

**Konzulens:** Orosz György  
 E-mail címe: orosz@mit.bme.hu  
 Szoba száma: IE.330

**HF csoporttárs:** Balla Krisztián

# Kacsa vadászat (érintő csúszka + nyomógomb)

Írjátok meg az alábbi játékot az STK3700-as kártyára!

## A játék célja

A képernyőn véletlenszerűen megjelennek kacsák, amiket le kell tudni vadászni. A kacsák az alsó (alfanumerikus) kijelző valamelyik négy mezejének legfelső vízszintes szegmensében jelenhetnek meg véletlenszerűen (lásd zöld jelölést), majd a nehézségi szinttől függő ideig maradnak. A vadásznak (alsó vízszintes szegmens) alájuk kell állnia és lelőni őket.

## A játék indítása

A játék elején lehessen állítani a nehézségi szintet (pl. a kapacitív csúszka segítségével pörgessetek egy nehézségi szint számlálót, amit a program megjelenít a kijelzőn, majd PB1 megnyomására indul a játék).

## A játék menete

A vadász a kapacitív csúszka segítségével legyen mozgatható és a PB0 megnyomására lő. A lövést (sárga szegmens) jelenítsük meg. A találatot villogó kacsá szegmenssel jelezzétek. Összesen 25 kacsá levadászására van lehetőség, utána vége van a játéknak. Az eddig megjelent illetve az eltalált kacsákat a felső (numerikus) kijelzőn számoljátok (pl. az egyik oldali két digiten az egyik értéket, a másik oldali két digiten a másik értéket jelenítsétek meg, középen a kettősponttal elválasztva).

