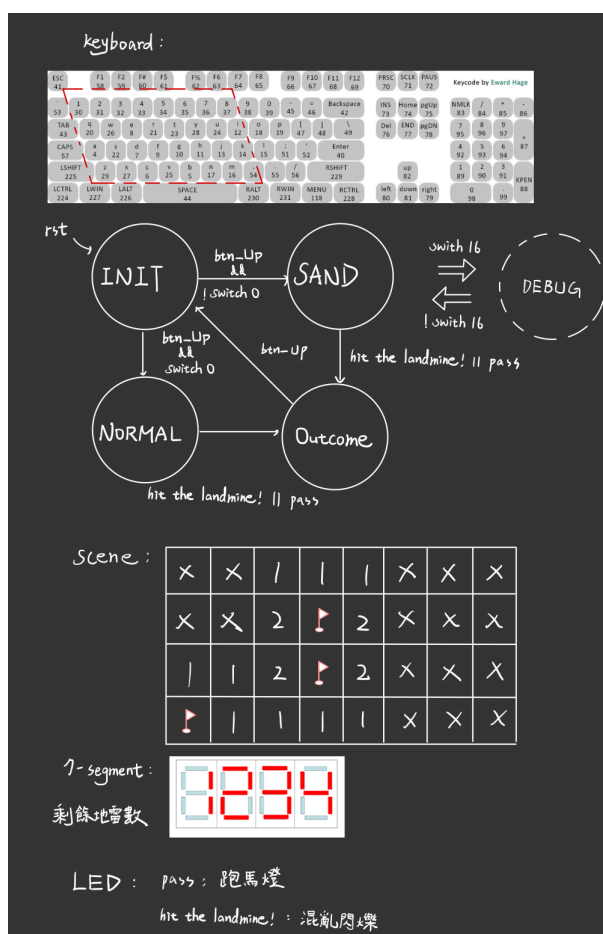


Team No: 31	Team Name: 芋頭和芋頭和芋頭
Project Title: ~~蹦蹦炸彈~~	
Name: 李晉方	ID: 111062240
Name: 楊承霖	ID: 111062232

Project Description:

1. 概念圖、功能描述與使用到的 I/O Devices 或額外的機構設計



實作經典小遊戲 - 踩地雷，第一個 mode 是經典模式，有 4*8 的地圖進行踩地雷遊戲，透過鍵盤來進行遊戲。其中可以透過插旗紀錄地雷可能的點，遊戲會透過 VGA 顯示，過關時 LED 會進行閃爍，踩到地雷時 LED 會有特別的閃爍方式，更有爆炸氛圍。同時也會進行計時，過關後將時間轉換成分數顯示在七段顯示器上。

第二個 mode 是沙盒模式，玩家一可以佈置地雷，玩家二進行遊玩，兩方輪流後計算各自分數，決定最後的贏家。

按下對應鍵盤位置為踩下該位置地雷，按下該位置加 shift 代表插旗子，標示為地雷。且插旗子時七段顯示器顯示的剩餘地雷數會減一，當未踩下的位置皆為地雷時代表遊戲結束，進入 outcome mode，結算分數。

2. 規劃工作項目、進度與分工

<分工>

李晉方：地雷 random 生成、地圖的 INIT、VGA、LED

楊承霖：沙盒模式、state、VGA、7-segment

<Schedule>

W1(12/18 ~ 12/25):

研究生成炸彈的 random，並完成 INIT mode

完成 SAND mode 的鍵盤輸入

W2(12/26 ~ 1/1):

完成 VGA、7-segment、LED 輸出

W3(1/2 ~ 1/8):

做最後測試，完成 report

3. 可能遭遇之困難與預期解決方法或備案

地圖 INIT 計算相鄰地雷數困難，若無法實作可能直接匯入地圖而非隨機生成炸彈。