

Párhuzamos és eseményvezérelt programozás

Házi Feladat

Berta Máté, Szűcs Viktor

Tartalom

Feladat	3
Kiírás	3
Értelmezés	3
Megoldás	4
FreeRTOS.....	4
LCDTask	4
gameTask	4
gameOverTask	5
Linux	6
gameTask	6
difficultyTask	7
mapgenTask	7
Program futtatása.....	7
Mellékletek.....	8
FreeRTOS.....	8
main.c	8
lcdDraw.h	10
lcdDraw.c	10
uart.h.....	11
uart.c	11
Linux	14
main.c	14
mapgen.h	15
mapgen.c	15
highscores.h.....	16
highscores.c	16
game.h	19
game.c	19
difficulty.h	22
difficulty.c	22
command.h	23
command.c	23

Feladat

Kiírás

A feladat egy banán kosár nevű játék implementációja STK3700-as fejlesztőkártya és PC felhasználásával. A fejlesztőkártya szoftverének FreeRTOS operációs rendszeren kell futnia, a PC-n futó szoftver Linux operációs rendszeren kell futnia.

A játék során az STK3700-as fejlesztőkártya LCD kijelzőjén megjelenő „banánok” elkapása a feladat. A kosarat az LCD kijelző alsó szegmensének vízszintes vonala jelképezi. A játékos 10 étellel kezdi a játékot és legfeljebb 99 banánt kaphat el. A kijelzőn ennek látszania kell.

A játék indítása és a kosár mozgatása a PC-ről UART-on érkező karakterekkel történik. ('b'-balra, 'j'-jobbra, 's'-indítás).

A játék során a banánok egyre gyorsabban jelennek meg, a sebesség gyorsulását a játék nehézségi szintje határozza meg. Három ilyen szint van.

A játékról statisztikát vezet a PC-s program, a különböző szintek legjobb eredményei és az átlagos elért pontszám van nyilván tartva.

Értelmezés

A feladat az előző félévben elkészített beágyazott és ambiens rendszerek házi feladatának kiegészített változata. Amennyiben van rá lehetőség az előző félévben elkészített szoftvert fel kell használni.

A feladat jól felbontható részfeladatokra. STK3700-as kártyán az LCD vezérlése, UART kezelése, játék mechanizmus számítása és a játék végének kezelése. PC-n a statisztika beolvasása/kiírása, banán megjelenési helyek generálása (minden pálya egyedi) nehézségi fok szerinti sebesség növelés kiadása, UART és STDIN összekapcsolása.

Megoldás

FreeRTOS

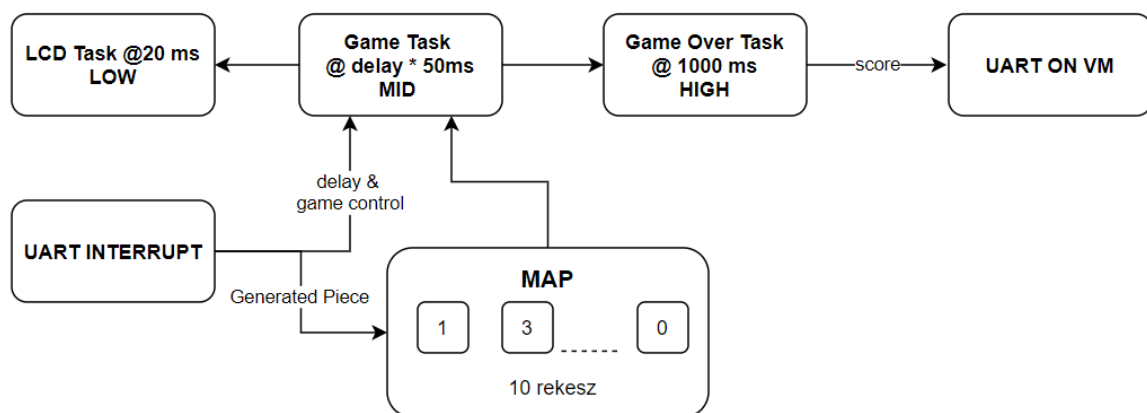
A játék megvalósítása egy interrupt kezelő függvénnyel és három taskkal történik. Az interrupt kezelő függvény fogadja és kezeli az UARTon érkező karaktereket. A taskok végzik a játék logikájának implementációját, LCD kijelző vezérlését és a játék újraindításához szükséges teendőket.

A **main()** függvény az UART és LCD inicializálása után, létrehozza a taskokat és elindítja a schedulert. Több feladattal nem rendelkezik.

A soros porton érkező karakter globális változók értékét állítja a következő táblázat szerint:

Karakter	Változó
's'	gameIsRunning = 1
'a'	position--
'd'	position++
'+'	delayTimeFactor--
'_'	delayTimeFactor++
'0','1','2','3'	map[mapIndex] = 'c'-0x30

A beágyazott szoftver folyamat ábrája:



LCDDTask

Legalacsonyabb prioritással rendelkező, viszont leggyakrabban futó task. Feladata, ha bármilyen változás történik a képernyőkép újra rajzolása az LCD-n. Ezt 20ms-os frissítéssel teszi meg, amennyiben nincs más magasabb prioritású task.

gameTask

Közepes prioritású task, amely a delayTimeFactortól függően 50ms és 500 ms ideig várakozás két futási ciklus között.

A játék logikáját valósítja meg, mint például a banán és kosár pozíciójának összehasonlítása, banán érése, új banán létrehozása.

gameOverTask

Legmagasabb prioritású task, amely másodpercenként fut. Amennyiben a játékosnak elfogytak az életpontjai vagy elérte a 99-es maximális pontszámot, UART-on a PC felé továbbítja az eddig elért pontszámot. A továbbítás után a játékot vezérlő változók alaphelyzetbe állítása a feladata.

Linux

A program 6 c file-t és a hozzájuk tartozó 5 header file-t tartalmaz és 3 taskot használ.

A **main.c** file az UART inicializálása után, létrehozza a taskokat. Több feladattal nem rendelkezik.

A **command.c** file a soros port felkonfigurálásához szükséges paramétereket kezeli.

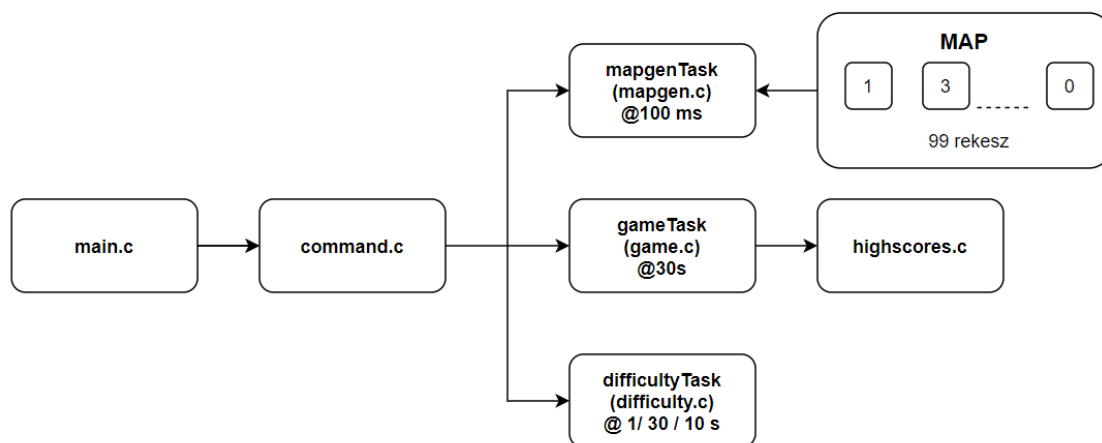
A **game.c** file tartalmazza a gameTask-ot, valamint a gameOver() függvényt, mely a highscores számítását, megjelenítését és az új játék előkészítését végzi.

A **difficulty.c** file kezeli a nehézségi módok beállítását, '+' karakterek küldésével, mellyel a delayTimeFactor változót állítja a kártyán.

A **mapgen.c** file tartalmazza a mapgenTask-ot, valamint elvégzi a pálya generálásához szükséges randomszám generálást

A **highscores.c** file a játékstatisztikák fájlba írását és olvasásának feladatát végzi.

A szoftver folyamatábrája:



A futtatáshoz szükséges karakterparancsok:

Karakter	Változó
'h'	Help
's'	Soros port sebessége
'p'	Soros port neve

gameTask

Feladata, a játék indításának vezérlése, a leütött karakterek soros portra történő kiírása.

difficultyTask

A delayTimeFactor növeléséhez a '+' karakter kiírása a soros portra, különböző időközönként nehézségi módtól függően..

mapgenTask

A randomszám generáló függvény által feltöltött tömb elemeit írja ki a soros portra.

Program futtatása

A program a következő paranccsal fordítható:

```
gcc -pthread command.c difficulty.c game.c highscores.c main.c mapgen.c -o main
```

Futtatása pedig a következő paranccsal történik:

```
./main -p /dev/ttyACM0 115200
```

A soros porti eszköz neve változhat, ezért ellenőrizni kell azt.

Mellékletek

A projekt forrásfájljai (emlib és FreeRTOS könyvtári források nélkül) a következő linken is elérhetőek:

<https://github.com/Zaion-BM/PEP>

FreeRTOS

main.c
<pre>1 #include "em_device.h" 2 #include "em_chip.h" 3 4 #include <stdint.h> 5 #include "segmentlcd.h" 6 #include <udelay.h> 7 8 #include "FreeRTOS.h" 9 #include "task.h" 10 #include "../application/lcdDraw.h" 11 #include "../application/mapgen.h" 12 #include "../application/uart.h" 13 14 extern uint8_t position; 15 extern uint8_t delayTimeFactor; 16 extern uint8_t gameIsRunning; 17 extern uint8_t reDrawLCD; 18 19 #define maintASK_HI_PRIORITY (tskIDLE_PRIORITY + 3) 20 #define maintASK_MID_PRIORITY (tskIDLE_PRIORITY + 2) 21 #define maintASK_LO_PRIORITY (tskIDLE_PRIORITY + 1) 22 #define maintASK_LO_STACK_SIZE configMINIMAL_STACK_SIZE 23 24 #define LIFE_TO_LOSE 10 25 26 //Globális változók 27 TaskHandle_t LCDHandle; 28 TaskHandle_t gameHandle; 29 TaskHandle_t gameOverHandle; 30 31 uint8_t score = 0; //elért pontszám 32 uint8_t bananaY = 0; //banán függőleges helyzete 33 uint8_t bananaX = 0; 34 uint8_t round = 0; //körök száma 35 uint8_t life = LIFE_TO_LOSE; 36 extern uint8_t map[10]; 37 38 39 void LCDTask() { 40 41 while(1){ 42 43 if(reDrawLCD){ 44 45 lcdClearLowerSegment(); 46 lcdDrawBasket(position); 47 lcdDrawBanana(bananaX,bananaY); 48 } 49 } 50 }</pre>


```
46         lcdDrawScore(score,life);
47         reDrawLCD = 0;
48     }
49
50     vTaskDelay(20/portTICK_PERIOD_MS);
51 }
52 }
53
54 void gameTask() {
55
56     while (1) {
57         if((gameIsRunning) && (life!=0)){
58             reDrawLCD = 1;
59
60             //Banán érés
61             if(bananaY<4){bananaY++;}
62             else{bananaY=0;}
63
64             //Elkapás
65             if(4==bananaY){ (position==bananaX) ? score++ : life--; }
66
67             //Új banán rajzolás
68             if(4==bananaY){
69                 round++;
70                 bananaX = map[(round%10)];
71             }
72
73             vTaskDelay(delayTimeFactor*50/ portTICK_PERIOD_MS);
74         }
75
76         vTaskDelay(250/ portTICK_PERIOD_MS);
77     }
78 }
79
80 void gameOverTask() {
81     while(1){
82         if((life==0) || (score==99)){
83             if(score>9){
84                 USART_Tx(USART0, (score/10)+0x30);
85                 USART_Tx(USART0, (score%10)+0x30);
86             }
87             else{USART_Tx(USART0,score+0x30);}
88             score = 0;
89             round = 0;
90             delayTimeFactor = 10;
91             life = LIFE_TO_LOSE;
92             gameIsRunning = 0;
93             for(int i = 0;i<10;i++){map[i] = i%4;}
94         }
95         vTaskDelay(1000/portTICK_PERIOD_MS);
96     }
97 }
98 }
99
100
101 int main(void) {
```

```
102  /* Chip errata */
103  CHIP_Init();
104
105  SegmentLCD_Init(false);
106  uart_init();
107
108  xTaskCreate(LCDTask, "", mainTASK_LO_STACK_SIZE, NULL, mainTASK_LO_PRIORITY, &LCDHandle);
109  xTaskCreate(gameTask, "", mainTASK_LO_STACK_SIZE, NULL, mainTASK_MID_PRIORITY, &gameHandle);
110  xTaskCreate(gameOverTask, "", mainTASK_LO_STACK_SIZE, NULL, mainTASK_HI_PRIORITY, &gameOverHandle);
111
112  vTaskStartScheduler();
113
114  return 0;
115 }
```

lcdDraw.h

```
1  #ifndef LCDDRAW_H
2  #define LCDDRAW_H
3
4
5  #include "em_device.h"
6  #include "em_chip.h"
7  #include "segmentlcd.h"
8
9  #include "../application/segmentlcd_individual.h"
10
11
12  void lcdDrawBasket(uint8_t position); //Kosár kijelzése LCD-n
13
14  void lcdDrawScore(uint8_t score, uint8_t round); //Körök száma és pontszám kijelzése LCD-n
15
16  void lcdDrawBanana(uint8_t position, uint8_t age); //Banán kijelzése LCD-n
17
18  void lcdClearLowerSegment(); //Alsó szegmens törlése
19
20
21 #endif
```

lcdDraw.c

```
1  #include "../application/lcdDraw.h"
2
3  SegmentLCD_UpperCharSegments_TypeDef upperCharSegments[SEGMENT_LCD_NUM_OF_UPPER_CHARS];
4  SegmentLCD_LowerCharSegments_TypeDef lowerCharSegments[SEGMENT_LCD_NUM_OF_LOWER_CHARS];
5
6  void lcdClearLowerSegment()
7  {
8      for (uint8_t p = 0; p < SEGMENT_LCD_NUM_OF_LOWER_CHARS; p++)
9      {
10          lowerCharSegments[p].raw = 0;
11          SegmentLCD_LowerSegments(lowerCharSegments);
12      }
13  }
14
```

```
15 void lcdDrawBasket(uint8_t position)
16 {
17     lowerCharSegments[position].d = 1;
18     SegmentLCD_LowerSegments(lowerCharSegments);
19 }
20
21
22 void lcdDrawScore(uint8_t score, uint8_t life)
23 {
24     SegmentLCD_Number(life*100 + score);
25     SegmentLCD_Symbol(LCD_SYMBOL_COL10,1);
26 }
27
28
29 void lcdDrawBanana(uint8_t position,uint8_t age)
30 {
31     switch(age)
32     {
33     case 0:
34         lowerCharSegments[position].a = 1;
35         SegmentLCD_LowerSegments(lowerCharSegments);
36         return;
37     case 1:
38         lowerCharSegments[position].j = 1;
39         SegmentLCD_LowerSegments(lowerCharSegments);
40         return;
41     case 2:
42         lowerCharSegments[position].p = 1;
43         SegmentLCD_LowerSegments(lowerCharSegments);
44         return;
45     case 3:
46         return;
47     }
48 }
```

uart.h

```
1 #ifndef UART_H
2 #define UART_H
3
4
5 void UART0_RX_IRQHandler(void);
6
7 void uart_init();
8
9 #endif
```

uart.c

```
1 #include "../application/uart.h"
2
3 #include <em_usart.h>
4 #include <em_cm_u.h>
5 #include <em_gpio.h>
```

```
6
7 volatile char newchar = '0'; // Soros porton érkező karakter
8 volatile uint8_t position = 0; // Kosár pozíció
9 volatile uint8_t gameIsRunning = 0; // Játékengedélyező flag
10 volatile uint8_t delayTimeFactor = 10; // Játék sebesség szabályozó
11 volatile uint8_t newPiece = 0;
12 volatile uint8_t reDrawLCD = 1;
13 volatile uint8_t map[10] = {3,2,0,1,1,0,3,3,0};
14 volatile uint8_t mapIndex = 0;
15
16 void UART0_RX_IRQHandler(void) // UART INT HANDLER
17 {
18     newchar = (char) USART_RxDataGet(UART0);
19     if(newchar=='d' && position < 3){
20         position++;
21         reDrawLCD = 1;
22         newchar = 'q';
23     }
24
25     if(newchar=='a' && position > 0){
26         position--;
27         newchar = 'q';
28         reDrawLCD = 1;
29     }
30     if(newchar=='s'){
31         gameIsRunning = 1;
32         newchar = 'q';
33         reDrawLCD = 1;
34     }
35     if(newchar=='+'){
36         if(delayTimeFactor != 1){delayTimeFactor--;}
37         newchar = 'q';
38     }
39     if(newchar=='-'){
40         if(delayTimeFactor != 9){delayTimeFactor++;}
41         newchar = 'q';
42     }
43     if( ((newchar-0x30)<4) && ((newchar-0x30)>=0) ){
44         if(mapIndex==10){mapIndex = 0;}
45         map[mapIndex] = newchar-0x30;
46         mapIndex++;
47     }
48     else{
49         newchar = 'q';
50     }
51 }
52
53 void uart_init()
54 {
55 //UART0 konfigurálása a 4 gyakorlat kódja alapján:
56 //Configure UATR0: 11520 Baud, Frame format 81N
57 //Location 1 routing
58
59 //Enable CLK for UATR0
60 CMU_ClockEnable(cmuClock_UART0, true);
61
```

```
62     //Actual configuration
63     USART_InitAsync_TypeDef uinit;
64
65     uinit.autoCsEnable = false;
66     uinit.baudrate = 115200;
67     uinit.databits = usartDatabits8;
68     uinit.enable = usartEnable;
69     uinit.mvdis = false;
70     uinit.oversampling = usartOVS16;
71     uinit.parity = usartNoParity;
72     uinit.prsRxCh = usartPrsRxCh0;
73     uinit.prsRxEnable = false;
74     uinit.refFreq = 0;
75     uinit.stopbits = usartStopbits1;
76
77     USART_InitAsync(UART0, &uinit);
78
79     UART0->ROUTE |= (USART_ROUTE_TXPEN | USART_ROUTE_RXPEN);
80     UART0->ROUTE |= (USART_ROUTE_LOCATION_LOC1);
81
82     CMU_ClockEnable(cmuClock_GPIO, true);
83     GPIO_PinModeSet(gpioPortE, 0, gpioModePushPull, 1); // TX
84     GPIO_PinModeSet(gpioPortE, 1, gpioModeInput, 0);    // RX
85     GPIO_PinModeSet(gpioPortF, 7, gpioModePushPull, 1); // Enable to debugger
86
87     USART_IntEnable(UART0, USART_IF_RXDATAV);
88     //Interrupt enable
89     NVIC_EnableIRQ(UART0_RX_IRQn);
90
91
92 }
```

Linux

main.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <string.h>
4 #include <pthread.h>
5 #include <fcntl.h>
6 #include <stdbool.h>
7 #include <stdint.h>
8 #include <unistd.h>
9 #include <termios.h>
10
11 #include "command.h"
12 #include "game.h"
13 #include "highscores.h"
14 #include "mapgen.h"
15 #include "difficulty.h"
16
17 #define CMDLINE_DBG true
18
19 #define CFGSTR_SIZE 64
20
21 // Global variables
22 int gameIsRunning = 0;
23 int ser_fd;
24
25 int main(int argc, char *argv[]) {
26
27     uint32_t baudrate = 0;
28     char      portname [CFGSTR_SIZE+1] = "";
29
30     command_interpreter(argc, argv, &baudrate, portname); //call for cmd line argument interpreter
31
32     /*Initialize serial port and open it*/
33     struct termios gecko_ser;
34
35     memset(&gecko_ser, 0, sizeof(gecko_ser));
36
37     gecko_ser.c_iflag = 0;
38     gecko_ser.c_oflag = 0;
39     gecko_ser.c_cflag = CS8|CREAD|CLOCAL;
40     gecko_ser.c_lflag = 0;
41     gecko_ser.c_cc[VMIN] = 1;
42     gecko_ser.c_cc[VTIME] = 0;
43
44     ser_fd = open(portname, O_RDWR);
45
46     if(ser_fd < 0 ) {
47         perror("Serial device open failed!");
48         exit(EXIT_FAILURE);
49     }
50
51     cfsetospeed(&gecko_ser, baudrate);
52     cfsetispeed(&gecko_ser, baudrate);
53 }
```

```
54         tcsetattr (ser_fd, TCSANOW, &gecko_ser);
55
56     int status; //Return value for thread creation
57
58     /*Thread ID variables*/
59     pthread_t gameTask_ID;
60     pthread_t mapgenTask_ID;
61     pthread_t difficultyTask_ID;
62
63     /*Create threads*/
64
65     status = pthread_create(&gameTask_ID, NULL, (void*)gameTask, NULL);
66
67     status = pthread_create(&mapgenTask_ID, NULL, (void*)mapgenTask, NULL);
68
69     status = pthread_create(&difficultyTask_ID, NULL, (void*)difficultyTask, NULL);
70
71     /*Terminate only if all threads have already terminated*/
72     pthread_join(gameTask_ID, NULL);
73
74     pthread_join(mapgenTask_ID, NULL);
75
76     pthread_join(difficultyTask_ID, NULL);
77
78     exit(EXIT_SUCCESS);
79 }
```

mapgen.h

```
1 #ifndef MAPGEN_H
2 #define MAPGEN_H
3
4 void init_map();
5
6 void mapgenTask();
7
8 #endif
```

mapgen.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <time.h>
4 #include <unistd.h>
5
6 #include "mapgen.h"
7
8 int map[99]; //Memory space for map
9 extern int ser_fd; //Externally initiated UART handle
10
11 void init_map(){
12
13     srand(time(0)); //seed random time generator
14
15     for(int i = 0; i<100; i++){ //fill map array
```

```
16         map[i] = ( rand() % 4 );    //4 in order to get 0||1||2||3 numbers only
17     }
18 }
19
20 void mapgenTask() {
21
22     init_map(); //Create unique map
23     int index = 0;
24     char ch;
25
26     while(1) {
27         if(index == 100) {index=0;} //Circular buffer
28         ch = map[index]+0x30; //int to char conversion
29         write(serial_fd,&ch,1); //Send 1 byte on UART
30         index++; //Increment index
31         usleep(100000); //Sleep for 100ms
32     }
33 }
```

highscores.h

```
1 #ifndef HIGHSCORES_H
2 #define HIGHSCORES_H
3
4 #include <stdio.h>
5 #include <string.h>
6 #include <stdlib.h>
7
8 void parse_file(FILE* fp);
9
10 void write_new_result();
11
12 void open_file();
13
14 #endif
```

highscores.c

```
1 #include "highscores.h"
2
3 //Global constants
4 FILE* fp;
5 char temp[16];
6 char data_low[16]; // "low,00.00,00"
7 char data_mid[16]; // "mid,00.00,00"
8 char data_high[16]; // "hig,00.00,00"
9 char toplist[10][16]; // "lvl,00,name"
10
11 double avg_low, avg_mid, avg_high; // 0 at first attempt
12 int high_score_low, high_score_mid, high_score_high; // 0 at first attempt
13
14 void parse_file(FILE* fp) {
15     int i = 0;
16     while(fgets(temp, 16, fp)) {
17         if(0==i) {strcpy(data_low,temp);}
```



```
18         if(1==i) {strcpy(data_mid,temp);}
19         if(2==i) {strcpy(data_high,temp);}
20         if( (i>2) && (i<10) ) {strcpy(toplist[i],temp);}
21         i++;
22     }
23
24     //Get avg_low
25     memset(temp, '\0', sizeof(temp));
26     strncpy(temp,data_low+4,5);
27     avg_low = atof(temp);
28
29     //Get avg_mid
30     memset(temp, '\0', sizeof(temp));
31     strncpy(temp,data_mid+4,5);
32     avg_mid = atof(temp);
33
34     //Get avg_high
35     memset(temp, '\0', sizeof(temp));
36     strncpy(temp,data_high+4,5);
37     avg_high = atof(temp);
38
39     //Get hs_low
40     strncpy(temp,data_low+10,2);
41     high_score_low = atoi(temp);
42
43     //Get hs_mid
44     strncpy(temp,data_mid+10,2);
45     high_score_mid = atoi(temp);
46
47     //Get hs_high
48     strncpy(temp,data_high+10,2);
49     high_score_high = atoi(temp);
50 }
51
52 void write_new_result() {
53     fp = fopen("datafile.txt", "w"); //Open database
54     if (fp == NULL) { //Handle error
55         printf("Please call open_file() API function first.\n");
56         fclose(fp);
57     }
58     else{
59         //Write new data_low to file
60         strcpy(data_low,"low,");
61         sprintf(temp,"%05.02f",avg_low);
62         strcat(data_low,temp);
63         sprintf(temp,",%02d", high_score_low);
64         strcat(data_low,temp);
65         strcat(data_low,"\n");
66         fputs(data_low,fp);
67
68         //Write new data_mid to file
69         strcpy(data_mid,"mid,");
70         sprintf(temp,"%05.02f",avg_mid);
71         strcat(data_mid,temp);
72         sprintf(temp,",%02d", high_score_mid);
73         strcat(data_mid,temp);
```

```
74     strcat(data_mid, "\n");
75     fputs(data_mid, fp);
76
77     //Write new data_low to file
78     strcpy(data_high, "hig,");
79     sprintf(temp, "%05.02f", avg_high);
80     strcat(data_high, temp);
81     sprintf(temp, ", %02d", high_score_high);
82     strcat(data_high, temp);
83     strcat(data_high, "\n");
84     fputs(data_high, fp);
85
86     for(int i = 0; i<10;i++){
87         strcpy(toplist[i], "lvl,00,name\n"); //Create toplist element in memory
88         fputs(toplist[i], fp); //Write toplist element to file
89     }
90     fclose(fp);
91 }
92
93 }
94
95 void open_file(){
96     fp = fopen("datafile.txt", "r");
97     if (fp != NULL){
98         parse_file(fp);
99         fclose(fp);
100     }
101     else{
102         fp = fopen("datafile.txt", "w"); //Open empty file
103
104         strcpy(data_low, "low,00.00,00\n"); //Create data_low in memory
105         fputs(data_low, fp); //Write data_low to file
106
107         strcpy(data_mid, "mid,00.00,00\n"); //Create data_mid in memory
108         fputs(data_mid, fp); //Write data_mid to file
109
110         strcpy(data_high, "high,00.00,00\n"); //Create data_high in memory
111         fputs(data_high, fp); //Write data_high to file
112
113         for(int i = 0; i<10;i++){
114             strcpy(toplist[i], "lvl,00,name\n"); //Create toplist element in memory
115             fputs(toplist[i], fp); //Write toplist element to file
116         }
117
118         /*Give initial value to variables in memory*/
119         avg_low = 0;
120         avg_mid = 0;
121         avg_high = 0;
122         high_score_low = 0;
123         high_score_mid = 0;
124         high_score_high = 0;
125
126         fclose(fp);
127     }
128
129 }
```

game.h

```
1 #ifndef GAME_H
2 #define GAME_H
3
4 #include <stdio.h>
5 #include <stdlib.h>
6 #include <string.h>
7 #include <unistd.h>
8 #include <termios.h>
9 #include <stdint.h>
10 #include <fcntl.h>
11
12 void gameOver();
13
14 void gameTask();
15
16 #endif
```

game.c

```
1 #include "game.h"
2 #include "highscores.h"
3 #include "mapgen.h"
4
5 extern int gameIsRunning; //Boolean like variable
6 int difficulty_level; // 1,2,3 or 0 if no parameter was given from STDIN
7 int score = 0; //Player score during game
8
9 extern int ser_fd; //Externally initiated UART handle
10 extern double avg_low, avg_mid, avg_high; // 0 at first attempt
11 extern int high_score_low, high_score_mid, high_score_high; // 0 at first attempt
12
13 void gameOver() {
14     open_file(); //Get all data from database
15     gameIsRunning = 0; //Stop game running in other tasks
16
17     /*According to the chosen level, set avg and high score and print result to the player*/
18     switch(difficulty_level) {
19         case(1):
20             if(high_score_low <= score) {
21                 printf("Congrats! New High Score!!!!44!\n");
22                 high_score_low = score;
23             }
24             avg_low = (avg_low+score)/2;
25
26             printf("Score: %d\nAverage Score: %f\nHigh Score: %d\n\n", score, avg_low,
27                 high_score_low);
28             write_new_result();
29             break;
30         case(2):
31             if(high_score_mid <= score) {
32                 printf("Congrats! New High Score!!!!44!\n");
```

```
33         high_score_mid = score;
34     }
35     avg_mid = (avg_mid+score)/2;
36
37     printf("Score: %d\nAverage Score: %f\nHigh Score: %d\n\n", score, avg_mid,
38         high_score_mid);
39     write_new_result();
40     break;
41
42     case(3):
43         if(high_score_high <= score) {
44             printf("Congrats! New High Score!!!!44!\n");
45             high_score_high = score;
46             avg_high = (avg_high+score)/2;
47
48             printf("Score: %d\nAverage Score: %f\nHigh Score: %d\n\n", score, avg_high,
49                 high_score_high);
50             write_new_result();
51             break;
52
53         default: write_new_result();
54     }
55
56     /*Print first message to player, the next game starts here*/
57     printf("Please select game difficulty: \n"
58         "\t\t\t Easy   - press e\n"
59         "\t\t\t Normal - press n\n"
60         "\t\t\t Hard   - press h\n");
61
62     //Set game variables to default
63     score = 0;
64     difficulty_level = 0;
65     init_map(); // get a new map
66 }
67
68 void gameTask() {
69     //Control variables
70     char c = 0;
71     struct termios input;
72
73     // Disabling canonical mode and echo
74     tcgetattr(STDIN_FILENO, &input);
75
76     input.c_lflag &= ~ICANON;
77     input.c_lflag &= ~ECHO;
78
79     if(tcsetattr(STDIN_FILENO, TCSANOW, &input) == -1) {
80         perror("ERROR");
81     }
82
83     //Start the game and print first message
84     printf("Please select game difficulty: \n"
85         "\t\t\t Easy   - press e\n"
86         "\t\t\t Normal - press n\n"
87         "\t\t\t Hard   - press h\n");
```

```
87
88     while(1) {
89         /*Setting up select function to get user input*/
90         int selrval;
91         fd_set rfd;
92         struct timeval tv;
93
94         FD_ZERO(&rfd);
95         FD_SET(STDIN_FILENO, &rfd);
96         FD_SET(server_fd, &rfd);
97
98         tv.tv_sec = 30;
99         tv.tv_usec = 0;
100         selrval = select(server_fd+1, &rfd, NULL, NULL, &tv);
101
102         if(selrval < 0) {
103             perror("Select failed");
104         }
105
106         else if(selrval == 0) {
107             //printf("Select timeout...\n");
108         }
109
110         else {
111             if(FD_ISSET(STDIN_FILENO, &rfd)) { //Handle if a character is read from STDIN
112                 read(STDIN_FILENO, &c, 1);
113                 switch (c) {
114                     case ('e'):
115                         difficulty_level = 1;
116                         printf("Difficulty level Easy selected.\nPress 's' to start.\n");
117                         break;
118
119                     case ('n'):
120                         difficulty_level = 2;
121                         printf("Difficulty level Normal selected.\nPress 's' to start.\n");
122                         break;
123
124                     case ('h'):
125                         difficulty_level = 3;
126                         printf("Difficulty level Hard selected.\nPress 's' to start.\n");
127                         break;
128
129                     case ('s'):
130                         write(server_fd, &c, 1);
131                         gameIsRunning = 1;
132                         break;
133
134                     default:
135                         write(server_fd, &c, 1);
136                         break;
137                 }
138             }
139
140
141             if(FD_ISSET(server_fd, &rfd)) { //Handle if a character is read from UART
142                 read(server_fd, &c, 1);
```

```
143
144         if(score == 0) { //set score
145             score = atoi(&c);
146         }
147         else {
148             score *= 10;
149             score += atoi(&c);
150             gameOver(); //Game is over here
151         }
152     }
153 }
154 }
155
156     close(ser_fd); //Close serialport
157
158     // Re-enabling canonical mode and echo
159     input.c_lflag |= ICANON;
160     input.c_lflag |= ECHO;
161
162     if(tcsetattr(STDIN_FILENO, TCSANOW, &input) == -1) {
163         perror("ERROR");
164     }
165
166     exit(EXIT_SUCCESS);
167 }
```

difficulty.h

```
1 #ifndef DIFFICULTY_H
2 #define DIFFICULTY_H
3
4 #include <unistd.h>
5
6 void difficultyTask();
7
8 #endif
```

difficulty.c

```
1 #include "difficulty.h"
2
3 extern int gameIsRunning;
4 extern int difficulty_level;
5 extern int ser_fd;
6
7 void difficultyTask() {
8
9     /*Send '+' on UART periodically according to difficulty*/
10    while(1) {
11        if(gameIsRunning) {
12            switch(difficulty_level) {
13                case(1):
14                    sleep(1);
15                    break;
16            }
```

```
17         case(2):
18             write(ser_fd, "+", 1);
19             sleep(30);
20             break;
21
22         case(3):
23             write(ser_fd, "+", 1);
24             sleep(10);
25             break;
26
27         default:
28             sleep(1);
29             break;
30     }
31 }
32 else {sleep(1);}
33 }
34 }
```

command.h

```
1 #ifndef COMMAND_H
2 #define COMMAND_H
3
4 #include <stdio.h>
5 #include <stdlib.h>
6 #include <string.h>
7 #include <unistd.h>
8 #include <termios.h>
9 #include <stdint.h>
10
11 struct BNUM_speed {
12     uint32_t speed;
13     uint32_t bnum;
14 };
15
16 void command_interpreter(int argc, char*const* argv, uint32_t* baudrate, char
    *portname);
17
18 int64_t CheckSpeed(unsigned speed);
19
20 void print_help(void);
21
22 #endif
```

command.c

```
1 #include "command.h"
2
3 #define CFGSTR_SIZE 64
4
5 struct BNUM_speed g_speed[] = {
6     { 50, B50 },
7     { 75, B75 },
```

```
8      { 110 , B110 },
9      { 134 , B134 },
10     { 150 , B150 },
11     { 200 , B200 },
12     { 300 , B300 },
13     { 600 , B600 },
14     { 1200 , B1200 },
15     { 1800 , B1800 },
16     { 2400 , B2400 },
17     { 4800 , B4800 },
18     { 9600 , B9600 },
19     { 19200 , B19200 },
20     { 38400 , B38400 },
21     { 57600 , B57600 },
22     { 115200 , B115200 },
23     { 230400 , B230400 },
24     { 460800 , B460800 },
25     { 500000 , B500000 },
26     { 576000 , B576000 },
27     { 921600 , B921600 },
28     { 1000000 , B1000000 },
29     { 1152000 , B1152000 },
30     { 1500000 , B1500000 },
31     { 2000000 , B2000000 },
32     { 2500000 , B2500000 },
33     { 3000000 , B3000000 },
34     { 3500000 , B3500000 },
35     { 4000000 , B4000000 },
36     { 0 , 0 } // Null termination, keep as the last element...
37 };
38
39 void command_interpreter(int argc, char*const* argv, uint32_t* baudrate, char *portname) {
40
41     int opt = 0; //cmd line variable
42     int speed; //UART speed
43
44     while((opt = getopt(argc, argv, "hs:p:")) != -1) { //Get cmd line argument and handle it
45         switch(opt) {
46             case 'h': //print help and exit
47                 print_help();
48                 exit(EXIT_SUCCESS);
49                 break;
50
51             case 's': //configure baudrate
52                 speed = CheckSpeed(atoi(optarg));
53                 if(speed == 0) {
54                     printf("ERROR: Specified serial speed is not
55 supported by termios! \n");
56                     exit(EXIT_FAILURE);
57                 }
58                 else {
59                     printf("Serial port speed: %d\n",
60 atoi(optarg));
61                     *baudrate = speed;
```



```
62             break;
63
64             case 'p': //configure port name
65                 if((int)strlen(optarg) > CFGSTR_SIZE) {
66                     printf("port: %s, long: %d\n", optarg,
67                         (int)strlen(optarg));
68                     printf("ERROR: Specified serial port name is too long!\n");
69                     exit(EXIT_FAILURE);
70                 }
71                 else {
72                     strcpy(portname, optarg);
73                     printf("Serial port name: %s\n", portname);
74                 }
75                 break;
76             }
77 }
78
79
80 int64_t CheckSpeed(unsigned speed) { //Check cmd line argument for valid UART speed
81     int i;
82
83     for (i = 0; g_speed[i].speed != speed; i++) {
84         if (g_speed[i].speed == 0) {
85             return 0;
86         }
87     }
88
89     return g_speed[i].bnum;
90 }
91
92 void print_help(void) { //Help function
93
94     printf("Banana application help: \n");
95     printf("-h: Printig application help. \n");
96     printf("-s <baudrate>: Setting serial port baudrate (speed). \n");
97     printf("-p <port name>: Setting serial port port name. \n\n");
98     printf("Game starts by pressing 's'.\n");
99     printf("To navigate the basket use the 'd' for right direction and 'a' for left direction.\n");
100
101 }
```