

Processador NVidia Tegra 3

Danilo Souza Hugo Santos Welton Araújo

¹Universidade Federal do Pará


29 de Junho de 2012

Agenda

- 1 **Introdução**
- 2 **Descrição do Jogo**
- 3 **Descrição da Simulação**
 - O algoritmo
 - A Simulação

Introdução

- PIC 16F628A
- Simular o jogo do choque



`./article/pic18dil.jpg`



`./article/dispositivo1.png`

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




`./article/dispositivo2.png`


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


- 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




`./article/fluxograma.jpg`



`./article/4jogadores.png`



`./article/choqueP2.png`



`./article/delaystart.png`