

Proiect #11. – HangMan

Pe baza cerintelor de mai jos:

Se construiește o bază de date de cuvinte. Se va alege aleatoriu un cuvânt. Se va afișa pe LCD folosind "_", numărul de litere, eventual prima și ultima literă și numărul de apariții din interior pentru acestea.

Pe cea de-a 2 linie jucătorul va introduce câte o literă încercând să ghicească cuvântul (b1/b2 pentru a naviga prin litere și b3 pentru a confirma litera aleasă)

În capăt se va afișa numărul de încercări rămase în ordine descrescătoare de la 6->0. Dacă jucătorul ghicește cuvântul se va afișa "Ai câștigat" pe prima linie, dacă ajunge la 0 se va afișa "Ai pierdut". B4 va reseta jocul cu alegerea unui alt cuvânt.

Se va construi **o prezentare de 10 min** a proiectului final cu următorul cuprins:

- ✓ **Cerinte interne** - Minim 5 cerinte interne;
- ✓ **Arhitectura SW-SYS**. Minim un state machine;
- ✓ **Implementare** pe EvB 5.1 ATmega32 board;
- ✓ **Video + codul sursă într-un fișier .zip**;
- ✓ **Teste** - care să acopere cerințele interne și Arhitectura;