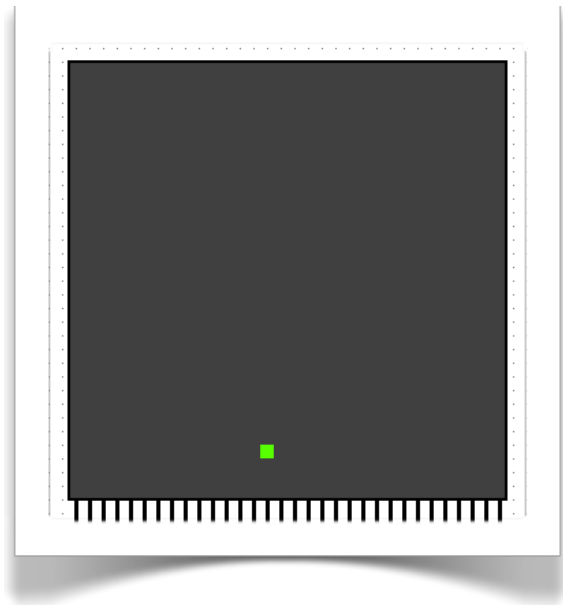


Contrôleur de pixel

Objectif

Obtenir le déplacement d'un pixel à l'écran via un joystick. Le cadencement des mises à jour s'effectuera à l'aide d'une horloge. L'écran pourrait ressembler à



Une vidéo de l'effet final est consultable ici : <http://youtu.be/YYtBWIpfeIQ>

Éléments utiles

Les éléments pouvant servir sont :

- splitter (permettant de combiner n-lines parallèles 0/1 en une seule ou l'inverse)
- joystick (2 bits)
- led matrix (32x32)
- clock
- counter (2 pour représenter les « coordonnées »)
- decoder

Réalisation

La difficulté ici est essentiellement de bien comprendre comment les données peuvent être sérialisées/parallélisées/projetées, etc

1. dans un premier temps, chercher à obtenir le déplacement « vertical »
2. dans un second temps, le déplacement « horizontal »