

Jogo do choque

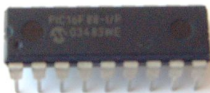
Danilo Souza Hugo Santos Welton Araújo

¹ Universidade Federal do Pará

29 de Junho de 2012

Introdução

- PIC 16F628A
- Simular o jogo do choque



Descrição do Jogo

- 2 a 4 jogadores
- 1 controle por jogador
- LED vermelho piscando indica o começo da rodada
- LED verde aceso indica o fim da rodada
- O último jogador a apertar o botão leva choque



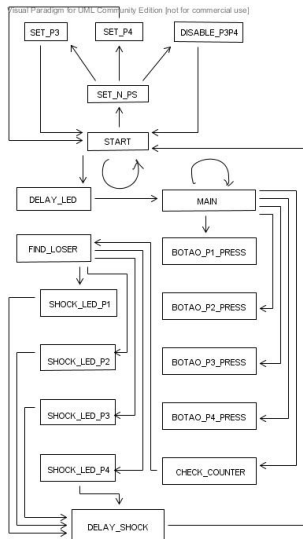
Descrição da Simulação

- 2 a 4 jogadores
- 1 botão por jogador
- 2 LED's por jogador
- LED vermelho aceso indica o começo da rodada
- LED vermelho apagado o fim da rodada
- O último jogador a apertar o botão leva choque
- LED amarelo indica que o jogador levou um choque

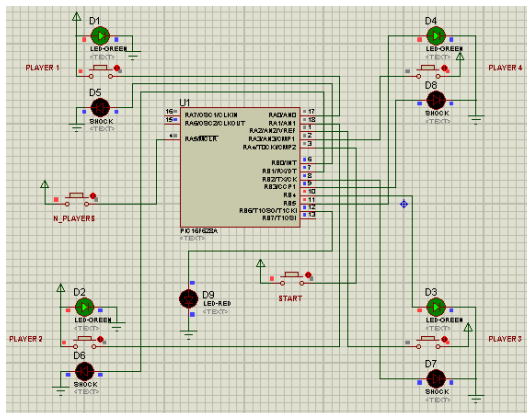
O algoritmo

- Escolher número de jogadores
- Pressionar *START*
- Esperar LED vermelho apagar
 - Caso um botão seja pressionado antes, este levará um choque
- Checar se algum botão foi pressionado
 - Incrementar contador caso algum botão tenha sido pressionado
- Checar quais botões foram pressionados
- Dar choque no pino do último botão pressionado

O algoritmo



A Simulação



A Simulação

