

Laboration 5: Applikationsprogrammering

Laboration 5 är en lite större uppgift. En komplett applikation ska konstrueras och demonstreras. För att lösa uppgiften behöver du återanvända kod från de tidigare laborationerna. Du kan också ta tillfället i akt att organisera källtexter på ett bra sätt och förfina kod om du tycker det är lämpligt.

Applikationen ska

- Använda räknarkretsar för tidshantering
- Använda såväl grafisk som alfanumerisk display
- Använda någon form av inmatningsenhet, *keypad* och/eller *USART*

Självfallet får fler enheter användas om du tycker det är lämpligt.

Du väljer själv vad du vill göra för applikation men ett förslag kan vara ett enkelt datorspel av ”retro”-karaktär. Du kan söka inspiration till sådana spel på Internet, några klassiska varianter är:

- Breakout
- Space invaders
- Tetris
- Snake

Se exempelvis ”www.coolaspel.se”, där kan också du prova spelen. På kursens hemsida har vi samlat några klipp av spel som konstruerats av tidigare kursdeltagare. Dessa demonstreras då i det verkliga laborationssystemet men du kan förstås hämta inspiration även från dessa!