



lot 프로그래밍 2차 중간발표

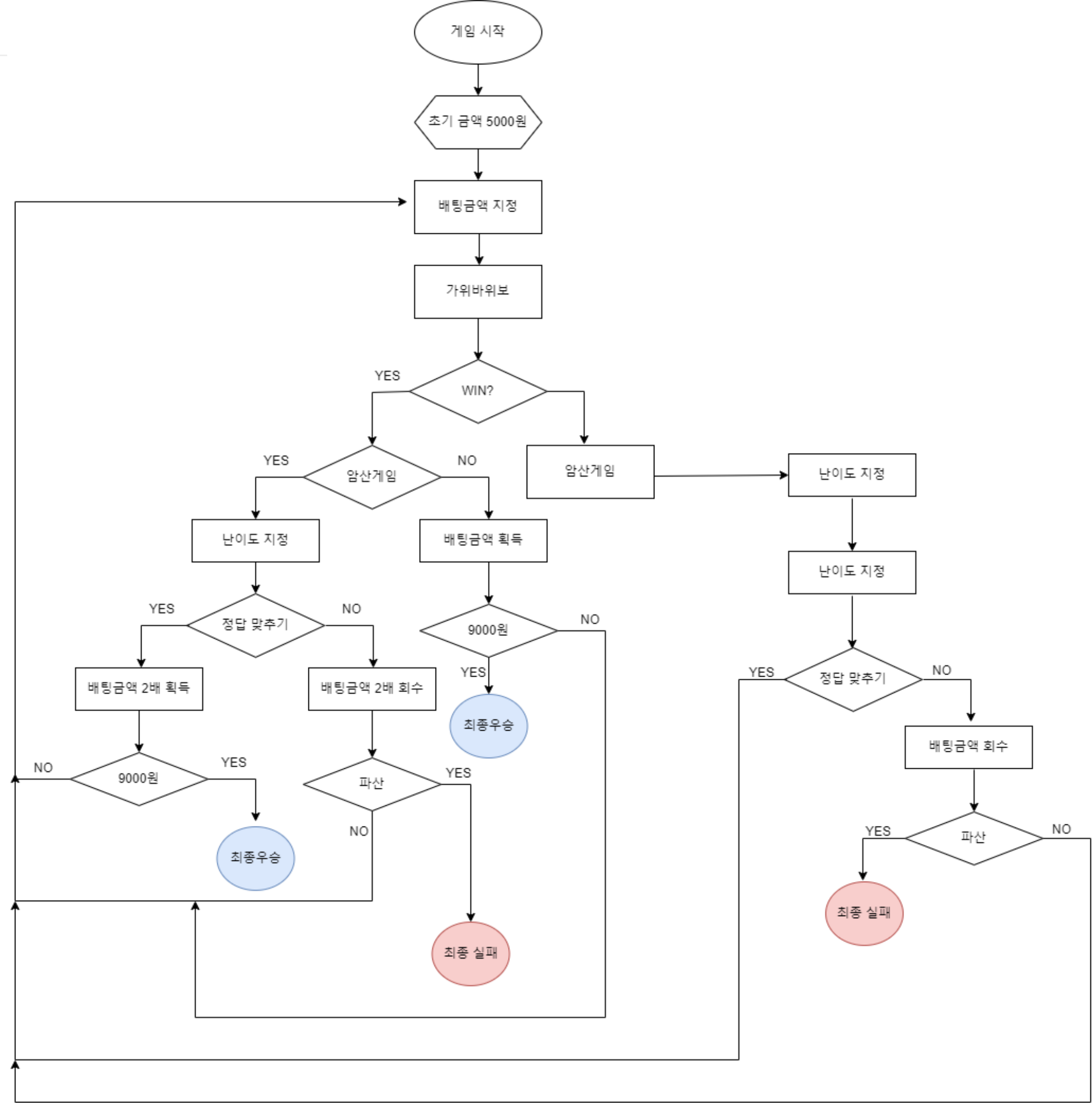
7조 최유안 추희정 앵크졸

목차

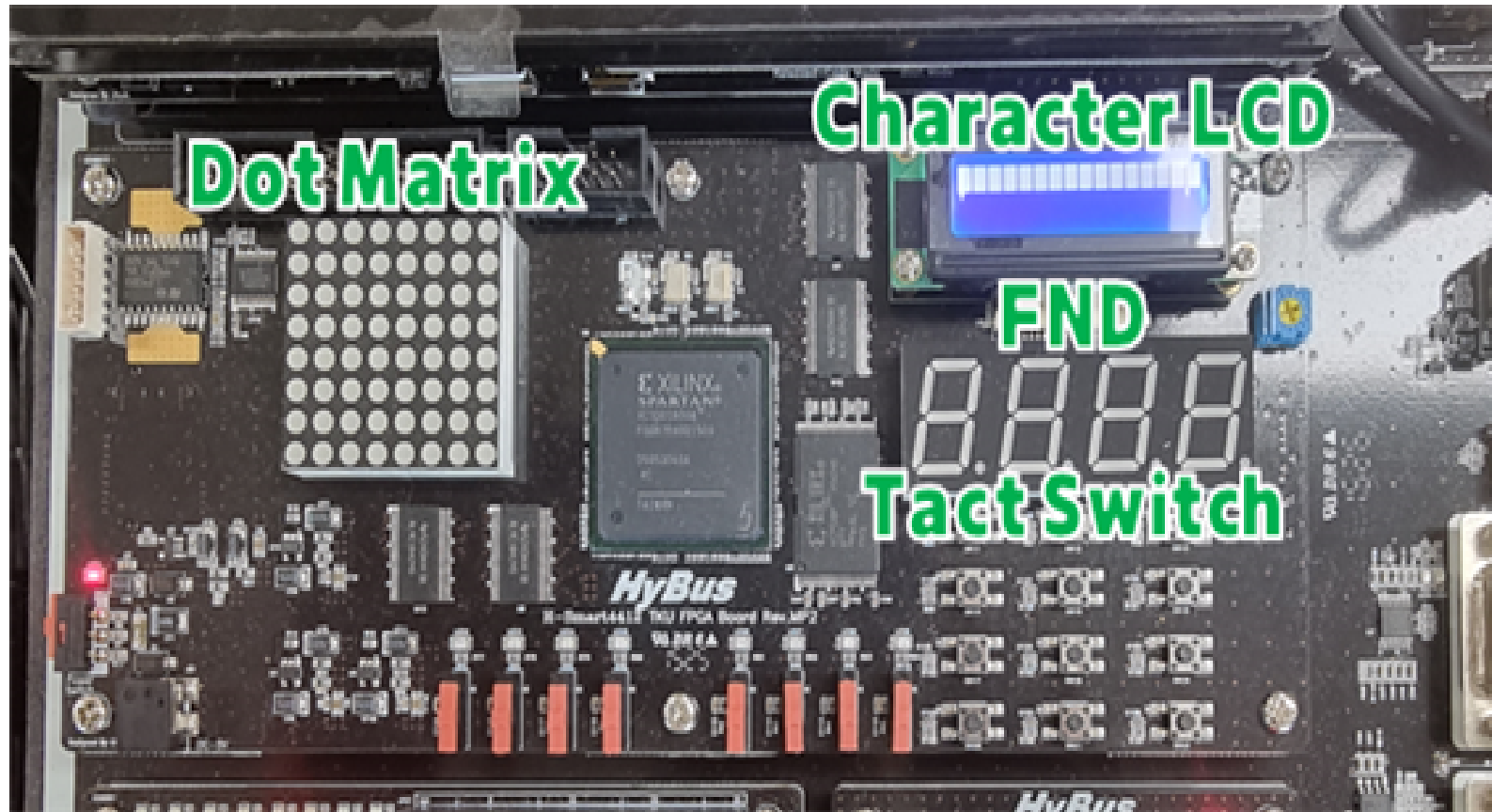
- 1 프로젝트 주제
- 2 프로젝트 알고리즘
- 3 사용예정 장치
- 4 사용 함수

가위바위보 암산 배팅 게임

1. 가위바위보를 통해 암산게임의 여부를 결정
2. 배팅한 금액을 바탕으로 암산게임 진행
3. 사용자는 자신이 플레이할 암산 게임의 난이도를 조절 가능
4. 암산게임과 가위바위보의 승패 여부에 따라 배팅금액이 조절되어
획득/손실
5. 플레이어의 금액이 0원 또는 9000원이 될 때까지 플레이



사용예정 장치



fnd(7-Segment)

: 현재 남은 배팅 금액을 조회하기 위해 사용

tact switch

: 배팅 금액 조절 및 가위바위보 플레이 조작을 위해 사용
숫자 값 입력용(구구단 계산)

dot matrix(8X8)

: “묵”, “찌”, “빠” 를 8 * 8 매트릭스를 이용해서 표현함
가위바위보와 암산 게임 승패 여부 출력

character lcd

: 현재 진행 상태를 알려주기 위해 사용(가위바위보 진행
중 이거나 암산 게임 넘어 갔을 때 숫자 출력용)

사용 함수

Tact Switch 관련 함수

```
c = tactsw_get(10);
switch (c) {
    case 1: selected_tact = 0; break; // 1할당
    case 2: selected_tact = 1; break; // 2할당
    case 3: selected_tact = 2; break; // 3할당
    case 4: selected_tact = 3; break; // 4할당
    case 5: selected_tact = 4; break; // 5할당
    case 6: selected_tact = 5; break; // 6할당
    case 7: selected_tact = 6; break; // 7할당
    case 8: selected_tact = 7; break; // 8할당
    case 9: selected_tact = 8; break; // 9할당
    case 10: selected_tact = 9; break; // (-)할당
    case 11: selected_tact = 10; break; // 9할당
    case 12: selected_tact = 11; break; // 'OK'할당
}
```

LCD 관련 함수

```
void clcd_input(char clcd_text[]){
    int clcd_d;

    write(clcd_d, clcd_text, strlen(clcd_text));
    close(clcd_d);
}
```

Segment 관련 함수

```
FND_control(){
    unsigned char FND_DATA_TBL[]={ }
}
```

- 연산 결과 계산
- 연산 결과와 입력받은 값에 따라 채점을 위한 함수



THANK YOU!