Specifikacija projekta

Ugradbeni sistemi

Connect4

Ilhan Hasičić, Vedad Hajrić, Dževad Madžak

1 Uvod

Projekat izrade Connect4 igrice na Raspberry Pi Pico (PicoETF) uređaju kombinira znanja iz oblasti programiranja, elektronike i dizajna igarica. Connect4, poznata i kao "Četiri u nizu", je klasična društvena igra koja zahtjeva strategiju i taktičko razmišljanje, a njena digitalna verzija na mikroprocesorskoj platformi poput Raspberry Pi Pico (PicoETF) donosi novi nivo interaktivnosti i tehničkih izazova.

U našem projektu, mi ćemo se fokusirati na implementaciju 2 moda igre. U pitanju su opcije za igru protiv AI ili za igru protiv drugog igrača(čovjeka). Korištenjem analognog joystick-a igrač ima mogućnost izabrati u kojem redu i koloni ispušta svoj token, dok se na LCD display-u vidi tablica na kojoj se igra.

2 Implementacija

U ovom dijelu ćemo predložiti listu hardverskih komponenti, kao i predstaviti funkcionalnosti sistema.

2.1 Hardverske komponente

Za izradu zamišljenog sistema, potrebne su sljedeće komponente:

- 1x Raspberry Pi Pico (PicoETF)
 Središnji procesor koji upravlja svim ostalim komponentama.
- 1x LCD Display (Banggood TFT)
 Prikazuje trenutnu situaciju na tabli igre.
- 1x Analogni joystick

Omogućava igraču da bira igru i gdje će ispustiti svoj token.

2.2 Funkcionalnosti sistema

Zamišljeni sistem ima sljedeće funkcionalnosti:

Korištenje joystick-a za kretanje kroz meni: Implementacija sistema za navigaciju kroz meni igre pomoću joysticka, omogućavajući intuitivno i jednostavno upravljanje.

Korištenje joystick-a zaizbor polja: Omogućavanje igrača da koriste joystick za kretanje po tablici igre i biranje polja za postavljanje tokena.

Igranje protiv kompjutera (AI): Razvoj vještačke inteligencije koja će pružiti izazovnog protivnika, koristeći algoritme za donošenje odluka i strategiju igre.

Igranje protiv drugog igrača (čovjeka): Omogućavanje dva igrača da igraju jedan protiv drugog, koristeći tastere ili druge ulazne uređaje za kontrolu igre.