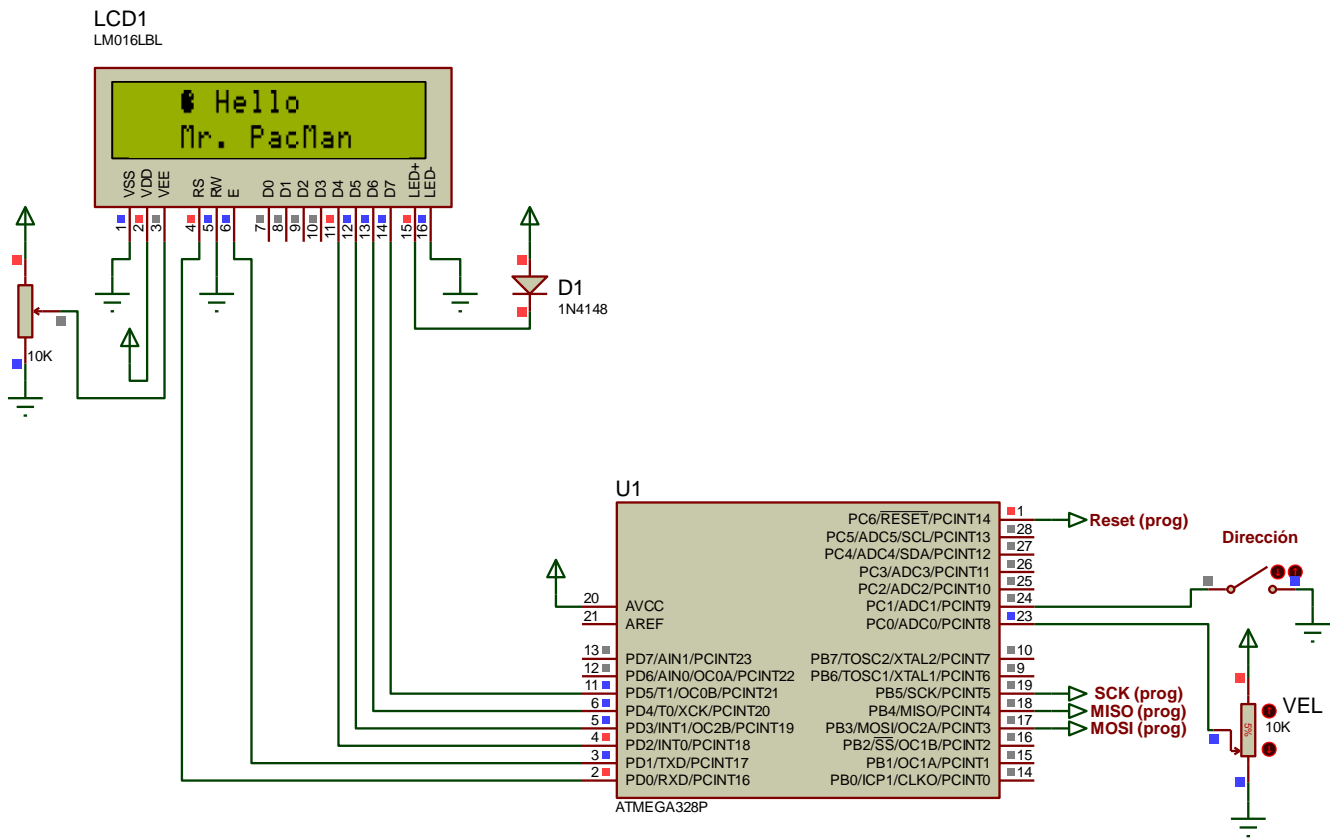


Práctica Animación de PacMan

Se tendrá el siguiente hardware:



Se deberá terminar el PacMan hecho en clase e implementarlo físicamente para las siguientes funciones:

Dependiendo del interruptor en PC1 (poner pull-up) deberá de “comer letras” de derecha a izquierda o de izquierda a derecha. También deberá cambiar la velocidad de la animación dependiendo de la posición del potenciómetro conectado en PC0. El movimiento del PacMan no deberá tener “brincos”.

Importante: si se cambia el estado del switch de dirección, el pacman deberá cambiar de sentido de a más tardar un retardo de secuencia (delayPacMan).

Se deberá entregar un video o liga del mismo que muestre la funcionalidad física del hardware además de un reporte con lo siguiente:

- Nombre y número de la práctica
- Explicación del circuito y programa
- Listado del programa en C
- Diagrama eléctrico completo de la práctica (está en la descripción de la práctica)
- Fotografía del circuito funcionando
- Conclusiones de manera individual