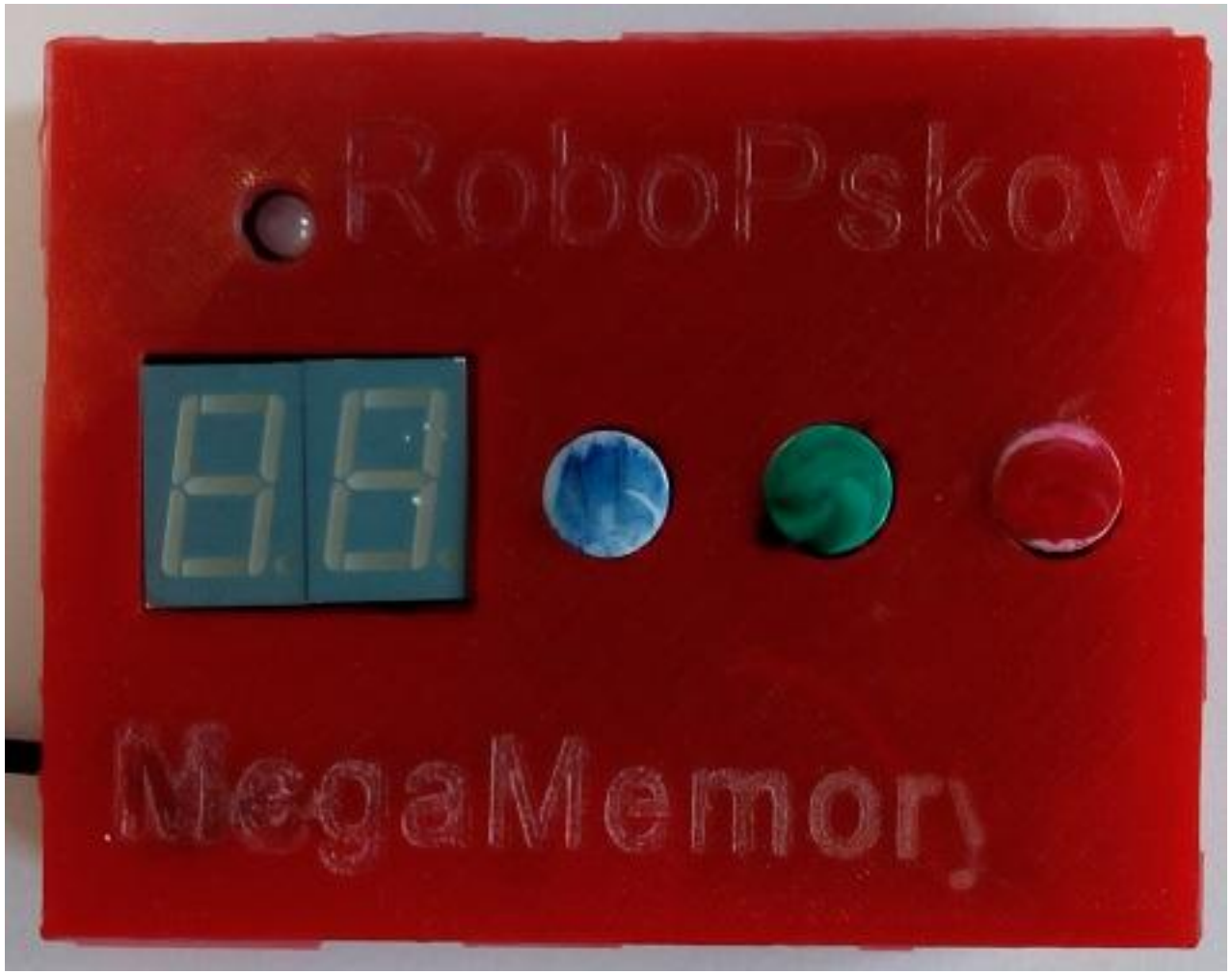
Игра «MegaMemory2»



Идея:
Создать игру, развивающую память.

Задача:
Спроектировать игру на запоминание последовательности цветов (красный, зеленый, синий) с регулированием количества цветов для запоминания и временем зажигания цвета. Питание от USB разъема.

Аналог

Саймон игры микро серии электронных карабин рук игр

FOB **Справочник** Цена: Узнать цену

US $1.5-4.5 / шт. | 500 шт. (Min. Order)

Отправить сообщение | Начать заказ

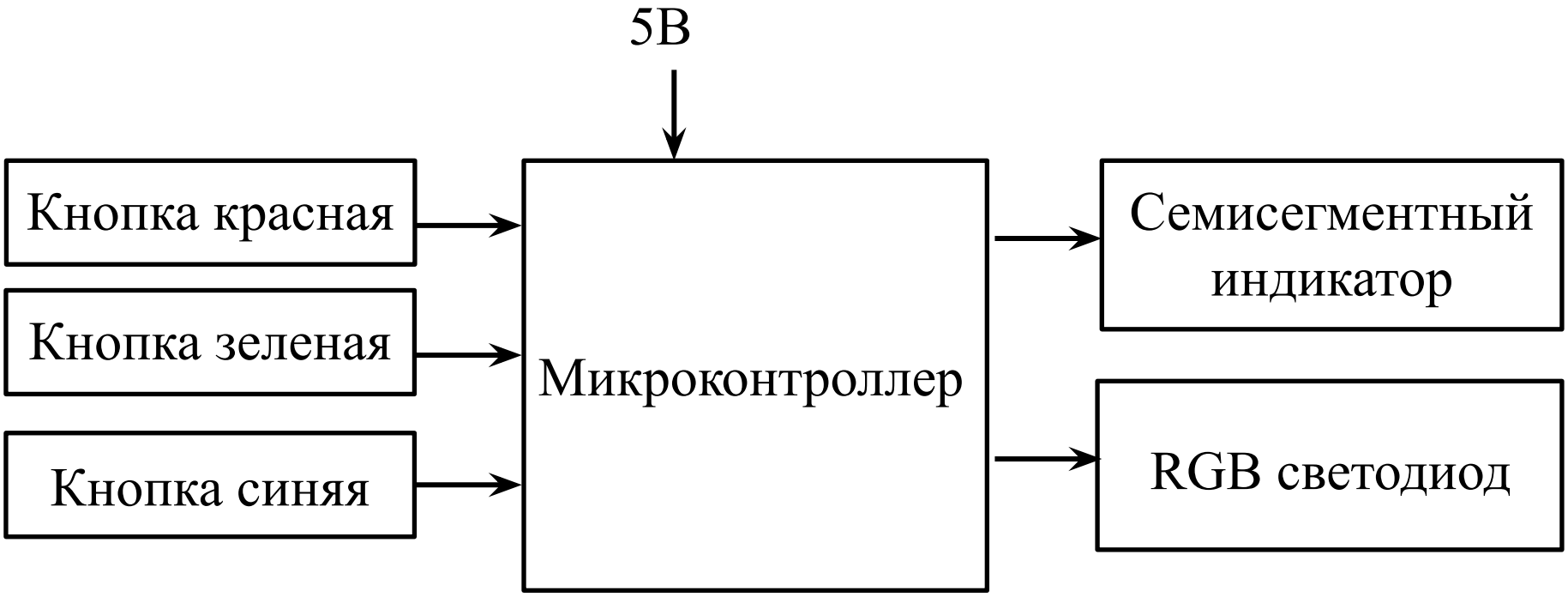
Начать чат!

Поддержка п... Торговая гарантия

– Для защиты ваших заказов от оплаты до доставки

Оплата: VISA TT e-Checking Pay Later More

Структурная схема

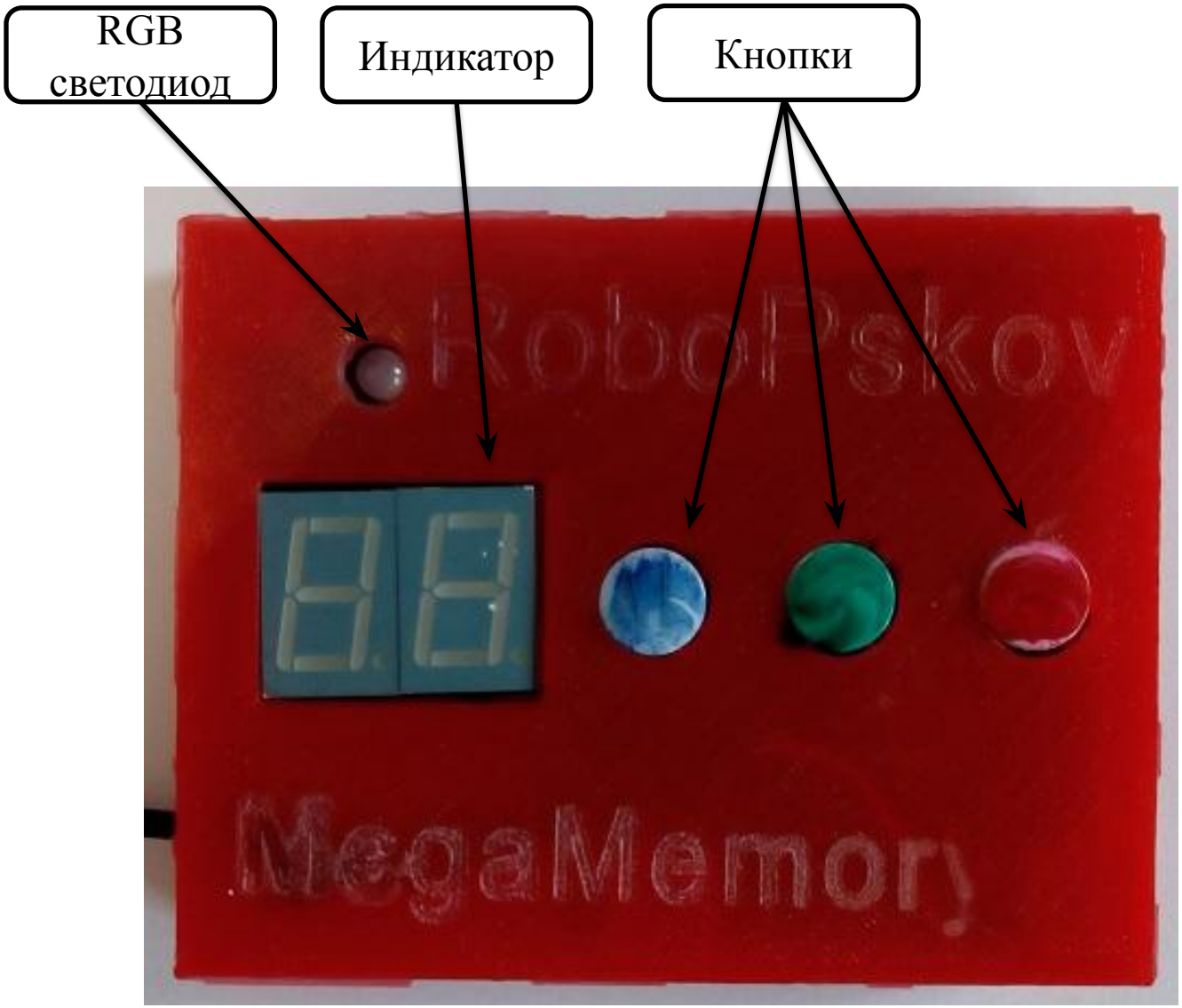


Описание

Кнопкой выбора установок (синяя) можем настроить уровень «L», либо скорость «S» (последовательное нажатие кнопки задания (зеленой) приводит к инкрементированию уровня и скорости в диапазоне от 3 до 9). Уровень задает количество цветов для запоминания, скорость определяет время загорания одного цвета.

После нажатия кнопки «Старт» (красная) начинается обратный отсчет и в случайной последовательности светодиод загорается красным, зеленым либо синим цветом. После чего нужно повторить нажатием соответствующих кнопок тот же порядок цветов. При правильном цвете появляется значек «UU» при неправильном «ПП». В конце игры на индикатор выводится количество допущенных ошибок.

Автор проекта MegaMemory1 – Ибатулин Ильнур


RGB светодиод
Индикатор
Кнопки
RoboPskov
MegaMemory