

**Univerzitet u Sarajevu**  
**Elektrotehnički fakultet**  
**Ugradbeni sistemi 2023/24**

## ***Korisnička uputstva***

**Članovi tima:**

Sara Kardaš 19180

Amila Kukić 19065

15.06.2024.

## Kako pokrenuti igricu **Crack the code?**

Za pokretanje igrice, potrebno je imati: 2 picoETF-a, 2 tastature, 2 TFT displeja, instalirano i prilagođeno razvojno okruženje Thonny, sa kojeg će se pokretati kodovi, te pristup internetu i ispravno povezivanje na zajednički broker za uspješno ostvarivanje komunikacije preko MQTT protokola.

U razvojno okruženje Thonny je potrebno dodati sljedeće biblioteke da bi se kodovi mogli pokrenuti: `glcdfont.py`, `ili934xnew.py`, `tt14.py`, `tt24.py`, `tt32.py`.

Navedene biblioteke se mogu naći i downloadovati sa idućeg linka:

<https://github.com/jeffmer/micropythonili9341> i za MQTT potrebno je instalirati `umqtt.robust` i `umqtt.simple`.

Nakon što su tastature i displeji povezani na oba picoETF, potrebno je odrediti na kojem picoETF-u će igrati koji igrač (Player1 i Player2). U saglasnosti sa tim, potrebno je učitati odgovarajuće kodove u razvojno okruženje. Nakon dodanih biblioteka, u kodu je potrebno izmijeniti podatke za povezivanje na ispravnu internet mrežu.

```
# Uspostavljanje WiFi konekcije
nic = network.WLAN(network.STA_IF)
nic.active(True)
#ovdje upisati naziv mreže i njenu šifru
nic.connect('Lab220', 'lab220lozinka')
```

Konačno, igrica je spremna za početak.

## Kako igrati igricu?

Pravila:

1. Igraju 2 igrača i ima 10 nivoa
2. Potrebno je pogoditi broj - za svaku pogođenu cifru se dobija 1 bod, a za pogođen čitav broj se dobija dodatnih 5 bodova
3. Pobjednik je igrač sa više bodova

Na početku igrice je potrebno odabrati boju svog avatara. Boju prvo bira Player1, zatim Player2 i nakon toga igrica započinje. Kao što je već rečeno, cifre se unose sa tastature i pritiskom na # potvrđuje se unos - konačni broj. Brisanje unesene cifre je omogućeno pritiskom na D. Kada se dođe do posljednjeg nivoa 10, po njegovom završetku i sumiranim bodovima, Player1 ima mogućnost pokrenuti igricu ispočetka pritiskom na A.

Detaljnije objašnjeno bodovanje:

- svaka pogođena cifra nosi 1 bod
- igrač koji prvi pogodi traženi broj dobije dodatnih 5 bodova (broj pogođenih cifara + 5 bodova)
- pravilo 2 ne uključuje level 1 jer on ima samo jednu cifru koja se treba pogoditi, pa se na ovom levelu može ostvariti samo 1 bod
- ukupan broj bodova igrice je 100
- pobjednik je onaj igrač sa najvećim brojem bodova