

# Genius no PIC

---

FABRICIO MALTA DE OLIVEIRA

HENRIQUE DOS SANTOS MARCOLINO

# Sumário

---

- Introdução;
- Proposta no PIC 18F4520;
- Entradas e saídas;
- Fluxograma;
- Demonstração e apresentação do código.

# Introdução

O Genius lançado em 1980 pela Estrela foi o primeiro jogo eletrônico vendido no Brasil, sendo a versão do *Simon*, do fabricante americano Hasbro.

O brinquedo buscava estimular a memorização de cores e sons. Com um formato semelhante a um OVNI, possuía botões coloridos que emitiam sons harmônicos e se iluminavam em sequência. Cabia aos jogadores repetir o processo sem errar.



# Proposta no PIC 18F4520

---

- Desenvolver um jogo com a mesma similaridade;
- Manter a diversão e dificuldade do jogo;
- Relacionar uma aplicação Java que controle o jogo;
- A partir de uma sequência gerada aleatoriamente, o jogador insere a mesma sequência para vencer a fase.



# Entradas e saídas

Entradas:

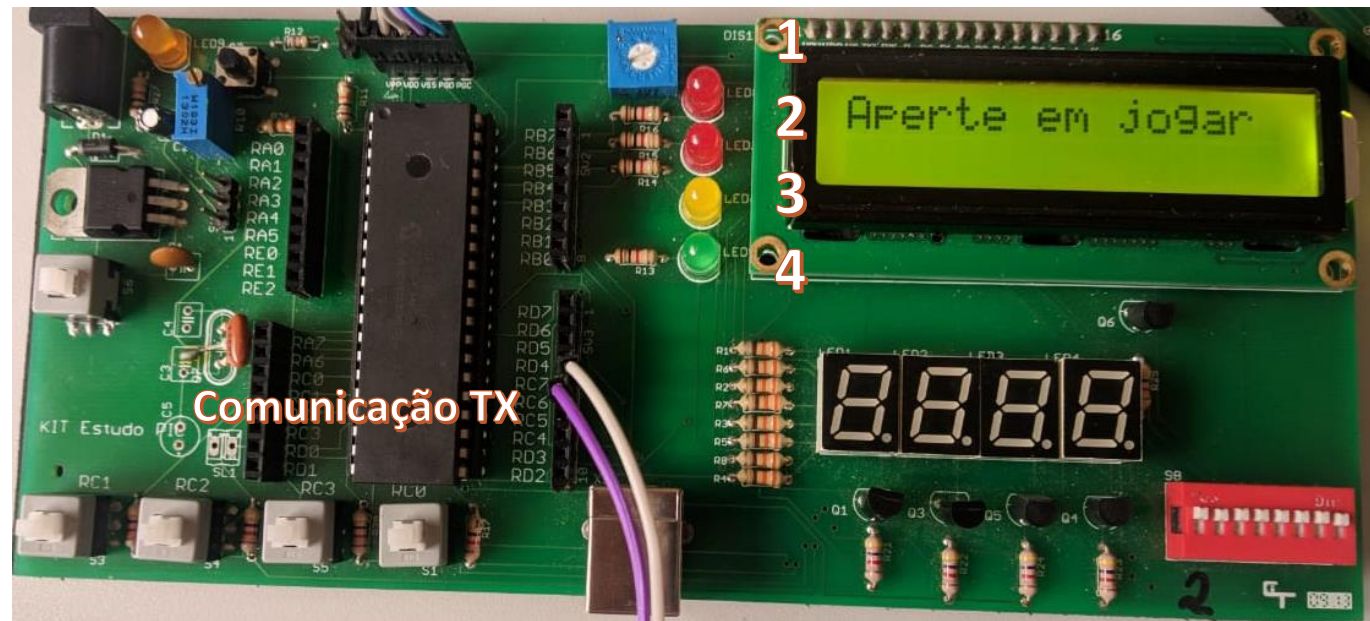
- Botão 1;
- Botão 2;
- Botão 3;
- Botão 4;
- Comunicação RX.



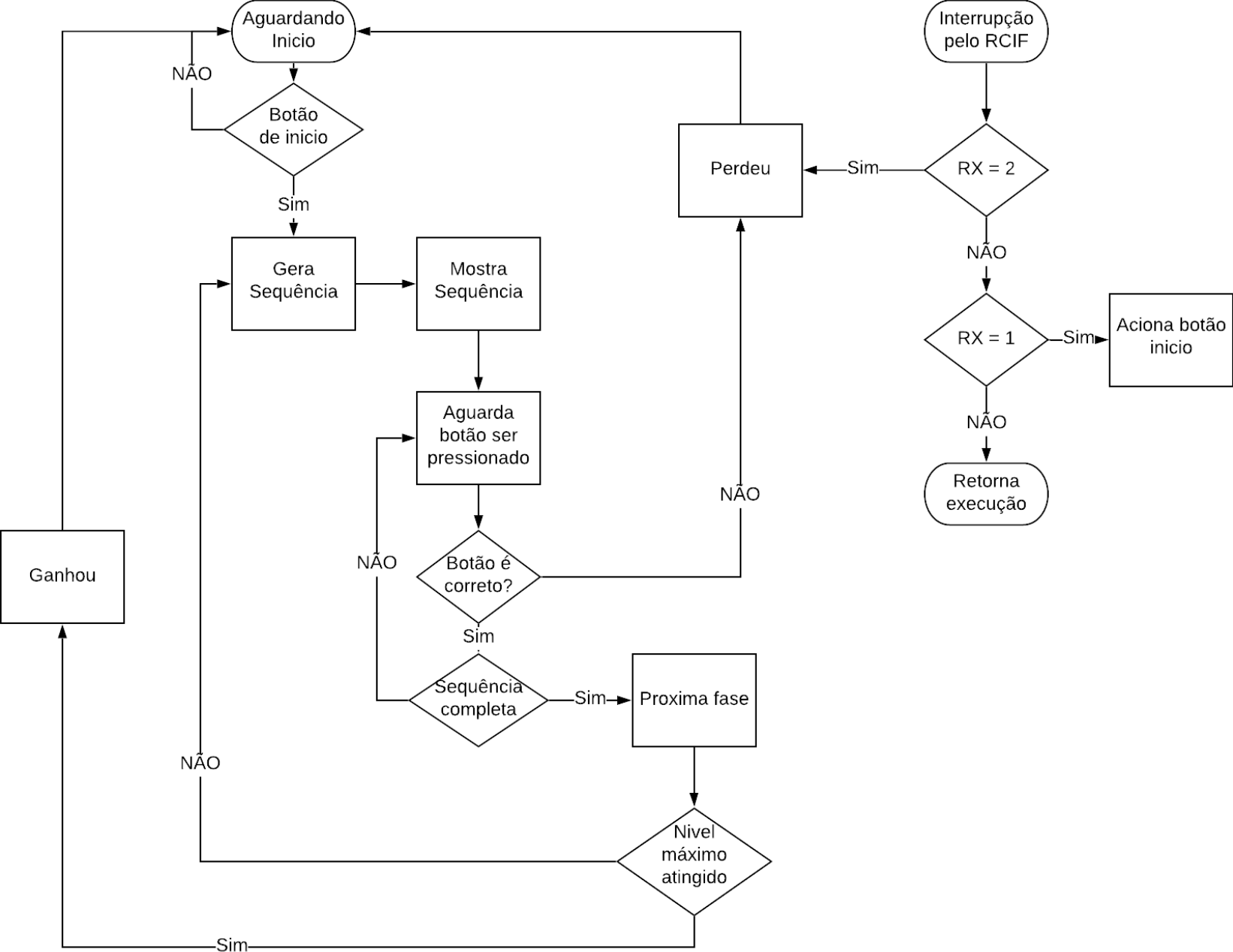
# Entradas e saídas

Saídas:

- LED 1;
- LED 2;
- LED 3;
- LED 4;
- Comunicação TX.



# Fluxograma



# Demonstração

---