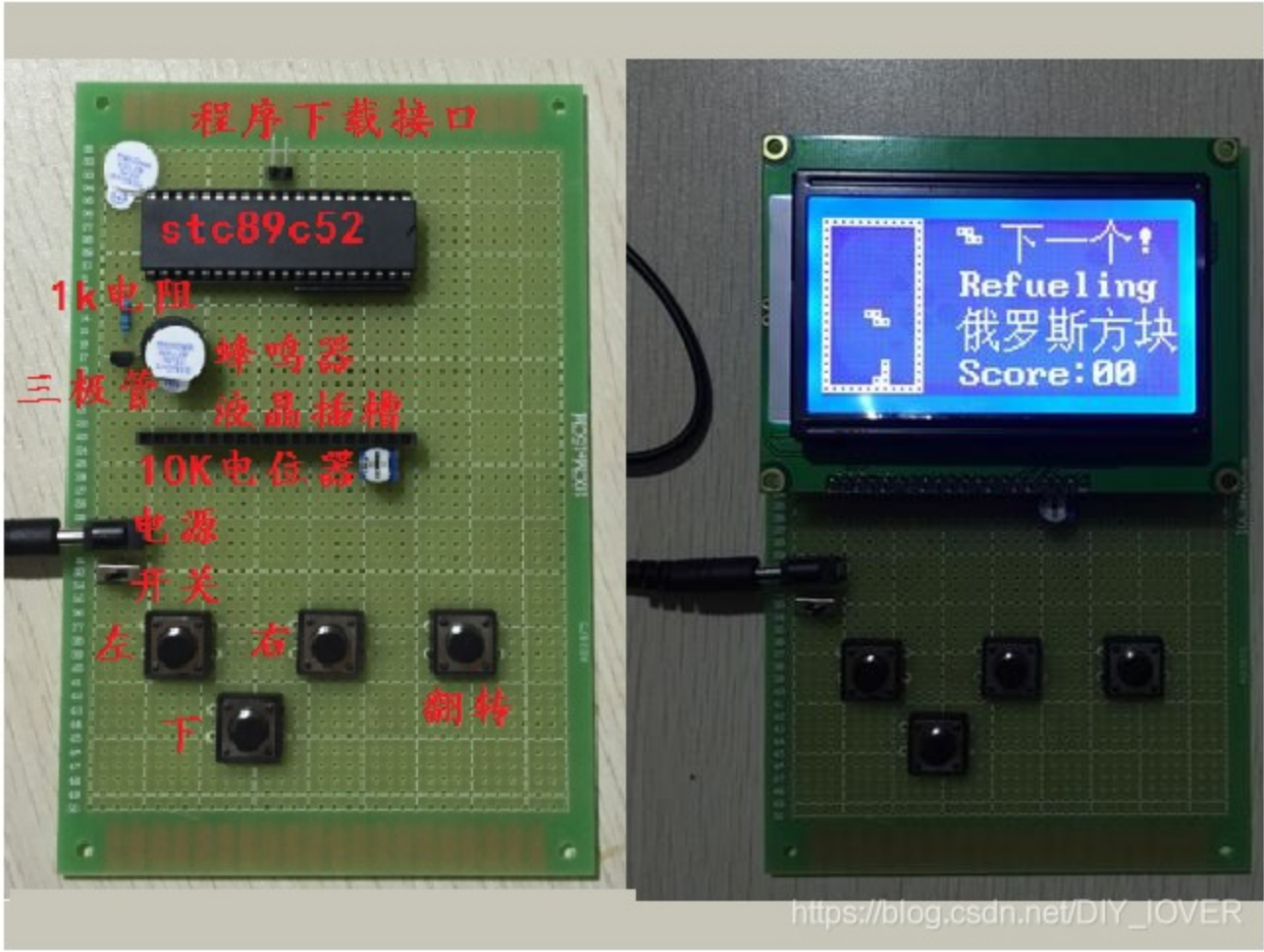


本设计是通过AT89S52单片机来实现俄罗斯方块游戏的设计，使用C语言进行编程，并通过Proteus来进行仿真。

本设计要实现的基本功能是：应用按键来控制方块的变换与移动；消除一行并计分；消除多行额外奖励记分，方块堆满时结束游戏等俄罗斯方块的基本功能。单片机在手持娱乐设备上的应用具有非常大的潜力，它能将其带入到一个新的阶段。为了解决外部电路图，必须充分了解所用液晶的显示方法和单片机的外部接口功能，和所需要处理的逻辑关系；还要理解LCD液晶的控制原理，来通过数据端口和控制端口来实现画面在液晶上面的显示。

程序则要求对外部电路了解的情况下完成自己所需要的功能，并将所要完成的功能用编程语言的形式来实现。然后通过Protues仿真实现通过外部按键来控制各种不同图形的方块来玩游戏，并且实现记录分数和通过过关数来改变方块下降的速度。最后将程序下载至AT89S52单片机并进行实际运行，实际运行表明，本设计可以实现基本的游戏功能，达到预期的目的。

【资源下载】下载地址如下（840）：<https://docs.qq.com/doc/DTIRSD01BZXNPuXl>



```
1 #include<reg52.h>
2 #include<12864.h> //显示游戏页面
3 #include<GameCode.h>
4
5 void Main()
6 {
7     InitCpu();//初始化CPU
8     Lcd_Reset();//初始化LCD屏
9     Lcd_Clear(0);//清屏
10    Lcd_Reset();//初始化LCD屏
11    Lcd_Clear(0);//清屏
12    DrawBoard();//画界面
```



其他



原理图+PCB源文件+BOM清单



综合程序+仿真



(毕业设计)基于51单片机俄罗斯方块游戏机 (接受实物...



0



1



2



3



4



说明