

Seminár VHDL

Hra LIGHTSOUT na FPGA FITKIT

Juraj Korček, xkorce01
6.5.2016

Ovládanie hry:

Klávesy A,B,C,D -	slúžia na načítanie mapy hry. Po pripojení FITKITU je nutné stáčiť jedno z týchto tlačidiel pre výber prvej mapy hry.
Klávesa "2"	- posun kurzoru o jednu bunku vyššie
Klávesa "4"	- posun kurzoru o jednu bunku vľavo
Klávesa "6"	- posun kurzoru o jednu bunku vpravo
Klávesa "8"	- posun kurzoru o jednu bunku nižšie
Klávesa "5"	- invertovanie bunky

Farebná implementácia buniek:

Žltá bunka	- bunka svieti, je aktívna
Šedá bunka	- bunka nesvieti, je neaktívna
Biely kurzor	- slúži na pohyb medzi bunkami, po stlačení klávesy "5" na bunke v bielom kurzorom sa zvolená bunka a jej susedia invertujú

Grafické vyobrazenie hry:



Zabrané prostriedky: Number of Slices 557 out of 768 72%