

Lavirint

Igrač započinje igru iz gornjeg levog ugla ekrana, Simbol igrača označiti sa simbolom *.

Generisati tri prepreke na nasumičnim mestima na ekranu. Paziti da se dve prepreke ne nalaze u istoj koloni.

Cilj se nalazi na koordinati (1, 15) odnosno u donjem desnom ćošku ekrana. Krećući se tasterima UP, DOWN, LEFT i RIGHT upravljati igračem tako da stigne do cilja bez da stane na polje sa preprekom.

Bingo

Napisati program koji implementira igru na sreću. Na početku, putem serijskog terminala, korisnik unosi svoju kombinaciju od 6 različitih brojeva iz intervala (1, 39) u narednom formatu:

<broj1>,<broj2>,<broj3>,<broj4>,<broj5>,<broj6>

Primer unosa je dat u nastavku.

IZLAZ: Unesite svoju kombinaciju

ULAZ: 1,7,5,23,31,33

Ukoliko uneti brojevi nisu iz odgovarajućeg opsega ili ih nema 6, potrebno je ponovo zahtevati unos. Nakon toga, pritiskom na taster **UP**, vrši se izvlačenje **tri** broja u prvom redu LCD displeja na **slučajan** način, jedan po jedan, automatski, pri čemu svi brojevi moraju biti **jedinstveni** i iz intervala **(1, 39)**. Vremenski interval između dva izvlačenja iznosi **300ms**. Pritiskom na taster **DOWN** se u drugom redu LCD displeja izvlače naredna **tri** broja, na isti način kao i u slučaju prethodnog tastera. Kada su izvučeni svi brojevi, pritiskom na taster **SELECT** se proverava koliko brojeva je korisnik pogodio, briše se displej i ispisuje broj pogodaka.

Igra vešala

Napisati program koji simulira igranje "vesala". Reč koju treba pogoditi je inicijalizovana u okviru programa. Na početku igre u gornjem redu displeja stoje crtice koje predstavljaju skrivena slova. U donjem redu stoji broj života (3). Igrač šalje slova preko serijske komunikacije i ako slovo postoji u reči menjaju se odgovarajuće crtice. Ukoliko pogreši oduzima mu se jedan život. Ukoliko igrač pogodi reč ispisati "WIN", a ukoliko pre toga izgubi 3 života ispisati "GAME OVER!"

Dodatno: nadograditi zadatak tako što je moguće zadavati reč putem serijske komunikacije.