Programowanie niskopoziomowe

Lista zadań nr 4
05 maja 2011

1. Tenis. Napisz grę zręcznościową, w której dwóch graczy odbija piłeczkę za pomocą rakietek. Gra zrealizowana będzie na dwóch mikrokontrolerach połączonych przez USART. Położenie piłeczki na osi Y, będące odległością piłeczki od gracza, ma być kodowane przez częstotliwość mrugania górnych diod (im bliżej rakietki, tym częstotliwość większa) a jej położenie na osi X przez kolor świecenia, czyli stosunek czasu zapalenia diody czerwonej do zielonej. Pozycja rakietki może być zmieniana tylko wzdłuż osi X za pomocą wychyleń joysticka i ma być kodowana analogicznie na dolnych diodach, czyli przez kolor ich świecenia.

Marcin Masalski

Lista nadobowiązkowa. Rozwiązanie listy skutkować będzie podwyższeniem oceny z laboratorium o 1.0 (w przypadku pozytywnej oceny z pozostałych list).

Termin oddania: ostatnie zajęcia w semestrze.