**Gra Snake Arduino**

**Autorzy: Bryja Artur, Bolechów Łukasz.**

Każdy oddawany w formie dokumentu projekt ma posiadać cel projektu (charakterystykę problemu) oraz opis funkcjonalności. Dodatkowo dokument powinien zawierać algorytm w postaci schematu blokowego oraz kod rozwiązania wraz ze schematem płytki (o ile była potrzebna). Dokumentacja projektowa powinna być realizowana tylko dla tematów głównych.

Do wykonania projektu kółko-krzyżyk przy użyciu Raspberry PI wykorzystaliśmy:

* 4x przycisk,
* OLED Adafruit\_SSD1306,
* Komputer Arduino UNO,
* 9 kabli łączących,
* Symulator Arduino Wokwi <https://wokwi.com/>
* Symulator sprzętowy Fritzing <https://fritzing.org/>,
* Technologia C++ do zaprogramowania gry.

Przycisk 1 został podłączony do wejścia UNO:5.

Przycisk 2 został podłączony do wejścia UNO:4.

Przycisk 3 został podłączony do wejścia UNO:3.

Przycisk 4 został podłączony do wejścia UNO:2.

OLED został podłączony następująco:

ssd1306:DATA został podłączony do UNO:A4  
ssd1306:CLK został podłączony do UNO:A5  
ssd1306:VIN został podłączony do UNO:5V  
ssd1306:GND został podłączony do UNO:GND.2

Schemat blokowy można znaleźć poniżej.

