







-spiel

Sandra Kramlich, Marco Herglotz, Jonas Kümmerlin,
Dimitar Dimitrov, Simon Knab

Idee

- ▶  wird mit zufällig “langer” Zündschnur initialisiert
- ▶  wird zu Beginn einem zufälligen Spieler zugeworfen
- ▶ Spieler werfen mit Buzzer  hin und her
- ▶ Der Spieler, bei dem die  explodiert, hat verloren

Komponenten

- ▶ Timer
- ▶ Zufallszahlengenerator
- ▶ Buzzer
- ▶ LCD-Display

Timer

► Siehe Code

Zufallszahlengenerator

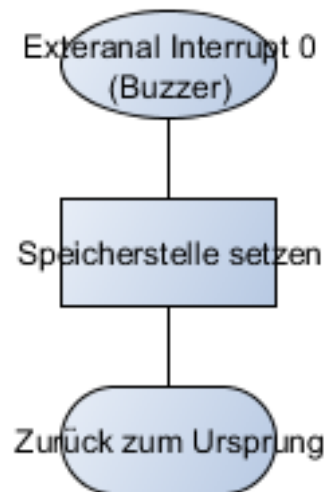
► Siehe Code

LCD-Display

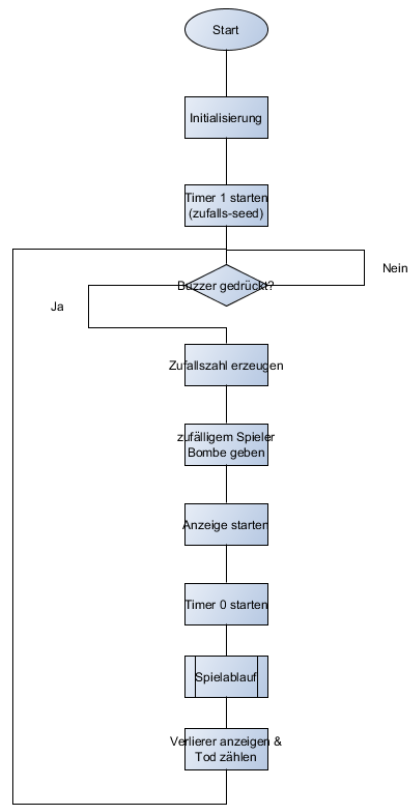
- ▶ Bits um Modus festzulegen
 - ▶ Kommando
 - ▶ Darstellungszeichen
 - ▶ Auslesen
- ▶ Nach Absetzen eines Kommandos ist LCD-Display “Busy”
- ▶ Schleife, die wartet, bis Busy-Bit zurückgesetzt wurde

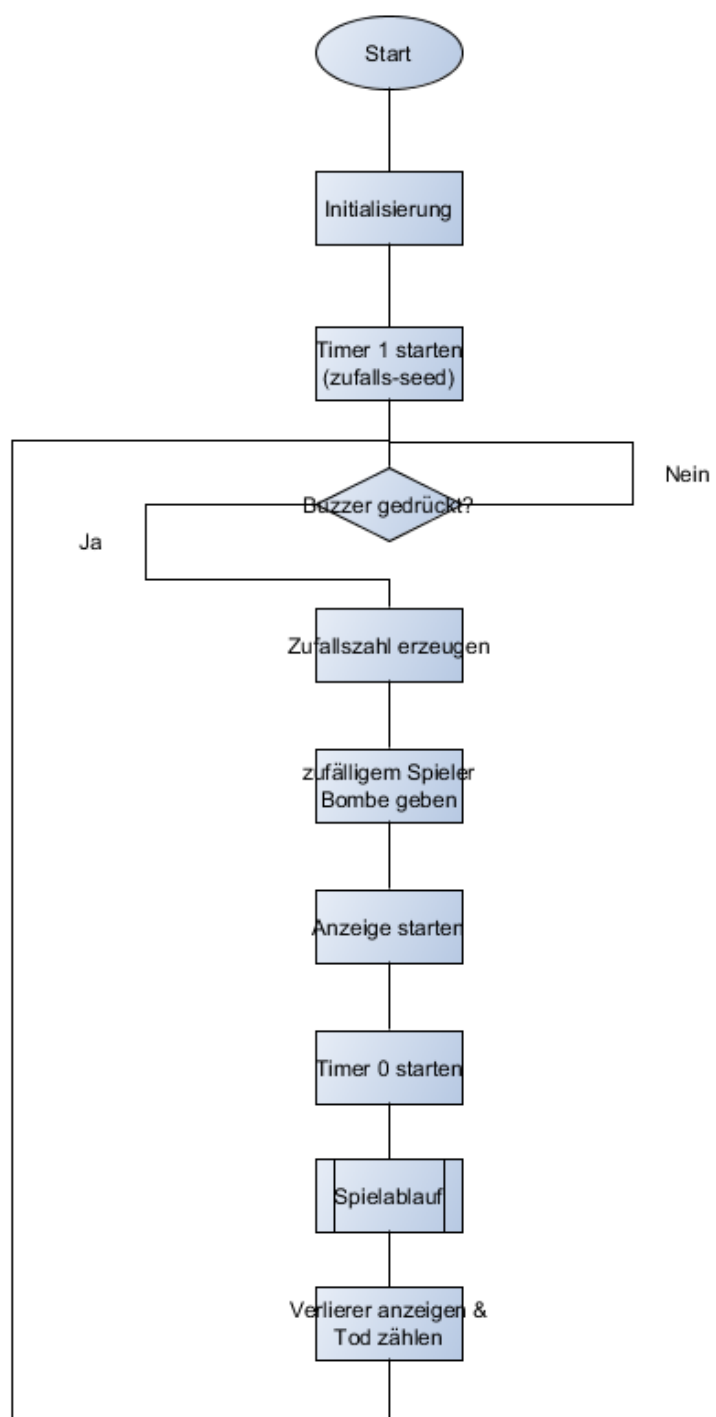
Buzzer Interrupt

- ▶ Was passiert, wenn Buzzer dauerhaft gedrückt?
 - ▶ Entprellen!
- ▶ Flankengesteuerter externer Interrupt
 - ▶ Positive Taktflanke

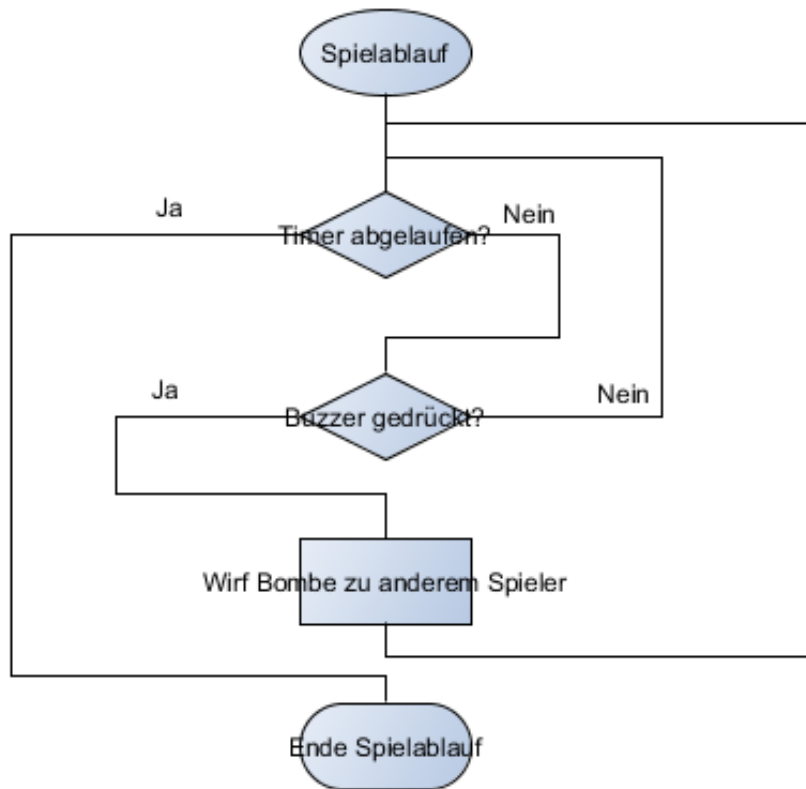


Hauptroutine





Spielablauf



Noch Fragen?

► Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit!