



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE GUADALAJARA

Microcomputadoras

Práctica #5A

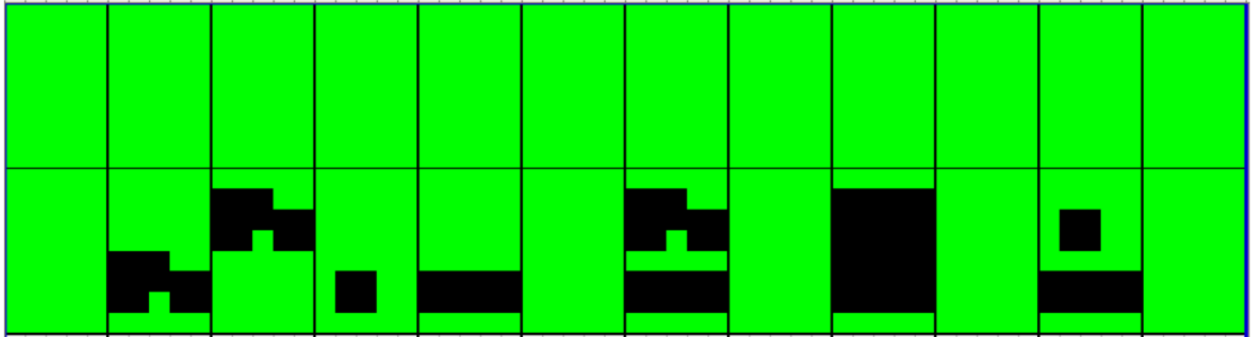
Implemente el código en C para su tarjeta, el cual permita la implementación de un juego de video usando un LCD alfanumérico y un par de botones..

Cree sus propios iconos por medio de los bloques de RAM que permiten configurar caracteres o símbolos en el LCD.

El juego deberá manejar 'vidas' (3) y niveles (3).

Cada vez que el usuario logra pasar un nivel, el grado de dificultad incrementara.

A continuación se muestra un ejemplo de la implementación de un juego (Moon Patrol).

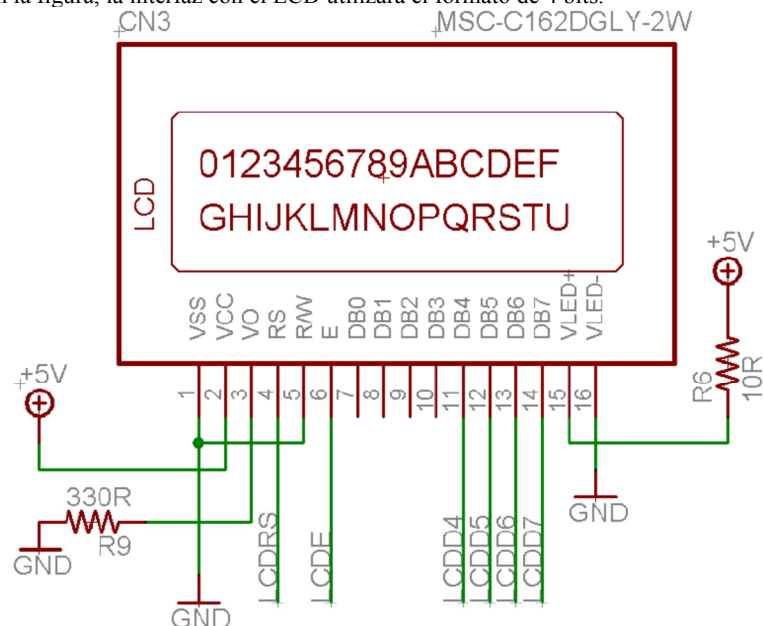


Para hacer interesante el juego, los obstáculos deberán aparecer de forma aleatoria. Es decir, no deben estar precargados en memoria, sino que se deben ir generando a medida que se avanza en el juego.

Para generar la semilla inicial, utilice el tiempo que tarda el usuario en presionar el botón de inicio del juego.

El siguiente diagrama muestra la conexión con el LCD.

Como se muestra en la figura, la interfaz con el LCD utilizara el formato de 4 bits.



Como entregable se espera un zip conteniendo lo siguiente con los puntos especificados en el documento de 'Especificación de reporte de Prácticas'.