

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ SPECIALIZAREA INFORMATICĂ

Lucrare de licență

CRIME IN THE BLOCK

Absolvent:

Zaharia Diana Cristiana

Coordonator științific:

Conf. Dr. Mihai Prunescu









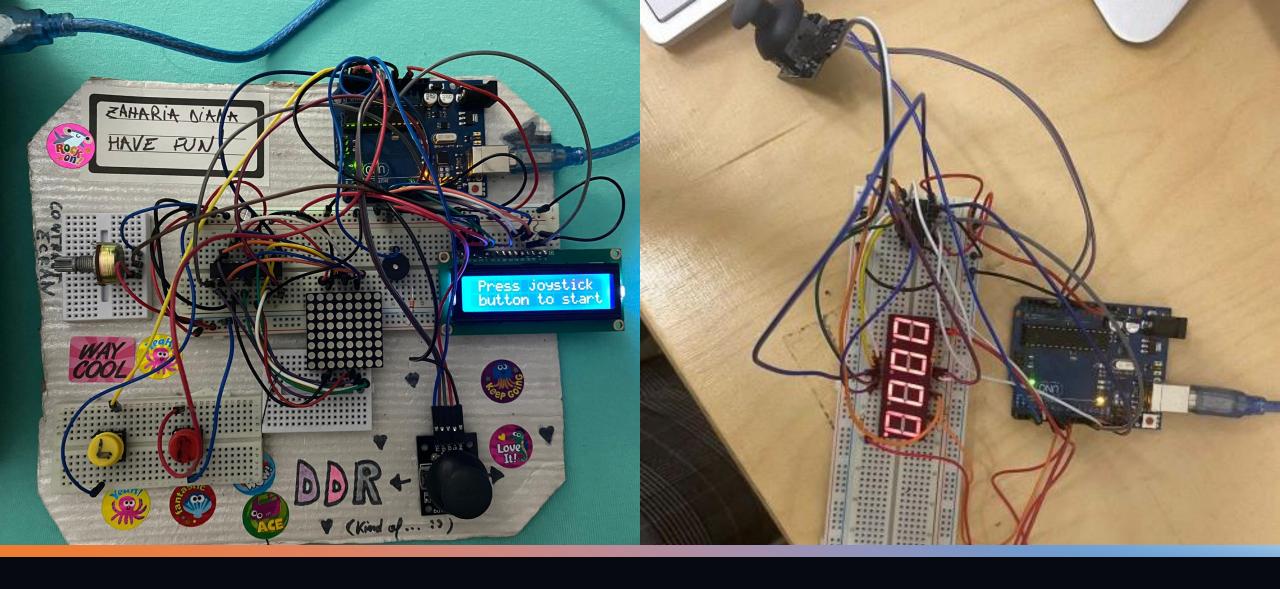
INTRODUCERE

COMPONENTE HARDWARE, CONEXIUNI, TESTĂRI

TEHNOLOGII UTILIZATE

PREZENTAREA JOCULUI

CONCLUZII ȘI PERSPECTIVE

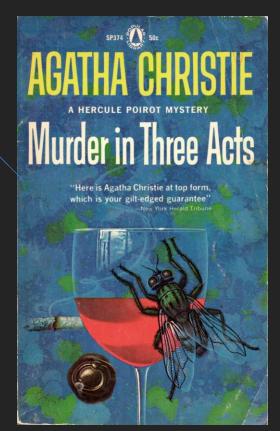


MOTIVAŢIA 1

MOTIVAŢIA 2











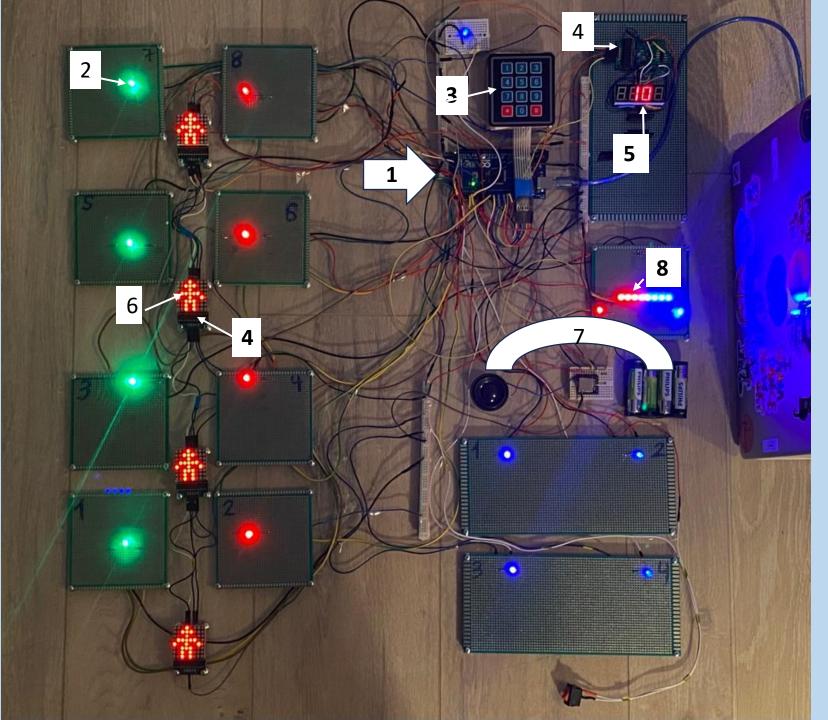








SCOPUL

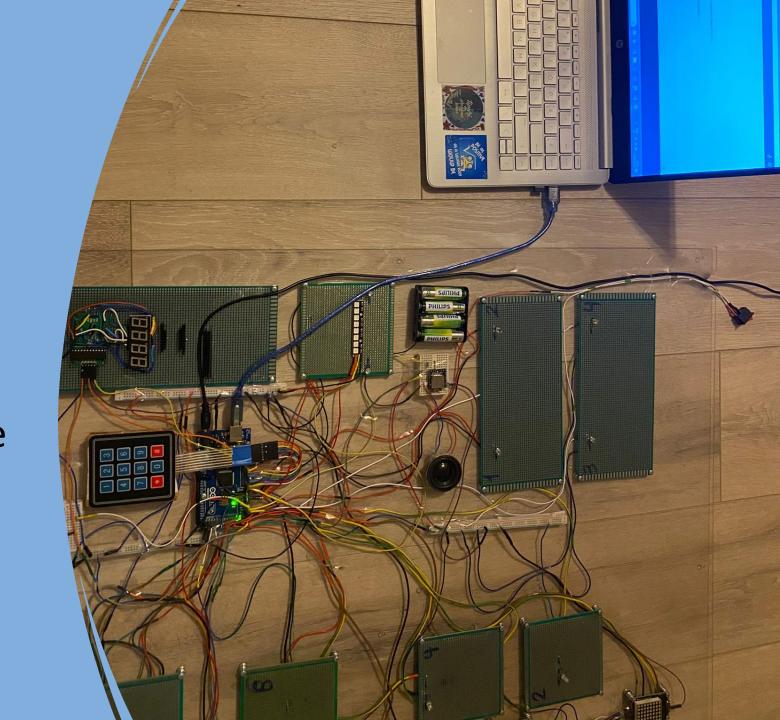


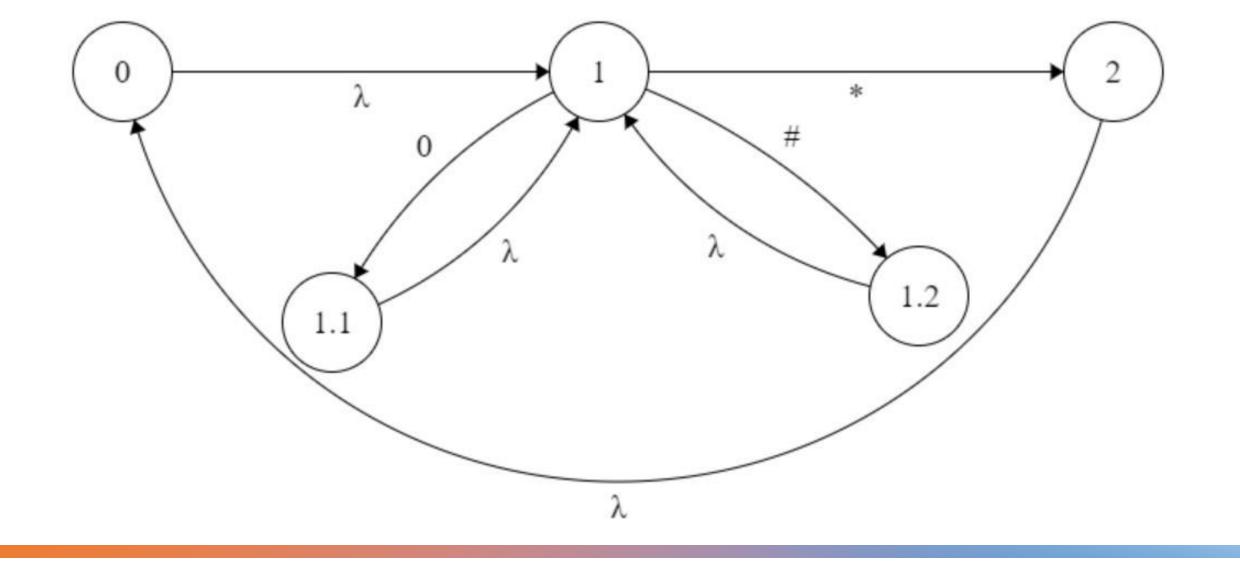
Hardware

- 1. Arduino Mega 2560
- 2. LED-uri
- 3. Pad de tastatură pentru Arduino
- 4. MAX7219 LED driver
- 5. Afișaj cu patru cifre și șapte segmente
- 6. Matrice de LED-uri 8x8
- 7. DFPlayer mini + Boxa + Baterie
- 8. WS2812B

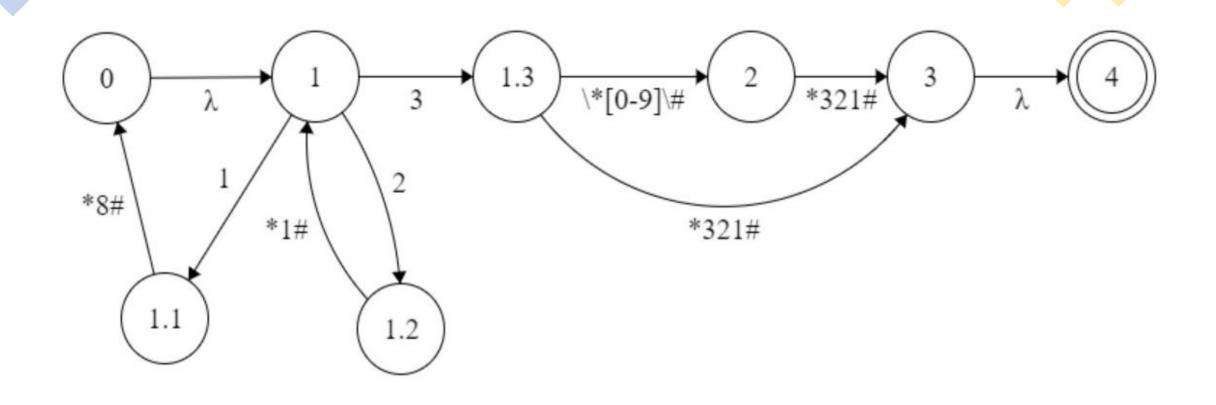
Tehnologii utilizate

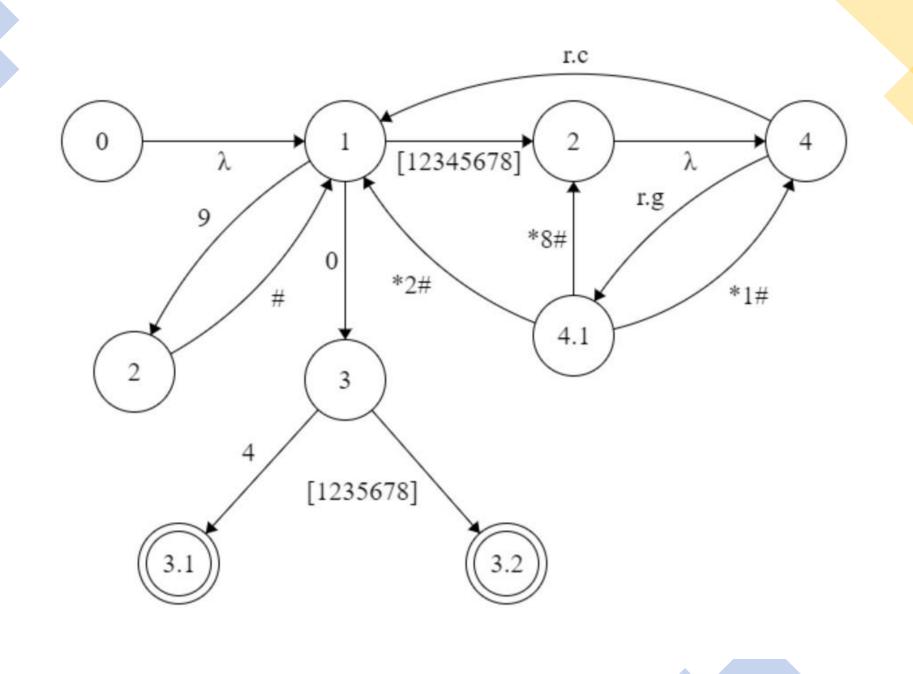
- Arduino Ide & librării (preinstalate & externe)
- Protocoale și interfețe de comunicare (Arduino Mega <--> componente)





Mașina de stări





Prezentarea jocului



Bibliografie

 Devang Jagdale, "Finite State Machine in Game Development International Journal of Advanced Research in Science Communication and Technology", Octombrie 2021, URL:https://www.researchgate.net/publication/355518086 Finite State Machine in Game Development

• Scott Campbell Ultima accesare 14 Noiembrie 2021 URL: https://www.circuitbasics.com/basics-of-the-spi-communication-protocol/

• Eberhard Fahle- "LedControl", Ultima accesare: 20 Ianuarie 2015, URL: http://wayoda.github.io/LedControl/

Vă mulțumesc!