

Proyecto Tiro al Plato

1. El jugador debe poder seleccionar la velocidad de cada juego utilizando tres de cuatro dipswitch (0 = lento, 1= rápido, 3 = medio, 7 = super rápido)
2. El jugador debe poder seleccionar el número de tiros disponibles utilizando el cuarto dipswitch (0 = nivel de práctica: 25 tiros, 1 = nivel de campeonato: 11 tiros)
3. Debe esperar un tiempo aleatorio (min. 0.5 seg, max: 1.5 seg) después de presionado el push button de soltar el platillo
4. Se debe producir un efecto de sonido con una frecuencia que va aumentando en la medida que el disco asciende
5. El avance del platillo se mostrará en una barra de diez leds, el platillo se moverá de izquierda a derecha. Para dar en el blanco, el usuario debe presionar el botón de disparo cuando el penúltimo led de la barra de leds está encendido.
6. Se debe generar un sonido de disparo cuando se presione el botón para el disparo
7. Si el usuario dispara y atina, se debe encender un led verde y apagar de manera inmediata el led del platillo en la barra de leds. El led verde estará encendido por dos segundos.
8. Si el usuario dispara muy temprano o tarde, entonces debe encender un led rojo por dos segundos.
9. En la LCD debe mostrar un mensaje cuando el juego esté sin iniciar, otro mensaje cuando el juego inicie. El mensaje cuando el juego inicie debe incluir la puntuación y la cantidad de tiros restantes.
10. Si el usuario logra atinar 10 veces, el juego termina de manera inmediata y debe reproducir una canción de victoria (el win note de Mario), por lo menos por 5 segundos
11. Si el juego termina antes de que llegue a 10 aciertos, debe producir un tono de derrota de por lo menos 3 segundos (Mario death note)
12. En cualquier caso, ganar o perder, presionar el botón de soltar/disparar reinicia el juego.