

פרוייקט סוף קורס מעבדה במערכות ספרתיות

מגישים: - ליעד מנדיל – 315096073

- בן גופמן – 208136911

תאריך: 15.8.2024

הפרוייקט שלנו משתמש בסמפור אשר יצרנו בכיתה, וסביבו יצרנו משחק:

המשחק הינו המשחק ילדות "סיימון", אשר זהו מאין משחק וזכרון שמדליק נורות והשחקן צריך לעקוב אחרי הילדים בעזרת הסוויצים הקיימים בלוח.



הסמפור ממומש כספירה לאחר בכל שלב במשחק למתן שעון עצר וחוסר עמידה בזמן מביא לפסילה.

ישנם 9 שלמים במערכת שניבנים אחד אחרי השני והמערכת בסוף כל משחק יודעת לשמור את התוצאה הגבוהה ביותר ולהציגה בעזרת סוויץ 8

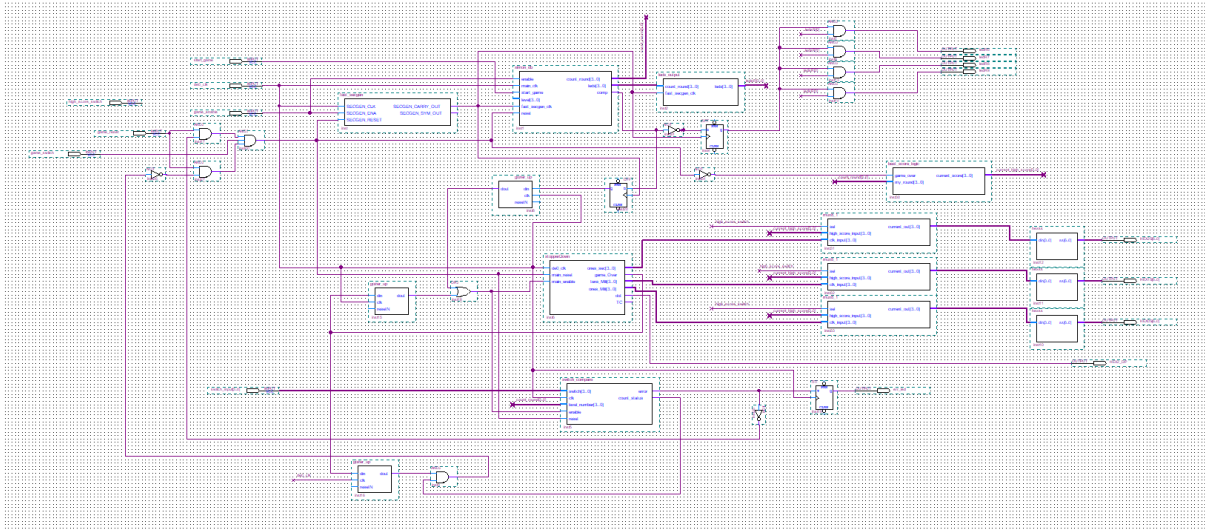
מהלך המשחק:

הפעלת המשחק מתבצעת בעזרת סוויץ 9 ולאחר מכן לחיצה על הכפתור האמצעי תפעיל שלב בזה אחר זה (זהירות לא ללחוץ על הכפתור השמאלי- כפתור אתחול). לאחר לחיצת הכפתור הפעלה הילדים יצחילו לרוץ בהתאמה לשלב (שלב ראשון- לד אחד, שלב שני- 2 לדים וכן הלאה). לאחר הצגת הילדים המערכת אוטומטית תתחיל ספירה לאחר שבזמן זה המשתמש צריך להדליק את הסוויצים המתאימים שמתחת ללדים בהתאמה לפי הסדר (להרים את הסוויץ ואז להוריד)

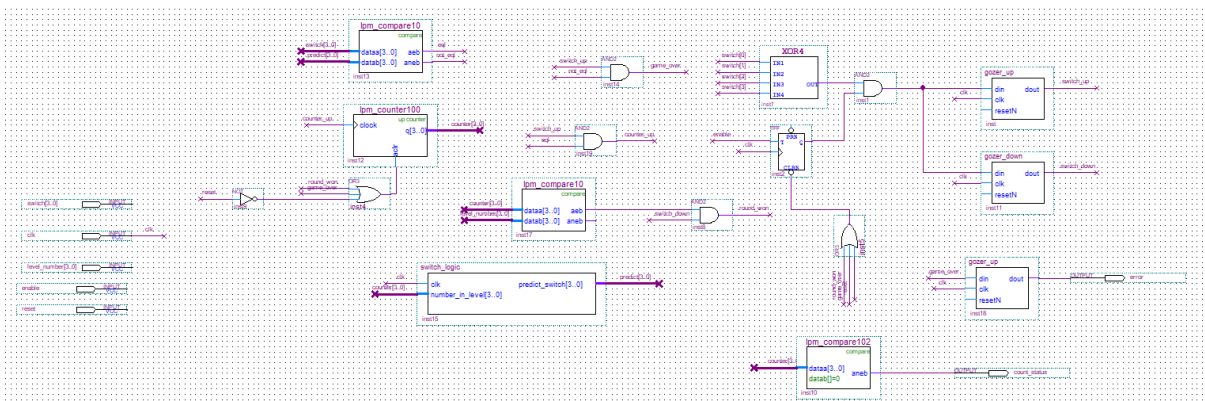
כל מעות של סוויץ יותר או סוויץ שגוי תוביל לפסילה ובדיקת האם זהו התוצאה הגבוהה ביותר שניתן לצפות בה בסוויץ 8.

תצולם מסך של המערכת:

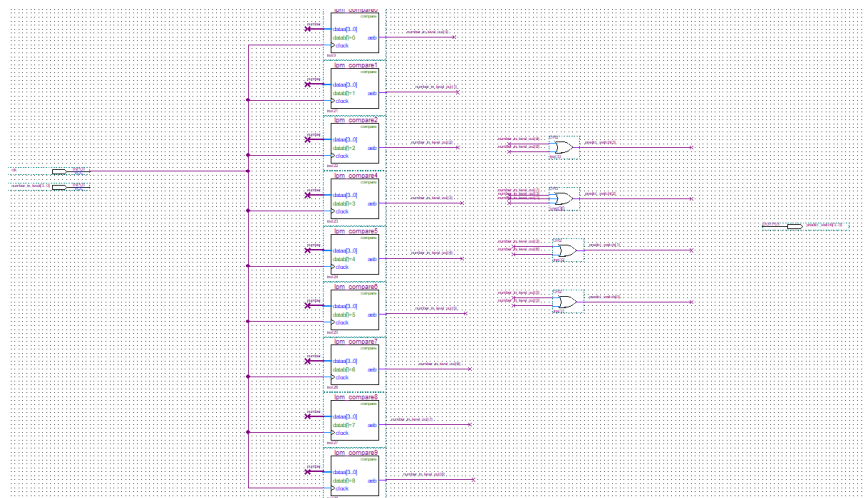
Main_game_simon



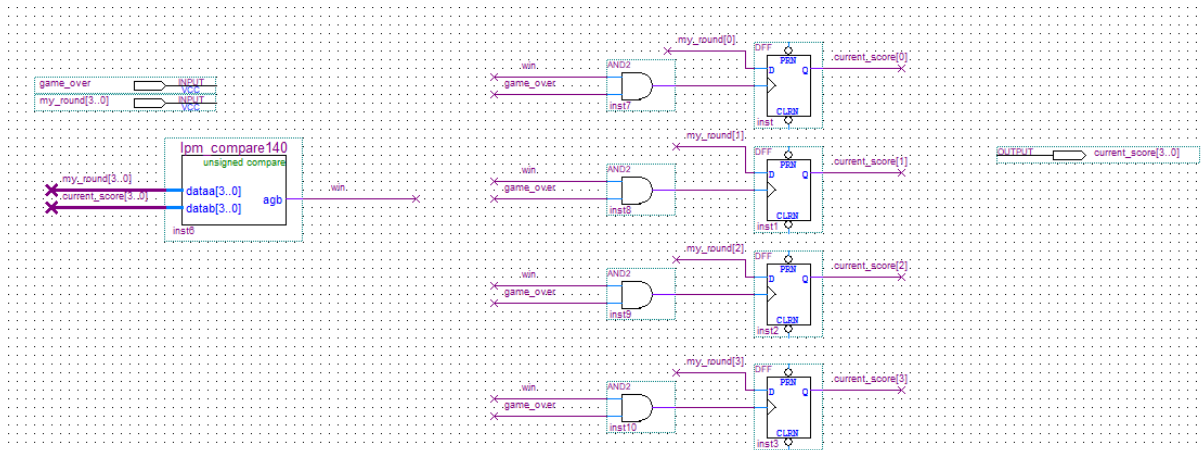
Switch_compare



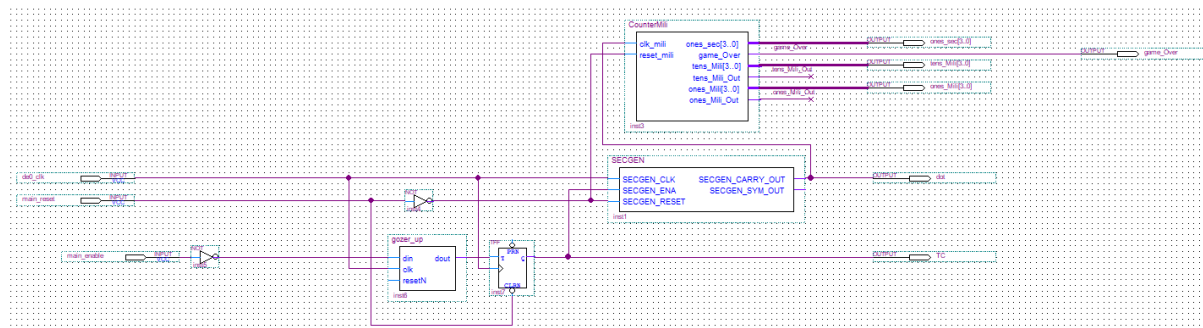
Switch_logic



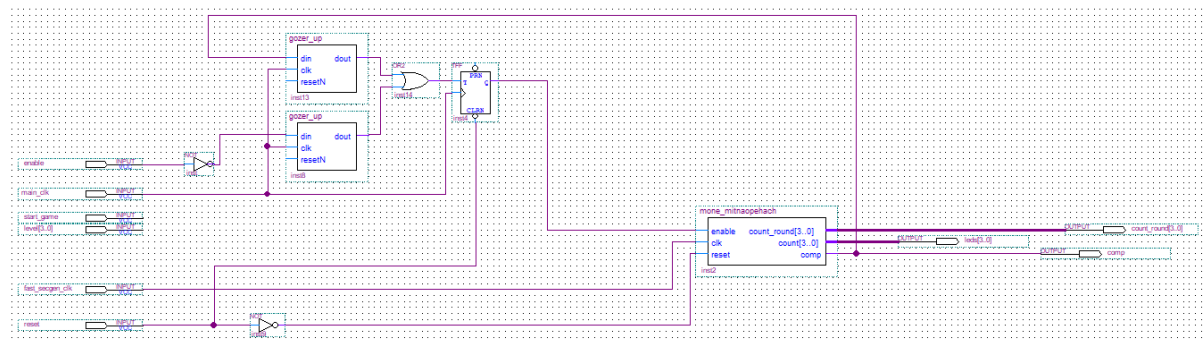
Best_score_logic



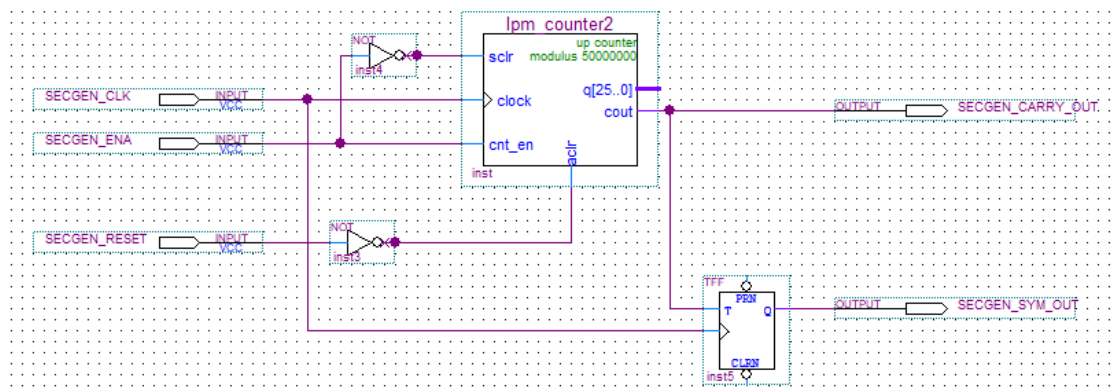
stopperDown



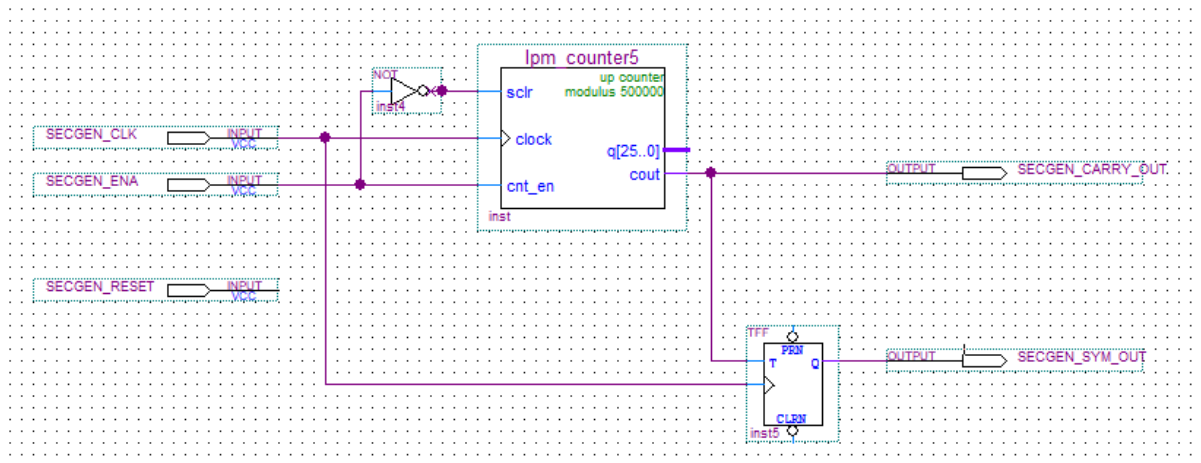
Simon_db



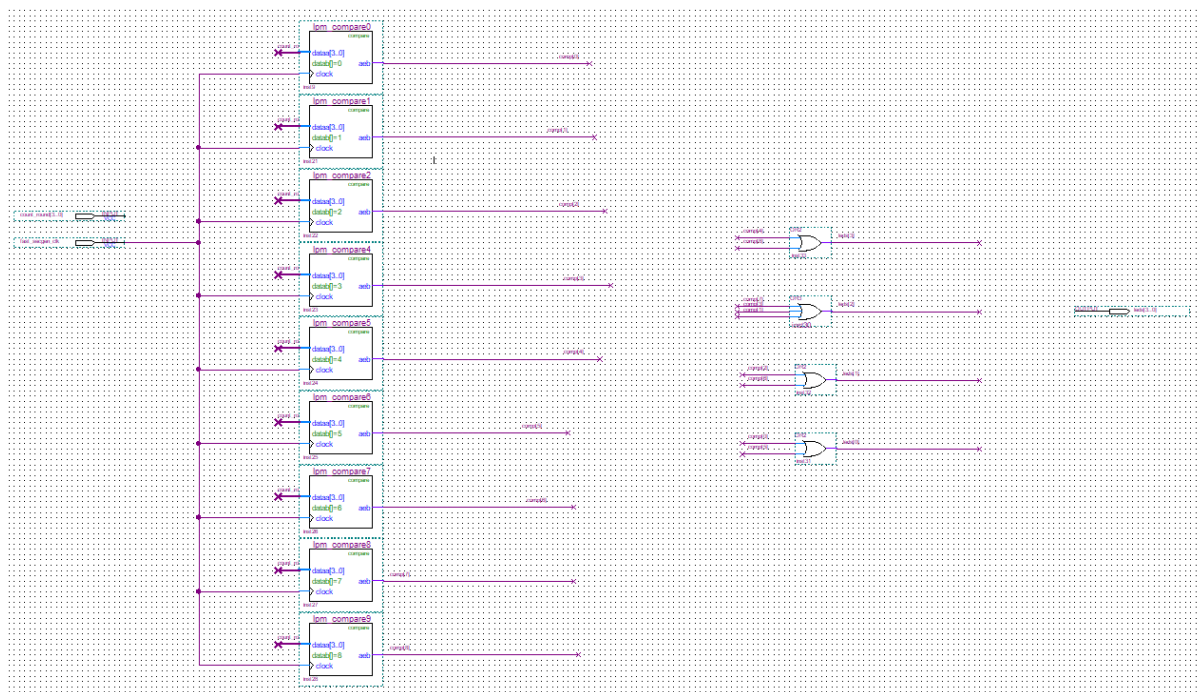
Fast_secgen



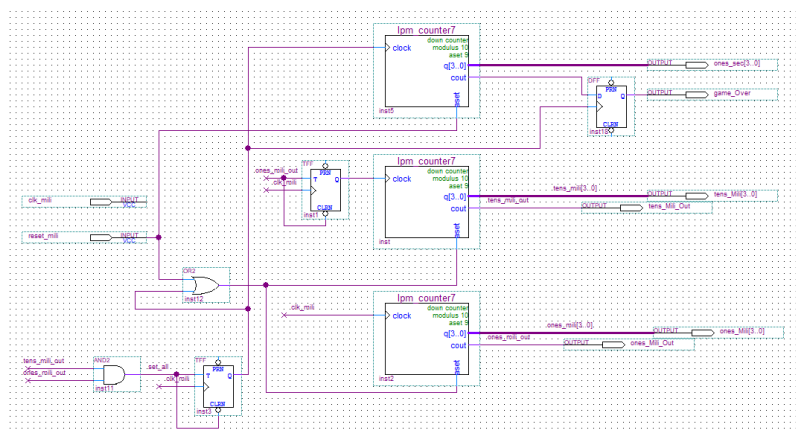
Secgen



Leds_output

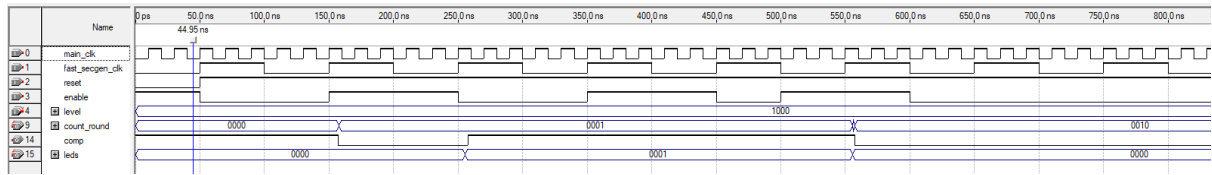


Counter_mili

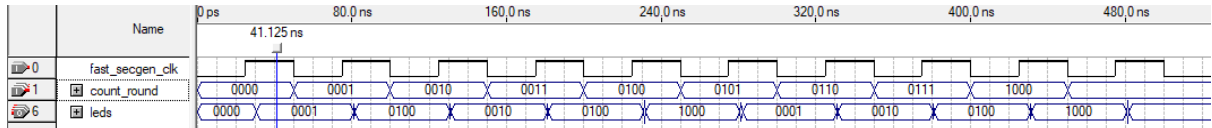


תצלומי מסך של הדיאגרמות:

Simod_db



Leds_output



Switch_compare

