

Przedmiot:

Języki programowania wysokiego poziomu – projekt.

Student:

Michał Czyż

160410

Elektronika I Telekomunikacja, sem. 5

Proponowany temat:

Gra, w której odbiorca jest postawiony przed łamigłówką, składającą się z sieci bramek logicznych I interaktywnych przełączników. Celem jest takie ustawienie przełączników, by uzyskać pożądane wartości na wyjściu układu. Przewidywane wiele poziomów, każdy trudniejszy niż poprzedni oraz inne tryby gry, np. Uzupełnianie brakujących bramek, uzupełnianie wartości wyjść. Zlinearyzowane modele bramek nie będą uwzględniać rzeczywistych zjawisk, np. Czas propagacji. Możliwość rozszerzenia o nagrody za rozwiązanie zagadki w najmniejszej liczbie prób lub najkrótszym czasie.

Proponowana technika realizacji:

C#

Cel przyświecający:

Odbiorca pozna podstawowe układy logiczne I będzie pobudzany do wykonywania operacji logicznych w pamięci.

Referencje:

Witryna IEEE_xplore_library nie posiada ciekawych artykułów na dwóch pierwszych stronach, gdy używa się fraz: “serious game logic”, “serious game gate logic”, “serious game logic design”. W trakcie rozwoju projektu przewiduje się kolejne poszukiwania na innych witrynach.