

養殖遊戲

1.遊玩規則：

角色可以移動，可以用IR召喚動物靠近動物下面會顯示數值sw0，1可以餵食動物和刪除動物sw2~7可以展示不同的寵物動作。

2.大致遊戲流程：

IR可以用來選擇要在特定點召喚的生物，比如1是牛2是雞最多召喚兩隻或三隻，看能力然後要按確認之後才會建立數據。

sw用來選擇動作比如0是餵食，餵食時動物會高興，高興可以顯示笑臉愛心之類的，

在寵物旁邊下面的LED會顯示目前該動物的飢餓值（看情況放入其他數值）紀錄在暫存器中，飢餓值歸零寵物也一樣會掛。

七段顯示器顯示牛的名字限制四個字用鍵盤來做設置（這個可以改變也可以用IR 上少少的英

文做設置) 數據也是存暫存器上存ascii碼之後掉出來做使用。

sw1可以用來刪掉了動物等於殺死這隻動物。

sw2到sw7當靠近動物的時候可以控制他的狀態比如睡覺 高興 跳躍等等。

鍵盤用來控制角色移動去與動物互動和作名字的自定義。

3.使用元件：

sw， IR， LED， 鍵盤， 螢幕， (LCD)

4.可能難點：

場景設置寵物的建構資料的存儲調用，各種圖形的繪製（如果有困難可以改使用LCD自定義字做使用，顯示動物然後愛心之類的就不顯示在螢幕上），角色的移動邊界問題因為動物都在定點生成，所以距離直接設置為那個固定範圍的固定範圍。

