

« Jeux » sur un ATmega 8535

par Sylvain Géranton

Objectif du projet : arriver à concevoir un ou plusieurs jeux sur une carte ATmega 8535.

Problème : Comment contourner les limitations techniques de l'ATmega pour proposer quelque chose de plaisant à jouer et à regarder.

Éléments essentiels du projet :

- Posséder un minimum de challenge (pas trop facile à finir)
- être facile d'utilisation
- Utiliser au maximum les capacités des ATmega 8535
- Posséder plusieurs jeux
- Implémenter une IA
- utiliser pleinement les fonctionnalités des boutons (10 boutons)
- Codé sous CodeVision AVR
- L'application devra aller sur tout les ATmega 8535.

Planning prévisionnel :

- Prévisionnel : Rouge
- Réalisé : Vert

| Semaine | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Réflexion sur le projet | ■ | ■ | | | | | |
| | | | | | | | |
| Réflexion sur les contraintes | ■ | ■ | ■ | | | | |
| | | | | | | | |
| Prise en main CodeVision | ■ | ■ | ■ | | | | |
| | | | | | | | |
| Prise en main Atmega 8535 | ■ | ■ | ■ | | | | |
| | | | | | | | |
| Codage | | | ■ | ■ | ■ | ■ | |
| | | | | | | | |
| Débogage du programme et phase de tests | | | | | | ■ | ■ |
| | | | | | | | |
| Finitions | | | | | | | ■ |
| | | | | | | | |