

Seminár VHDL Hra LIGHTSOUT na FPGA FITKIT

Ovládanie hry:

Klávesy A,B,C,D - slúžia na načítanie mapy hry. Po pripojení

FITKITU je nutné stačiť 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

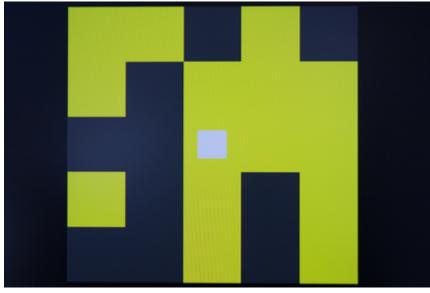
Šedá bunka - bunka nesvieti, je neaktívna

Biely kurzor - slúži na pohyb medzi bunkami, po

staleční klávesy "5" na bunke v bielym kurzorom sa zvolená bunka a jej susedia

invertujú

Grafické vyobrazenie hry:



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