
		Instytut Informatyki Politechniki Śląskiej Zespół Mikroinformatyki i Teorii Automatów Cyfrowych			
Rok akademicki	Rodzaj studiów*: SSI/NSI/NSM	Przedmiot: (Języki Asemblerowe/SMIW)		Grupa	Sekcja
2016/2017	SSI	SMiW			8
Prowadzący przedmiot:	mgr inż. Jarosław Paduch			Termin: (dzień tygodnia godzina)	
Imię:	Kamil			poniedziałek	
Nazwisko:	Ziętek				
Email:	kamizie584@student.polsl.pl			11:30	
<i>Karta projektu</i>					
Temat projektu:					
Gra zręcznościowa w ustalanie trasy przejazdu pojazdów					
Główne założenia projektu:					
<p>Celem gry jest takie ustalenie trasy, alby doprowadzić każdy pojazd do odpowiedniego celu. Pionowo ustawiona plansza składa się z 3 części: punktów startu na górze, dróg łączących każdy punkt z każdym w środku, oraz punktów mety na dole. Po uruchomieniu gry w losowym punkcie startu pojawia się pojazd, sygnalizowany przez zmianę koloru diody, z ustalonym punktem mety (wskazywany przez wyświetlacz siedmiosegmentowy nad każdym punktem startowym). Gracz ma do dyspozycji przycisk przy każdym skrzyżowaniu ścieżek prowadzących do mety, zmieniający miejsce w które skręci pojazd przejeżdżając przez rozjazd. Zadaniem jest takie ułożenie drogi, aby pojazd dotarł do odpowiedniego punktu końcowego. Za doprowadzenie do dobrego celu naliczane są punkty. Wraz z upływem czasu skraca się odstęp między kolejnymi generowanymi pojazdami, aż do momentu w którym będą one generowane jednocześnie. Gra kończy się w momencie gdy pojazdy się zderzą lub któryś z nich trafi do nieodpowiedniego punktu końcowego.</p>					

Data	Ocena:
Założenia:	
Prezentacja:	
Implementacja	
Raport	
Ocena końcowa:	

Data	Obecność	Uwagi