Pong

Introducere: Conceptele Jocului si Reguli

Comparand acest joc cu un pong original ne vom da seama ca acesta este mai special, deoarece bila trece prin paddle iar paddle ul trece prin frointiera ecranului, acesta aparand in marginea din dreapta in momentul eliberarii butoanelor de comanda. Exista o singura optiune, aceea de single player in care nu ai cum sa castigi, indiferent de cat de asiatic esti, si cand zic single player ma refer la faptul ca poti juca cu frontiera, deci chiar daca bila s- ar lovi corect de obiectele din jur, tot nu ai avea cum sa castigi.

proiect

btn\_r btn\_l vga\_sync

rst display\_en

clk 10 x\_pos

10 y\_pos

clk v\_sync

update\_clk

clk

update\_clk

update\_clk update

h\_sync

red

3

blue

3

3

green

Input :

* btn\_l, btn\_r

Output:

* h\_sync
* v\_sync
* red, blue, green (pentru portul de vga)

Module:

* proiect (modulul complet in care se gasesc instantierile si codul pentru joc)
* vga\_sync(sincronizeaza circuitul pentru portul vga)
* update\_clk(imi divizeaza ceasul pentru a putea observa mutarile cu ochiul uman)

Modul de test pentru vga\_sync:

module vga\_test();

reg clk;

wire h\_sync;

wire v\_sync;

wire display\_en;

wire [10:0] x\_pos,y\_pos;

vga DUT(.clk(clk),.h\_sync(h\_sync),.v\_sync(v\_sync),.display\_en(display\_en),.x\_pos(x\_pos),.y\_pos(y\_pos));

initial begin

clk=0;

forever #1 clk=~clk;

end

endmodule

// ce as mai fi dorit sa adaug la acest proiect

* probabil sa-l fac sa mearga
* o idée interesanta ar fi fost ca paddle ul sa se miste pe toate cele 4 laturi ale ecranului pentru a lovi mingea, punctul fiind pierdut in momentul in care mingea este pierduta