



- 🎮 Cortex-n(v7) 기반 기기에서 즐기는 추억의 공튀기기 게임!
- 🎮 과거의 클래식한 재미를 RTOS로 재현!
- 🎮 빠른 반응과 전략이 필요한, 멘탈을 시험하는 공튀기기 게임!
- 🎮 10개의 레벨로 구성되어 있으며, 점점 어려워지는 난이도를 클리어하며 도전하세요!

오른쪽!

다양한 벽들을 활용하여 수단을 가리지 않고  으로 가세요



BOUNCE BALL은

게임이 끊김 없이 부드럽게 진행돼요!

좌우 버튼으로 공의 방향을 조절하고, Reset 버튼으로 언제든지 게임을 새로 시작할 수 있어요!

게임의 난이도가 점차 상승하며, 더 높은 도전을 제공해요!

우리는 RTOS 덕분에 공튀기기 게임을 부드럽고
원활하게 즐길 수 있습니다.



CONTEXT SWITCHING

RTOS의 Scheduler가 사용자 입력, 공 이동, 맵 업데이트 등 다양한 작업을 효율적으로 관리하여 부드러운 게임 플레이를 보장해요



DELAY

적절한 Delay를 사용하여, 멀티태스킹 환경에서 각 태스크가 원활하게 실행될 수 있도록 관리해요



SIGNALING & QUEUE

사용자 입력을 처리한 후, CPU 자원을 최적화하여 다른 Task에게 필요한 정보를 전달하고 반영해요



MUTEX

맵 업데이트를 위한 중요한 공유 자원을 보호하여 데이터 일관성을 유지해요

