

Signal	Tip	Opis
Pritisak tastera na tastaturi	Digitalni Ulaz	Registruje se pritisak na tastaturi adekvatno, i svaki 4 pritisak izaziva poređenje sa šifrom
Prozivka tastature	Digitalni Izlaz	Kada želimo provjeriti pritisak na nekom redu postavljamo adekvatni pin na HIGH.
Pritisak tastera za Button game	Digitalni Ulaz	Registruje se pritisak na taster i sve dok je pritisnut na LED displeju se prikazuje više i više tački. Kada se taster oslobodi vrši se poređenje broja prikazanih tačaka i ciljanog broja.
8x8 LED Displej	Digitalni Izlaz	Vršimo prikaz tački na 8x8 displeju. Komunikacija se vrši putem SPI. Ako je taster držan tačan broj sekundi onda se ekran potpuno potpuno, ako se desila greška prikazujemo "X", inače je displej prazan.
Pritisak tastera za Simon Says	Digitalni Ulaz	Ako je taster pritisnut u vremenskom intervalu van prikaza LEDica, on će se registrovati. Svaki peti taster izaziva poređenje sa prikazanom sekvencom.
LEDice Simon Says	Digitalni Izlaz	Prikaz sekvence za simon says. Ako je modul riješen upaliti sve ledice.
Pritisak tastera za Labirint	Digitalni Ulaz	Svaki taster označava jedinstven smjer kretanja u Labirintu, i njegovim pritiskom će se promijeniti pozicija igrača, ako je ot moguće, a ako bi igrač udario u zid labirinta on ostaje na mjestu i broj greški se inkrementira
8x8 LED Displej	Digitalni Izlaz	Displej prikazuje poziciju igrača trenutnu kao trepćuća

		tačka, dok se izlaz prikazuje kao ispunjena tačka. Kada je labirint riješen ne treba ništa prikazati.
Pritisak Enkodera	Digitalni Ulaz	Pritiskom rotacionog enkodera se treba izvršiti poređenje brojača sa šifrom.
Pomjeranje Enkodera	Digitalni Ulaz	Pomjereanjem rotacionog enkodera se brojač inkrementira ili dekrementira u ovisnosti od smjera.
7seg Displej	Digitalni Izlazi	Prikaz trenutne vrijednosti brojača na displeju.
RGB dioda	Digitalni Izlaz	Prikaz stanja igre.