

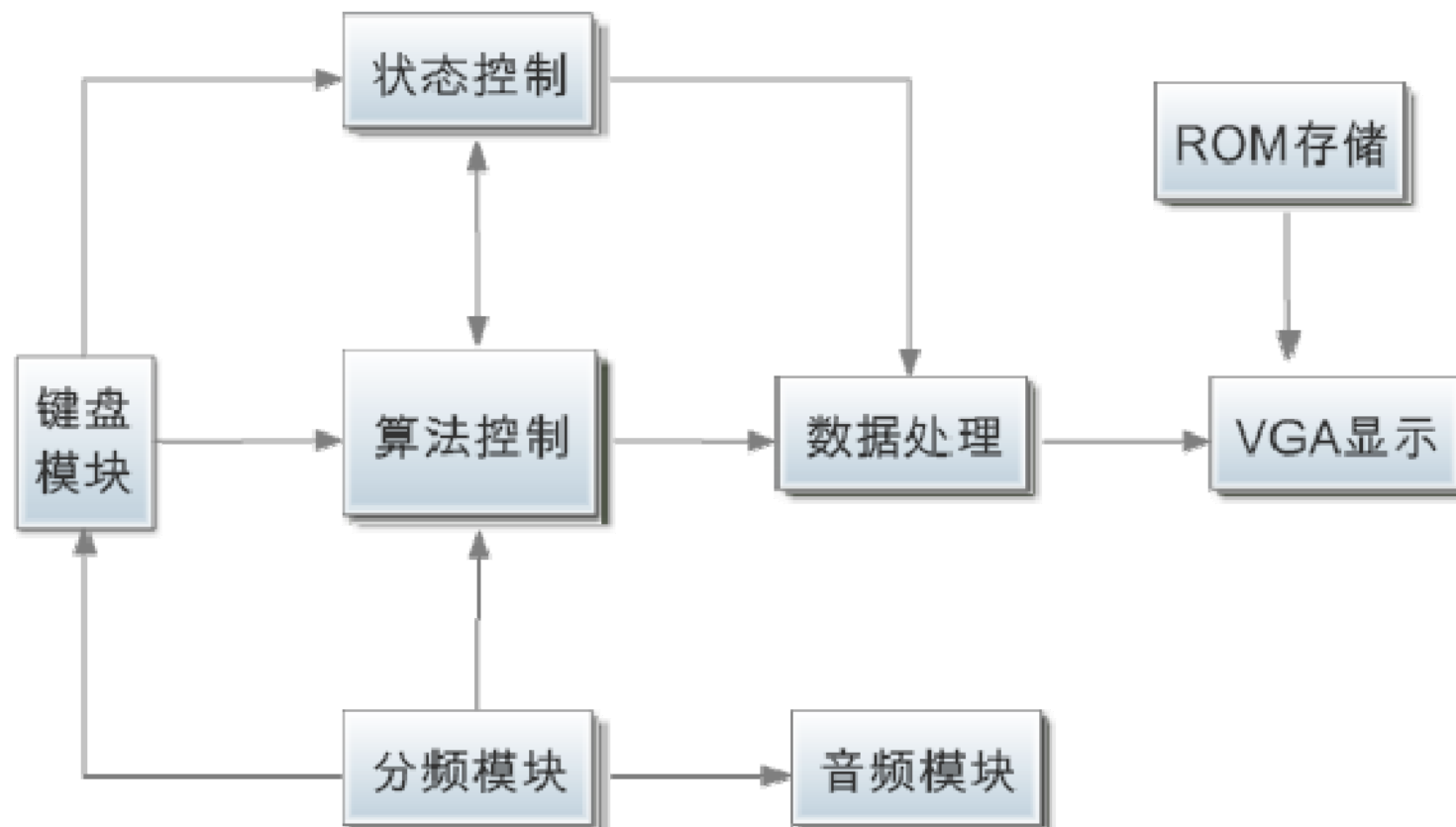
数字系统设计申优答辩

课题名称：基于**FPGA**的俄罗斯方块游戏

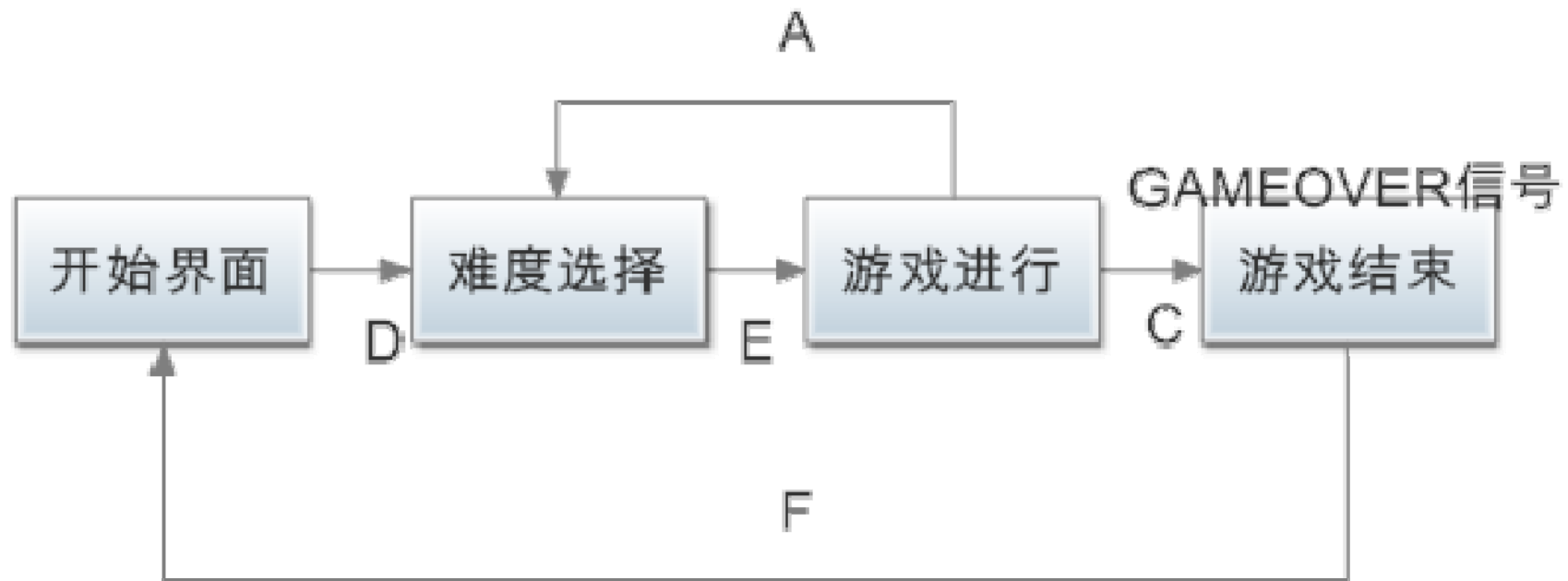
姓名：张建飞

学号：**61011115**

系统结构



状态流程

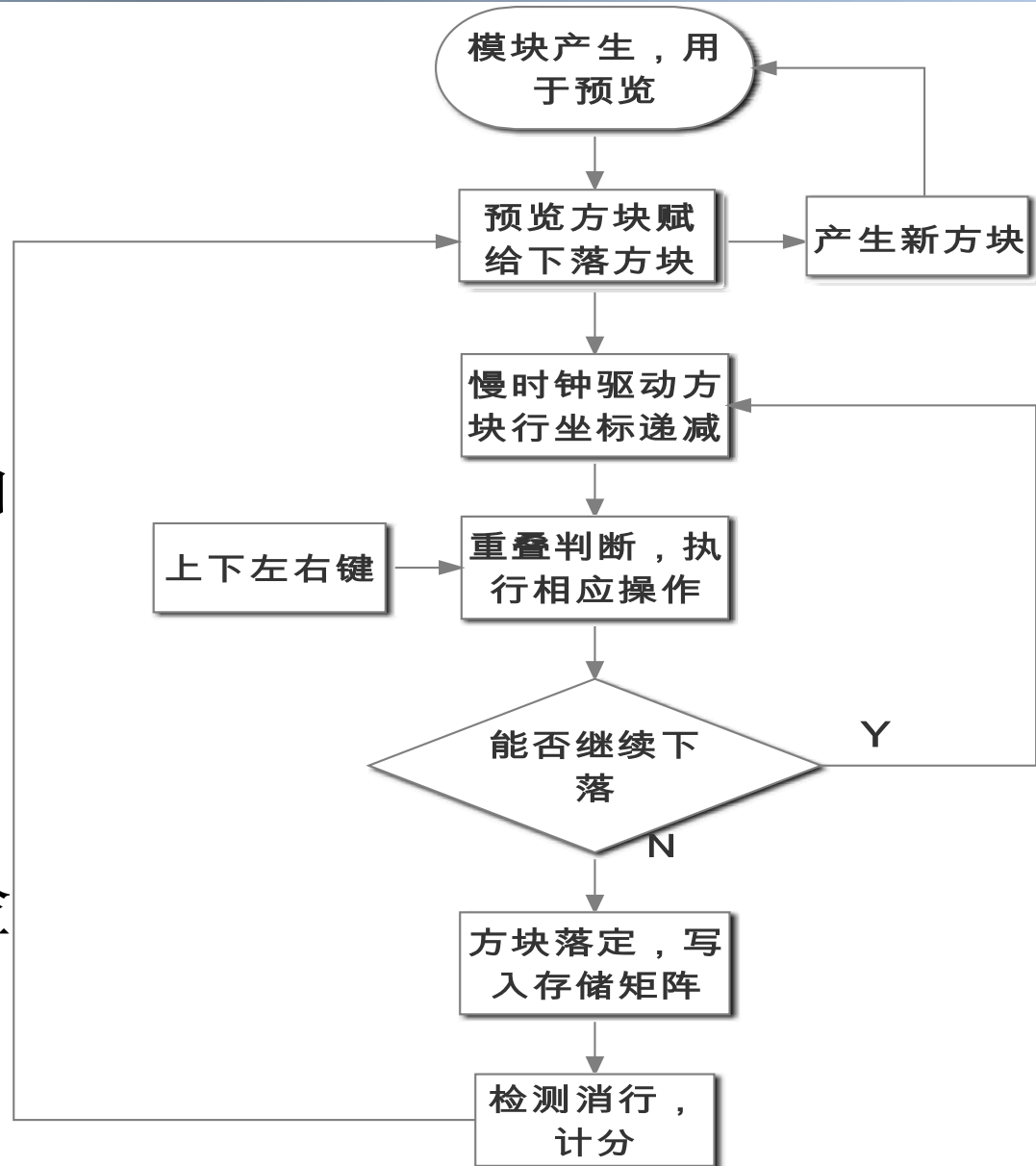


算法控制

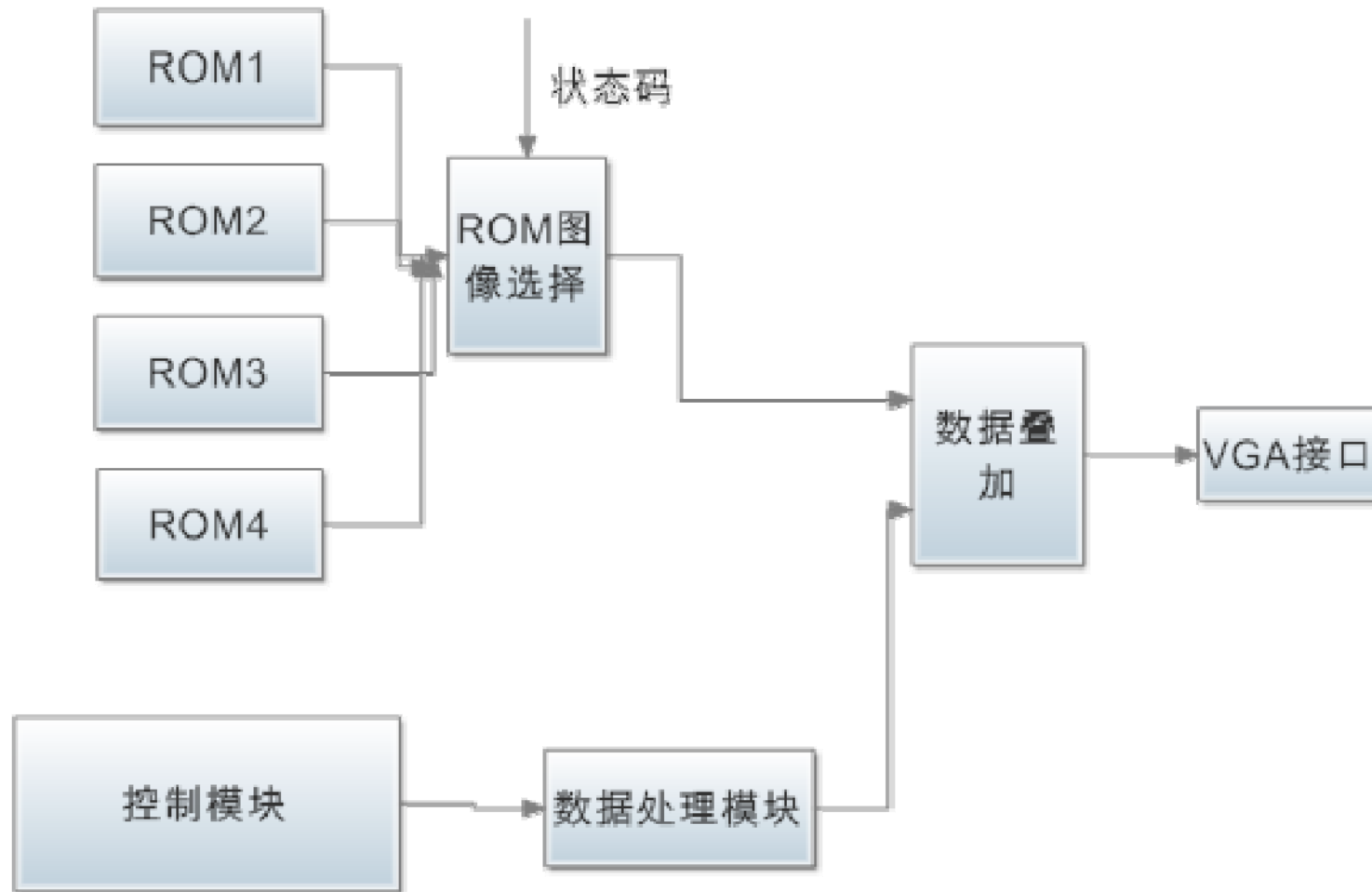
方块产生：LFSR产生伪随机序列

重叠判断：重叠判断函数

消行计分：从下往上检测是否满行



游戏显示



成果展示



设计总结

- 1、系统设计是主要工作量
- 2、模块合理划分，定义好接口
- 3、代码编写结构清晰，一定要加注释

可进一步提高的地方：

- 1、添加输入玩家ID功能
- 2、结束界面显示最高分及得分排名