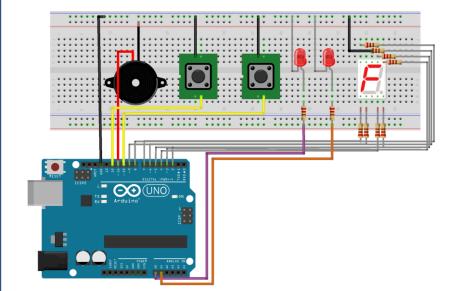
# Introduction to Computer Engineering

Assignment #2: Dice Game

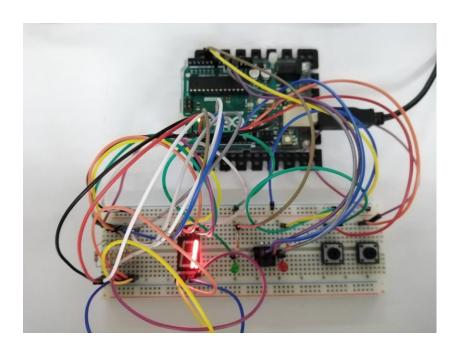
### รูปแบบการเชื่อมต่อ



#### PIN MAP

Device	Arduino
Select_SW	10
Random_SW	12
Green_LED	Α0
Red_LED	A1
Buzzer	11

### รูปถ่ายชิ้นงาน



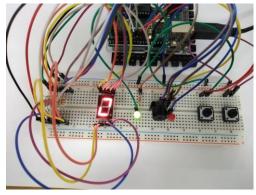
ทางกลุ่มของเรานั้นเลือกใช้ Arduino UNO R3 มาใช้งานและมีส่วนต่อขยายเพิ่มเติมคือ 7segment จำนวน 1 หลอด , หลอด LED 5 mm (สีแดง) จำนวน 1 หลอด , หลอด LED 5 mm (สีเขียว) จำนวน 1 หลอด , ลำโพง Buzzer จำนวน 1 ชิ้น , สวิตซ์ชนิด กดติด-ปล่อบดับ จำนวน 2 ตัว และตัวต้านทาน 220 โอห์ม จำนวน 10 ตัว โดยเชื่อมต่อกันในลักษณะดังภาพข้างบน

## Introduction to Computer Engineering

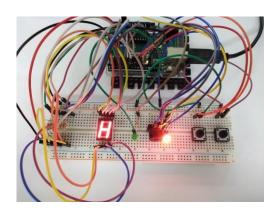
Assignment #2: Dice Game

#### การทำงานของอุปกรณ์

การทำงานของโปรแกรมและอุปกรณ์จะเริ่มต้นจากการให้ผู้กด ปุ่ม(Select\_SW) เพื่อเลือกตัวเลขที่ต้องการ โดยตัวเลขนั้นจะถูก แสดงผลผ่าน LED 7segment โดยมีเลขให้เลือกตั้งแต่เลข 1 ถึง 6 โดยในขณะกดปุ่มจะมีเสียง beep ให้รู้ว่ากำลังกดอยู่ หลังจาก ผู้ใช้เลือกเลขที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้ใช้งานกด ปุ่ม(Random\_SW) โปรแกรมจะทำการสุ่มตัวเลข 1 ถึง 6 และแสดงผลออก ผ่านทาง LED 7segment โดยในขณะที่แสดงผลจะมีความเร็วในการแสดงผลลดลงจนหยุดถึงเลขที่สุ่มครั้งสุดท้าย หากตัวเขที่สุ่ม นั้นตรงกับเลขที่เราเลือกหลอดไฟ LED หลอดสีเขียวก็จะติด หากไม่ถูกต้องหลอดไฟ LED หลอดสีดงก็จะติดแทน โดยผู้ใช้สามาร กดสุ่มได้เรื่อยๆ หรือกดเพื่อเลือกเลขใหม่ได้ตามต้องการ







ภาพที่ 2 แสดงเมื่อเลขที่สุ่มไม่ตรงกันกับเลขที่เลือกไฟสีแดงจะ ติด 7segment แสดงเป็นกากบาทกระพริบสลับกับเลขที่สุ่ม

#### ความสามารถพิเศษที่ใส่เพิ่มเข้าไป

- 1. เพิ่ม Buzzer เข้าไป จะสุ่งเสียง beep(d) เวลาเรากดปุ่ม และจะส่งเสียง beep(cH) เวลากดสุ่ม
- 2. ในขณะที่สุ่มการแสดงผลของ LED 7segment จะแสดงตัวเลขจากเร็วไปซ้าและหยุดแล้วจึง แสดงผลตัวเลขที่สุ่มออกมาตัวสุดท้าย
- 3. LED 7segment จะแสดง x กากบาท เมื่อเลขที่สุ่มไม่ตรงกับเลขที่เลือก และแสดง o วงกลมเมื่อเล ที่สุ่มตรงกันกับเลขที่เลือก สลับกับตัวเลขนั้นไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีการกดปุ่มใดปุ่มหนึ่งอีกครั้งตัวเล จึงจะแสดงผล
- 4. เพิ่มเงื่อนไขในขณะสุ่มจะไม่สามารถกดปุ่มเลือกเลขหรือสุ่มอีกครั้งได้จนกว่าการสุ่มจะเสร็จสิ้น

จัดทำโดย

นายนิธิ น้อมประวัติ 62010497
นายรวีโรจน์ ทองดี 62010763

กลุ่ม ...(3D@s)