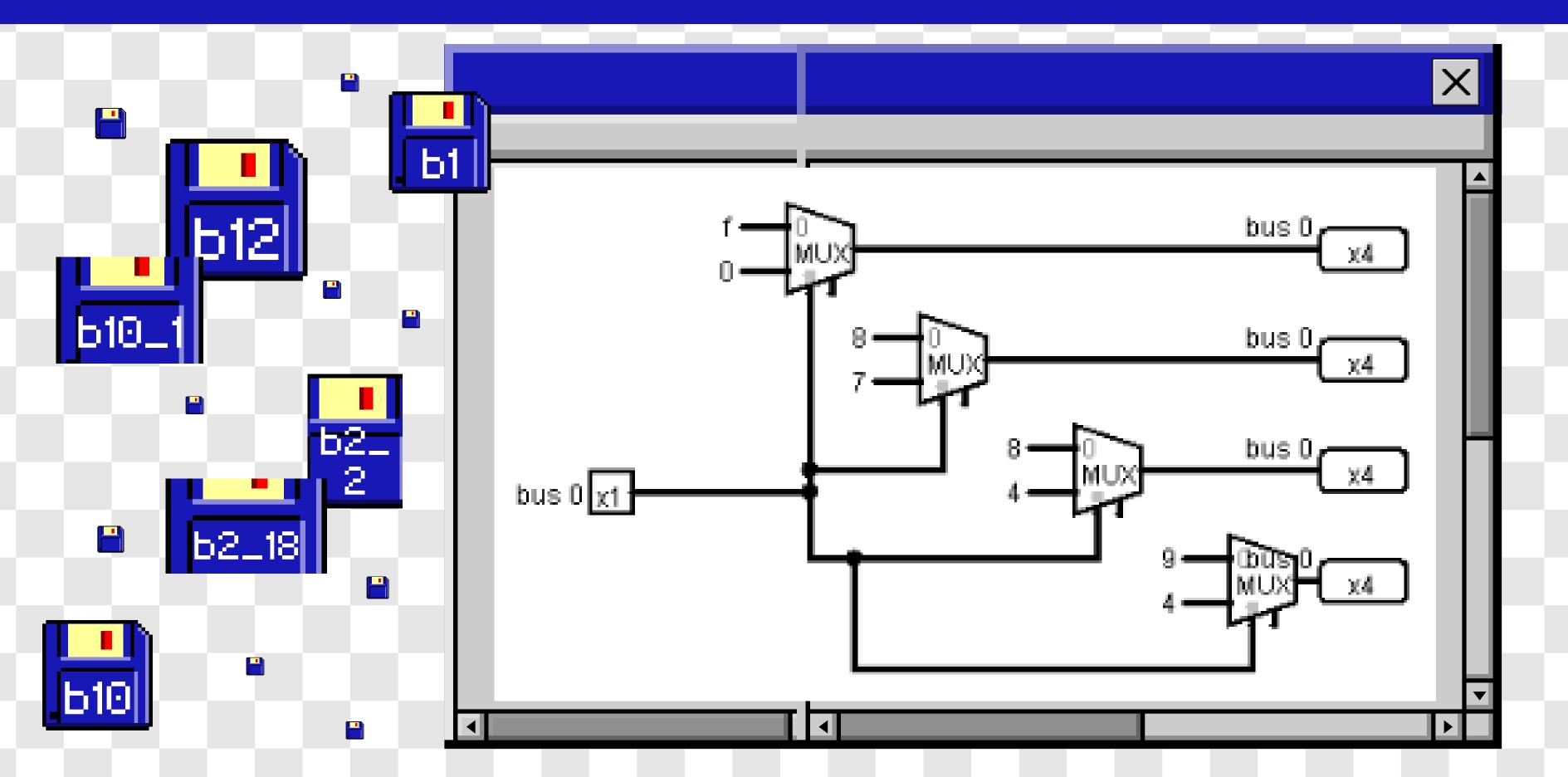
0000000







юмогательные схемы • Вспомогательные схемы • Вспомогательные схемы • Вспомогательные схемы • Вспомогате



ельные схемы • Вспомогательные схемы • Вспомогательные схемы • Вспомогательные схемы • Вспомогательные





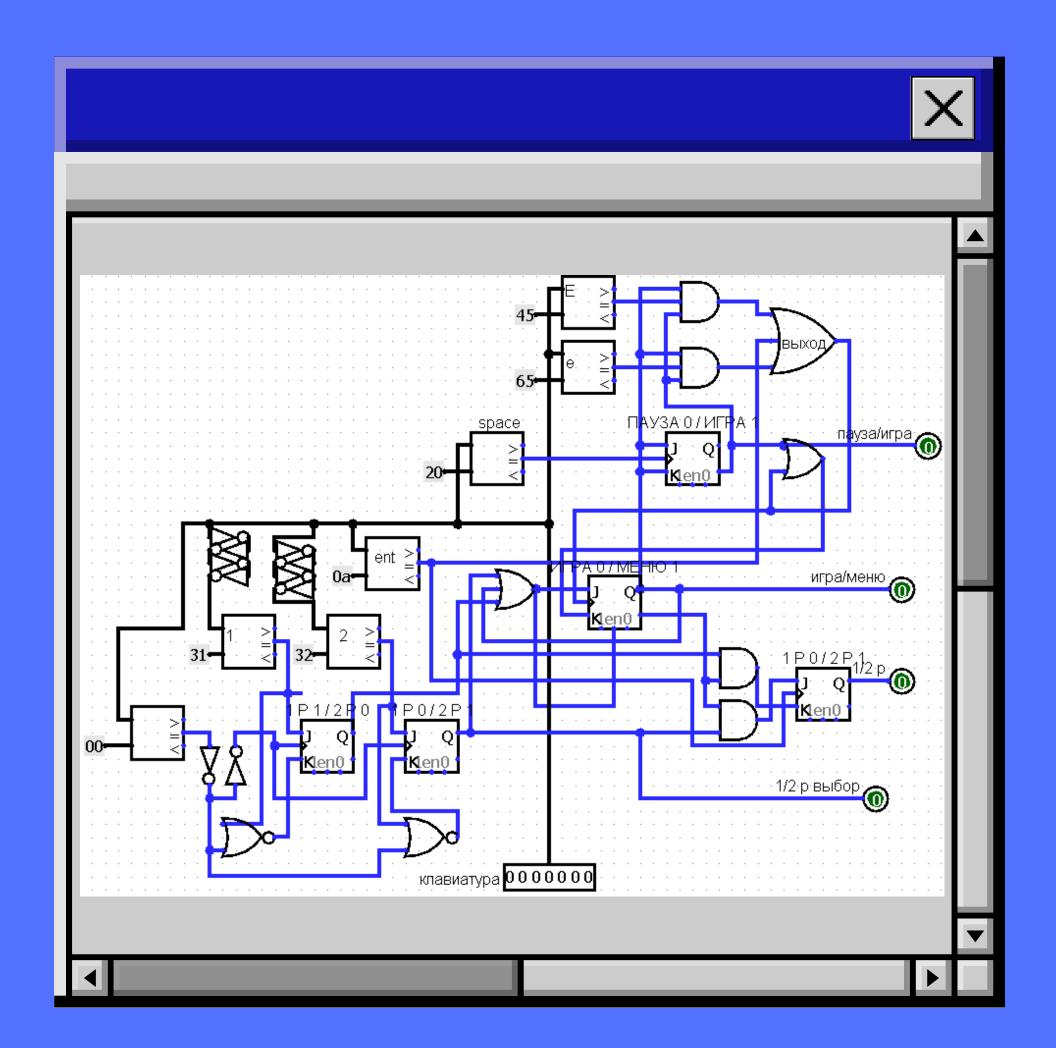
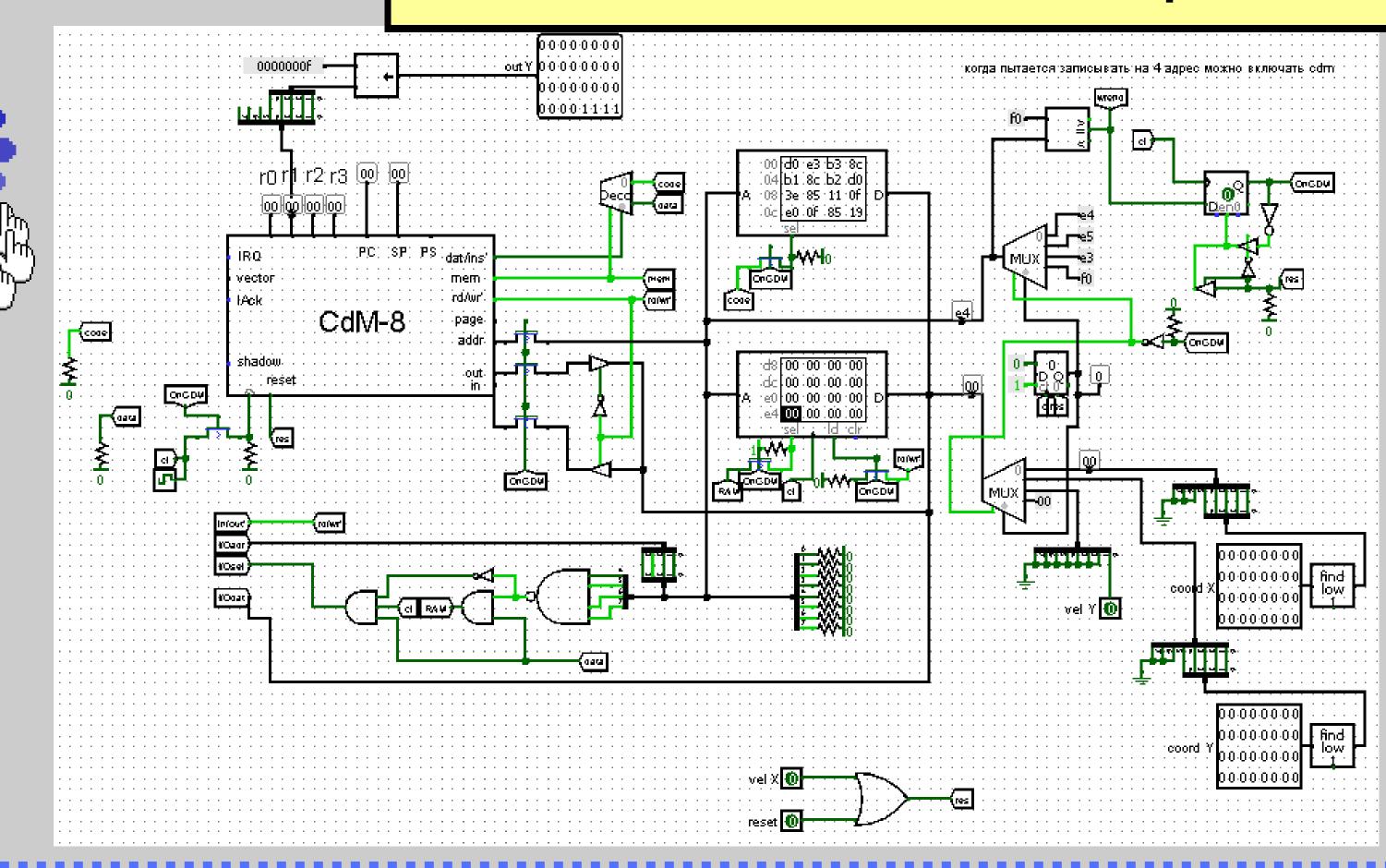
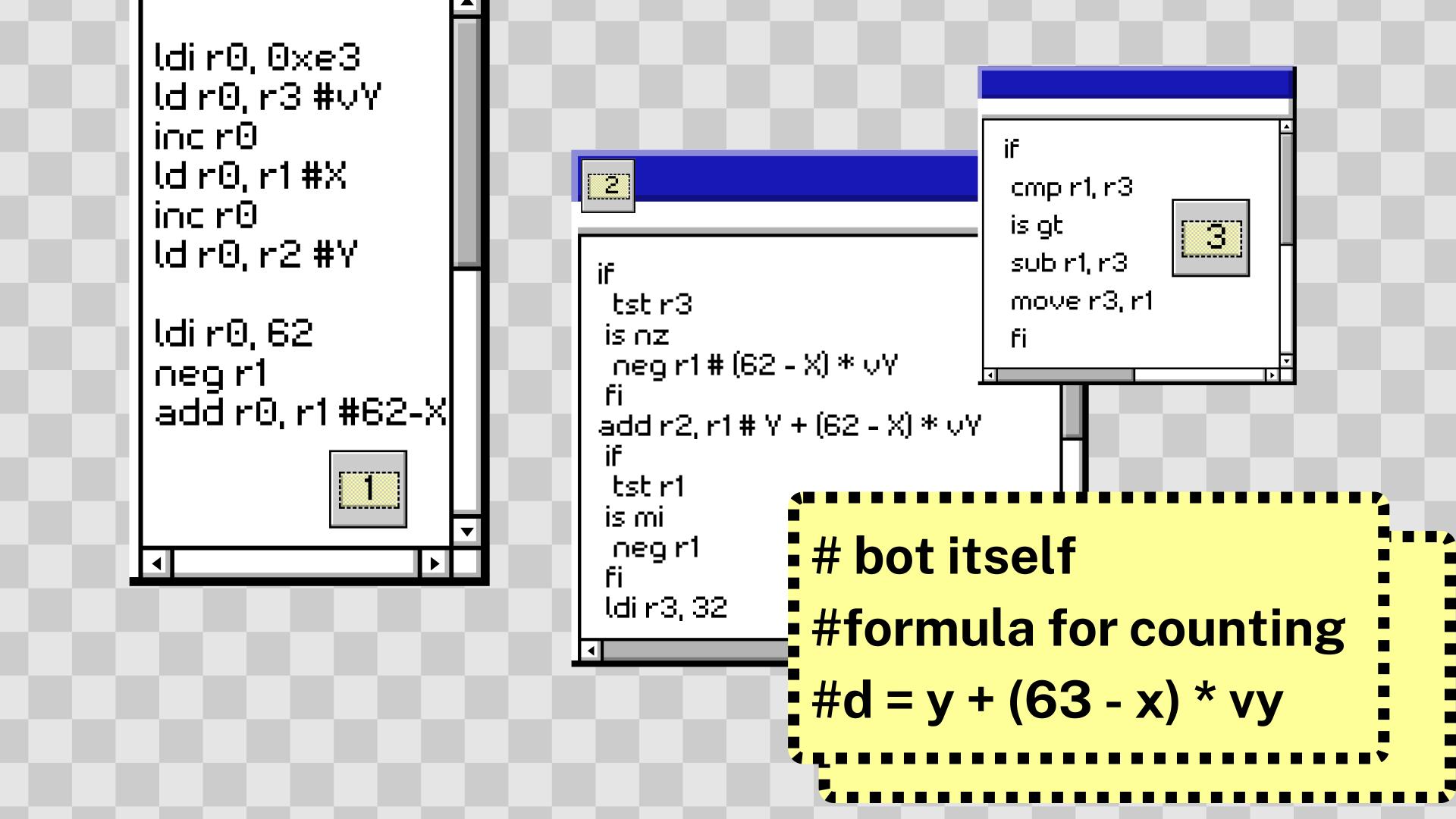


Схема полключения процессора:





Заключение

Мы успешно реализовали игру Pong Мы получили важный опыт взаимолействия в команле

Мы на на практике применили материалы курса Цифровые Платформы

Мы стали увереннее в навыках построения схем и программирования CdM8

