Procesul de realizare

Piesele achizitionate pentru proiect :

- STM32NucleoF303 – placuta pe care am lucrat

- 6 butoane 6x6x6

- un mini breadboard

- cablaj de test de 50 x 70 mm

- un header de pini

- fire colorate mama-tata

- modul LCD SPI de 1.44” (128x128 pixeli) ST7735 – ecranul cu care am lucrat

- cablu mufat la ambele capete

- 6 rezistoare

- 6 condensatoare

Dupa ce am ansamblat si lipit toate piesele si am avut produsul finalizat din videoclip am inceput programarea in STM32CubeIDE, in limbaj C.

Am importat biblioteci pentru ecranul LCD si am modificat mult din ele astfel incat unele configurari ale ecranului nostru nu erau si in biblioteci.

Dupa ce am configurat toti pinii pentru butoane si output-uri am inceput sa lucram in main.

Tot ce se intampla nu se afla in void main() ci se afla in EXTI\_Callback unde verificam care buton a fost apasat si in functie de buton se va intampla o actiune.

Cand intram in unul din jocurile pe care le-am facut si butoanele isi vor schimba functia pe care o au pentru a le folosi in continuare pentru jocul in care ne aflam.

Cea mai mare dificultate in programare placii a jocurilor a fost ca ne asteptam sa ne putem inspira din programarea uzuala din Codeblocks, astfel a trebuit sa lucram pentru fiecare joc in parte de la 0, iar ecranul nu a ajutat deloc in testare din moment ce ne-a luat aproape o ora sa ne dam seama ca modul default view nu merge pe el, ci doar modul upside-down (desenatul pixelilor de sus in jos, si din dreapta in stanga a fost o obositor).

Link Dropbox: <https://www.dropbox.com/s/9il4gieklz55w8w/Proiect%20SMP.mp4?dl=0>