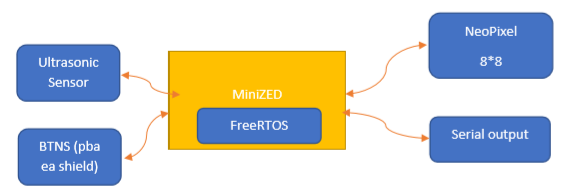
Final Exercise Part 1

# Overzicht:

In dit project gaan we een Minized FPGA aansturen. De bedoeling is dat we als ingangen knoppen en een ultrasoon sensor gebruiken om zo een spelletje te programmeren op een Neonpixel (matrix 8\*8). En deze waarde ook serieel kunnen uitprinten op een seriële uitgang. Het programeren van deze software gebeurt in vivado en in SDK.



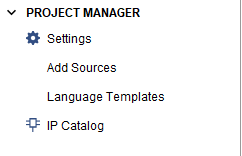
# Uitleg spel:

Het spel dat we gemaakt hebben is Siman Says, waarbij een speler een kleur kan kiezen door de gebruik te maken van de ultrasoon sensor. Als hij de juiste kleur heeft gevonden kan hij door middel van de knop op de FPGA zeggen dat dit de kleur is. Als de keur juist is ga je naar het volgend level en anders verlies je de game.

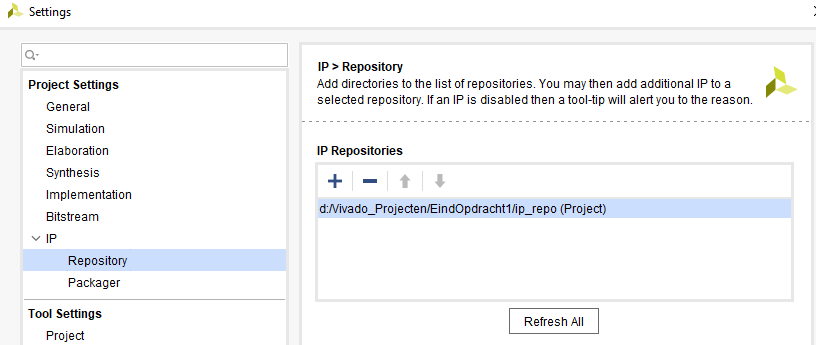
# Vivado:

Hier hebben we een project aangemaakt waar we de vhdl code geschreven hebben om de ultrasoon sensor en de neonpixel aan te sturen. Vervolgens hebben we van deze code aparte IP-blokken gemaakt die we vervolgens in een blokschema kunnen gebruiken om ze daarna te kunnen aansturen in SDK.

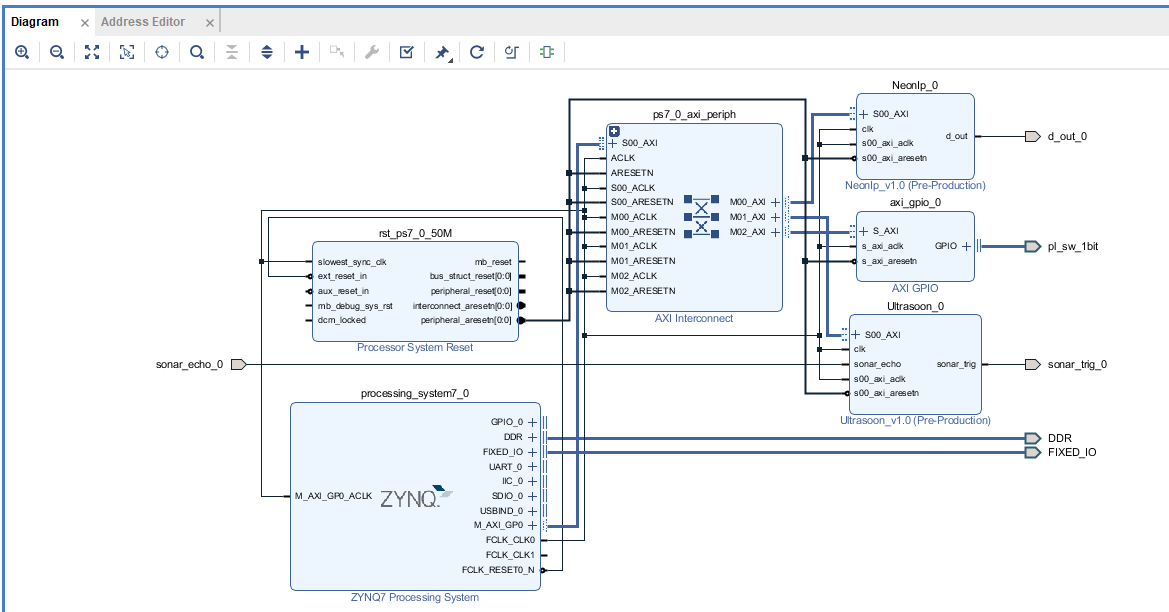
1. Open het programma dat het blokschema bevat om zo te controleren of alle blokken er in zitten.
   * Als ze er niet allemaal inzitten moet je ze toevoegen op de volgende manier.
     + Ga naar settings



* + - Klik op IP -> vervolgens op Respository
    - Klik op de **+** om de IP-blokken toe te voegen.

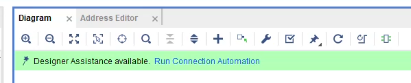


* + - Dan kan je de map selecteren waar je al je IP-blokken gemaakt hebt om ze daarna toe te voegen in je blokdesign.
    - In je blokdesign klik je op de **+** knop om alle nodige blokken toe te voegen.



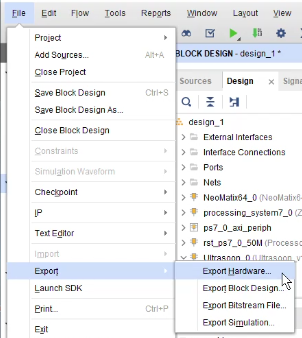
De blokken die nodig zijn: Zynq blok, al je eigen blokken en een axi gpio blok.

* + - Klik op run connection om alles met elkaar te verbinden

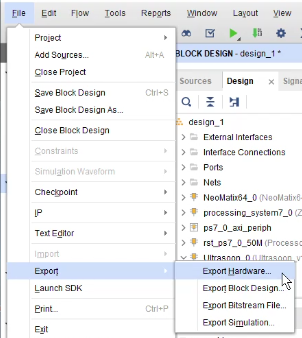


* + - Maak de nodige pinnen extern die nog niet verbonden zijn.

1. Als je ze allemaal hebt kan je een wrapper van je blokschema maken.
   * Rechtse muisknop op je blokschema design -> create hdl wrapper
2. Daarna maak je een bitstream van het programma.



* + Klik op File -> exporteer hardware :Vervolgens exporteer je de hardware samen met de bitstream naar SDK.

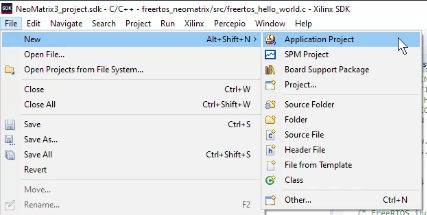


* + Klik op File -> launch SDK: SDK gaat automatisch open.

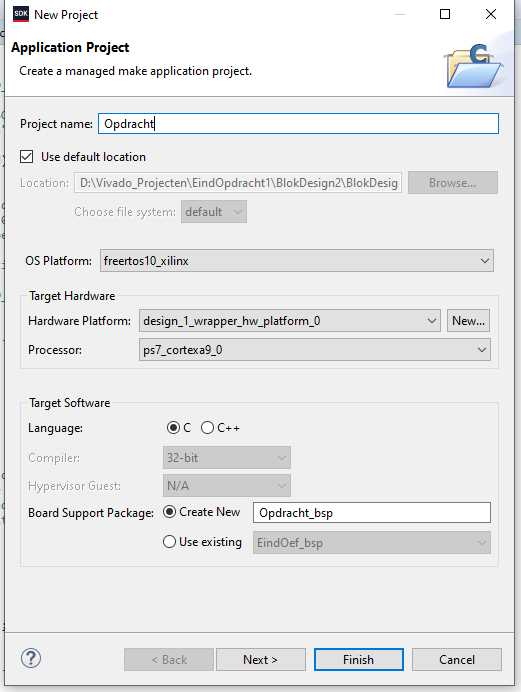
# SDK:

Hier is er een applicatie aangemaakt die in C-taal geschreven word, en die werkt op Xilinx-FreeRTOS zodat we kunnen werken met verschillende soorten queues, timers, etc. .

1. Maak een applicatie aan:
   * Klik op File -> New -> Application



* + Geef de applicatie een naam.
  + Zet het OS platform Freertos10\_xilinx



1. Ga naar de bsp file met dezelfde naam als uw project.

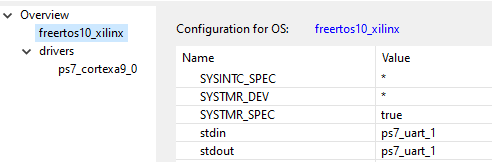


* + Klik hier met de rechtse muisknop en selecteer

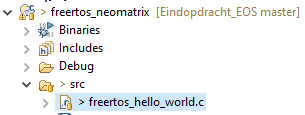


* + Dan ga je naar Overview -> freertos10\_xilinx en zet je de **stdin** en de **stdout** op

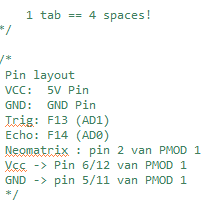
ps7\_uart\_1.



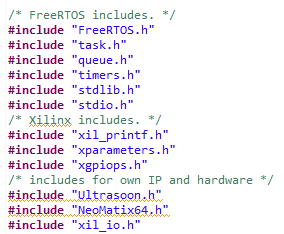
1. Dan ga je naar de applicatie -> en klik je op de hello\_world.c file (dit is je hoofdprogramma)



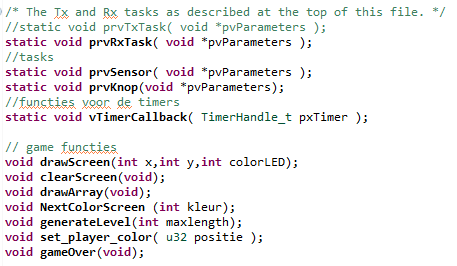
1. Extra pin info om alles aan te sluiten.



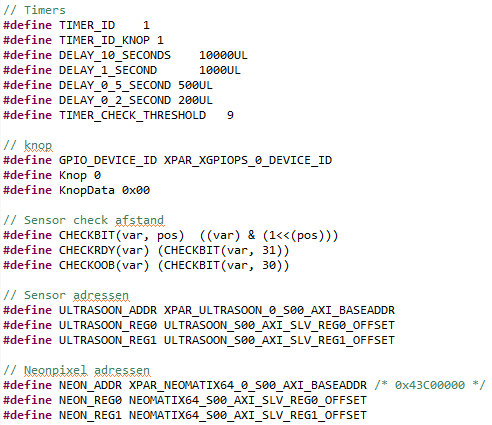
1. Importeer al de nodige libraries, ook die van de eigen aangemaakte IP-blokken.



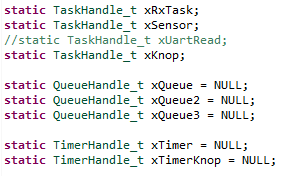
1. Maken de functies aan die nodig zijn voor de game te spelen als voor de game zelf.



1. Maken verschillende define variabele aan, zodat we gemakkelijker kunnen werken in onze code, en zodat we maar een variabele moeten verander in plaats van diezelfde op meerdere plaatsen.

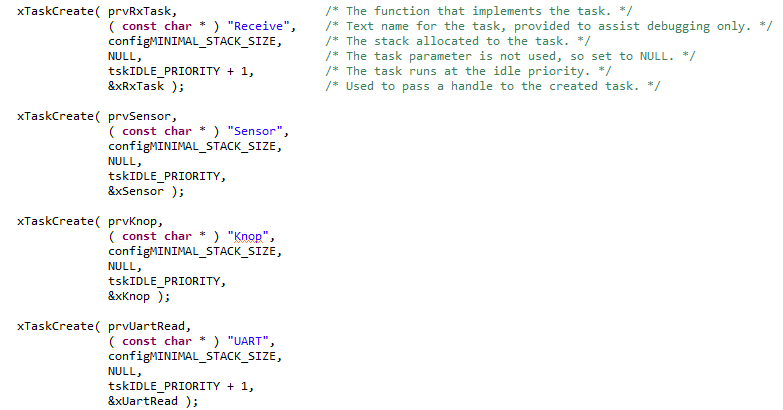


1. Definiëren de task parameters, queues en timers die we nodig hebben om de game te laten werken.

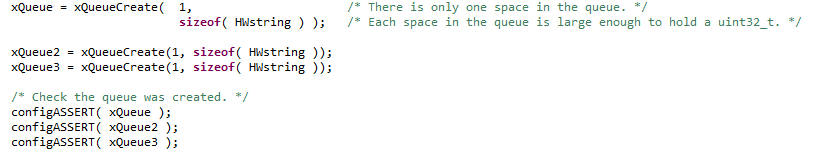


## Main() functie:

1. Maken de tasks aan die we koppelen aan de functies, die de codes bevatten om ons spel te kunnen spelen.

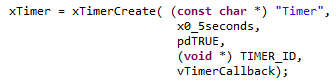


1. Maken de verschillende queues die nodig zijn voor de communicatie tussen de verschillende functies en de data die in elke functie verzonden/ontvangen word.



* 1. xQueue: Is de verbinding tussen de ultrasoon sensor (speler1) en de neon pixel.
  2. xQueue2: Is de verbinding tussen de neon pixel die de kleur waarde verstuurd naar de UART.
  3. xQueue3: Is de verbinding tussen de knop( speler 2) en de neon pixel.

1. Definiëren we de timer die we gebruiken om de delay in ons spel te maken zodat alles goed verloopt.

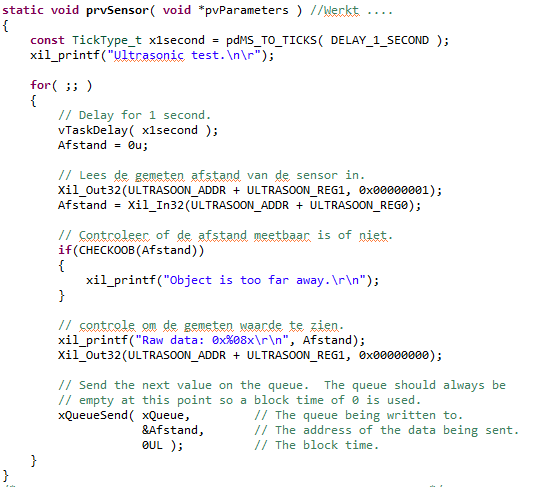


* 1. xTimer: word gebruikt voor het updaten van de neonpixel leds om de 0.5 seconden.

## Ultrasoon sensor:

In deze functie staat alle code om de ultrasoon sensor in het programma te kunnen gebruiken.

1. De functie van de sensor
   1. Hier lezen we afstand in van de sensor door het basis adres en het slave register samen in te lezen en deze toe te kennen aan een variable samen met weergave van de waarde.
   2. Dan kijken we of de afstand meetbaar is of niet (licht de afstand binnen de ingestelde range van de sensor).
   3. Vervolgens steken we het adres van de afstand in de queue om zo de waarde van de afstand te verzenden naar de ontvanger om zo een uitgang aan te sturen (speler 1 op de neonpixel).

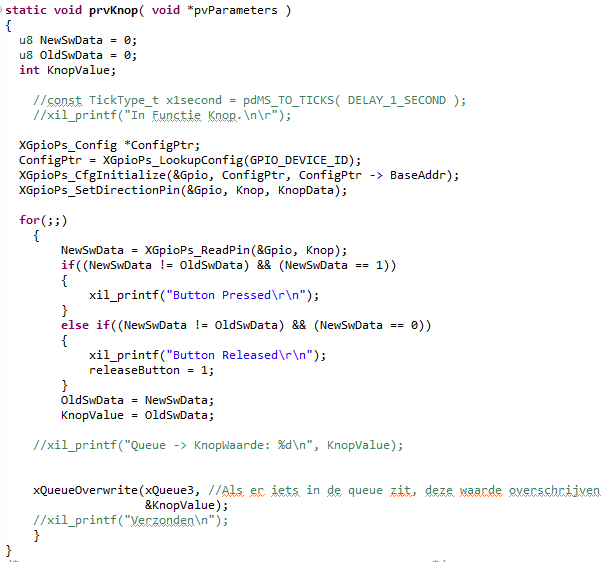


## Knop:

De functie van de knop bevat alles wat er nodig is om de knop te kunnen gebruiken in ons spel.

De knop dient om de kleur te bevestigen, die er gevonden is met de ultrasoon sensor.

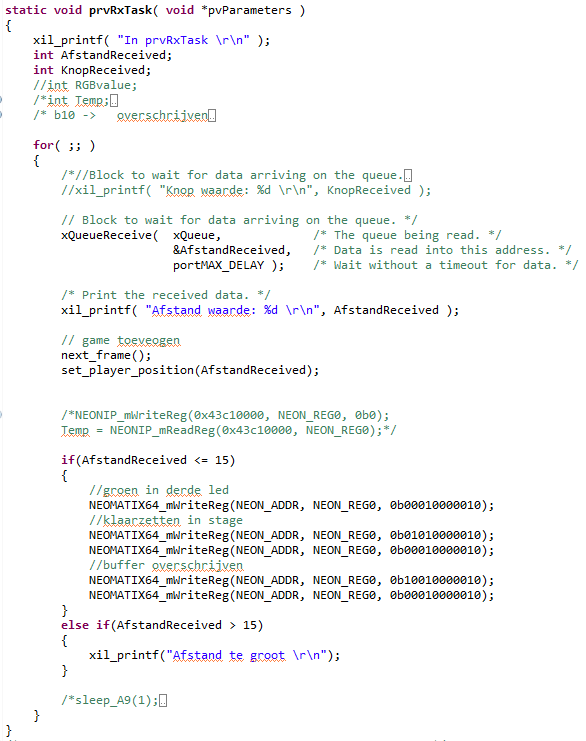
1. De functie:
   1. We lezen de Knop in van onze FPGA omdat deze standaard op het bord stond.
      1. Configureren de pin en pindata.
   2. Controleren of de nieuwe data verschillend is van de oude data.
   3. Vervolgens zenden we data van de knop naar de neon pixel door gebruik te maken van een queue.
   4. De queue overwrite gebruiken we voor als er geen nieuwe data gedecteerd word.



## prvRxTask:

in deze functie gaan we de waardes van de ultrasoon sensor uit een queue halen en gebruiken om de positie van speler 1 te bepalen en op de neonpixel aan te sturen.

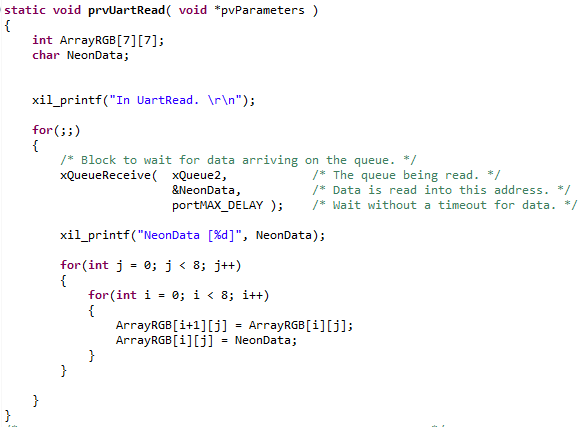
* + - 1. Halen de data uit de queue die overeenkomt met de queue in de sensor functie. We printen de data uit om te controleren of de data overeenkomt met de data die we eerst hadden ingestuurd.
      2. We voegen de game code toe, zodat de neonpixel automatisch geüpdatet word.
      3. We voegen de functie toe waarmee we de positie van speler 1 bepalen in de game.
      4. Er is ook een if else om te controleren of de data die we meten binnen het bereik van onze aftands grenzen van het spel licht. Indien dit waar is printen we groene leds en anders krijg je een error melding.



## UART Read:

Hier lezen we de RGB waardes van de neonpixel uit, die we vervolgens op dezelfde plaats als op de neonmatrix in een array gaan steken om ze te kunnen lezen in een terminal.

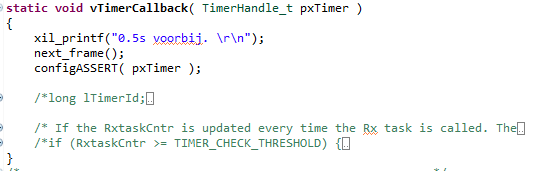
1. We halen de data uit een queue, en steken hem in een variabele.
2. Printen de RGB variabel uit om te controleren welke waarde er is meegegeven.
3. Vervolgens steken we deze waarde in een array die er uitziet zoals de neonmatrix.
4. Het resultaat van de array zou nu moeten overeenkomen met die van de neonmatrix.



## vTimerCallback functie:

Deze functie word gebruikt om de matrix waardes te updaten.

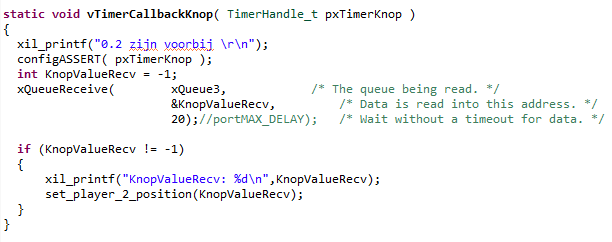
1. We runnen de functie van de frames hier in zodat onze neon pixel altijd geüpdate word.
2. We voegen de pxTimer toe omdat deze ervoor zorgt de we pas om de 0.5 seconden gaan updaten wat het spel overzichtelijker maakt.



## vTimerCallbackKnop functie:

De functie word gebruikt om de positie van speler 2 te bepalen die afhankelijk is van de knop.

1. We voegen de pxTimerKnop toe omdat deze ervoor zorgt we pas om de 0.2 seconden gaan updaten zodat speler 2 het niet te moeilijk heeft om het spel te spelen.
2. Hier halen we de waarde van de knop uit de queue, en als de waarde verschillend is van een gekozen waarde gebruiken we deze waarde ook nog eens als een variabele in de functie om de positie van speler 2 te bedienen.

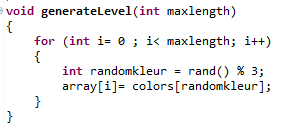


# Game:

Hier staan alle functies die betrekking hebben op het spelen van de game en de visualisatie daarvan.

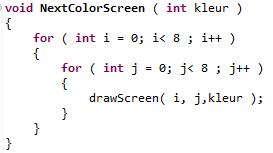
## Generate level:

Hier maken we het level dat geladen word in de neonpixel.



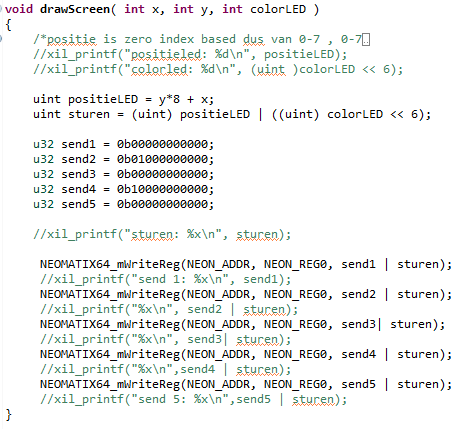
## Next Color Screen:

Hier bepalen we de kleur van de volgende leds die moeten aangaan.



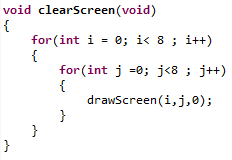
## Draw Screen:

Hier bepalen we de kleuren van het spel, en we schrijven ze weg naar de neonpixel.



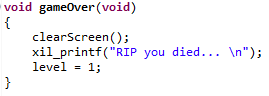
## Clear Screen:

Maken we de volledige neonpixel leeg, om daarna een nieuwe kleur mee te geven.



## Game Over:

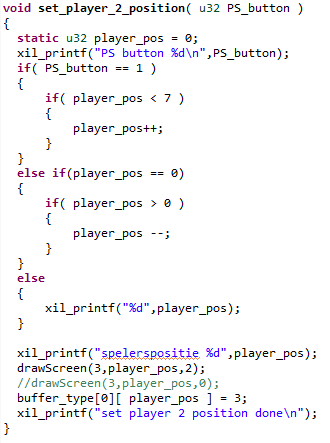
Hier word bepaald wanneer een speler de game verloren heeft.



## set\_player\_2\_position functie:

In deze functie gaan we de positie bepalen van speler 2, die gebruik maakt van de ultrasoon sensor om zich te bewegen.

1. We halen de data uit de Knop functie, zodat we deze waarde kunnen gebruiken om met de knop het spel te kunnen spelen.
2. Als de positie binnen een bepaalde state van de if is gaat de positie veranderen in één richting, dit is naar boven of onder om obstakels te ontwijken.
3. Uitleg van drawscreen



## drawscreen functie:

uitleg.

