



Univerzitet u Sarajevu  
Elektrotehnički fakultet Sarajevo  
Odsjek za računarstvo i informatiku



# Upute o igrici

-Ugradbeni sistemi-

**Ime i prezime:**

Nejla Bečirspahić

Jalal Romano

Semina Muratović

## Upute

Kada tek pokrenemo program, dolazimo na glavnu (početnu) stranicu na kojoj imamo poruku dobrodošlice (Welcome), te dvije opcije:

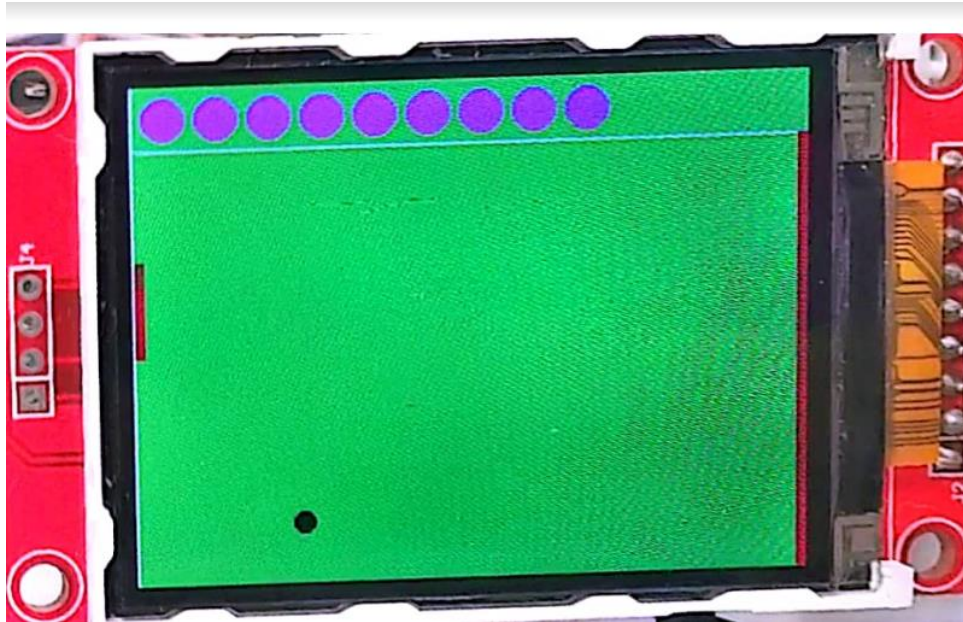
-One player

-Two players



Slika 1. Početak igrice

Ukoliko potencijometar na pinu PTB1, odnosno drugi potencijometar (koji služi za upravljanje reketima) okrenemo do kraja u bilo kojem smjeru, tada kreće opcija 1, odnosno One player i korisnik je u mogućnosti da igra sam, i gdje ima 11 života pri čemu gubi po jedan život za svaki izgubljeni poen.



**Slika 2. Ekran za opciju 1 – One player**

Nakon što korisnik izgubi svih 11 života pojavljuje se ekran sa tekstom “Game over!”



### Slika 3. Ekran za završenu partiju za One playera

Bez okretanja potencijometara, kreće opcija 2, odnosno Two players, te korisnici igraju jedan protiv drugog.



Slika 4. Ekran za opciju 2 – Two Players

Ukoliko smo izabrali opciju Two players, predviđene su 3 runde. Igra se do 11 poena, te nakon svakog jedanaestog poena, automatski kreće nova runda ispočetka, ali je razlika ta što je u svakoj rundi lopta brža, a reketi manji.

Ukoliko je ostvaren rezultat za Playera 1 sa:

- 3:0
- 2:1 ,

Player 1 pobjeđuje i na ekranu se ispisiuje poruka “THE WINNER IS Player 1”, u suprotnom pobjednik je Player 2.

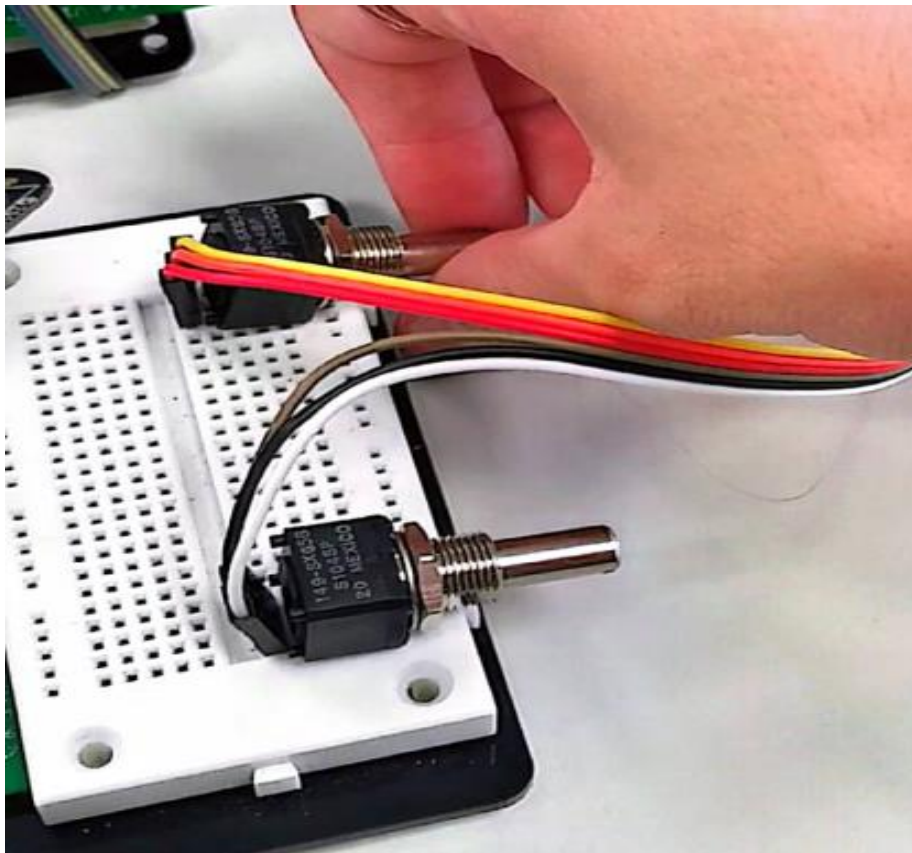


**Slika 5. Ekran za ispis pobjednika**

Što se tiče servisa lopte, on je randomiziran i napravljen tako da loptica uvijek kreće od centra, ali ne znamo na koju će stranu ona otići. Reketi se mogu kretati od vrha do dna uvijek te se poen osvaja kada loptica udari u zid iza protivničkog reketa. Cilj igre je prvi doći do 11 poena.



Igrač upravlja sa dva potenciometra, okrećući ih sa obje strane u ovisnosti da li želi da se reket kreće gore ili dolje. Ukoliko okreće potenciometar prema desno, reket ide prema gore, a ukoliko okreće prema lijevo, reket ide dolje,



**Slika 6. Potenciometri za upravljanje reketom**

Na gornjem dijelu ekrana su prikazani poeni igrača, i nakon svakog osvojenog poena, dolazi do promjene stanja



**Slika 7. Player 1 je osvojio 4 poena i trenutno je u vodstvu**

Kada se završe sve tri runde, igra je gotova, proglasi se pobjednik te se igra automatski gasi. Ukoliko igrači žele igrati još rundi, potrebno je opeti pokrenuti igricu.