

# Rezumat

Proiectul reprezintă o tablă de șah care ajută utilizatorii să învețe jocul cu ajutorul microcontrolerului, a senzorilor Hall, a magnetilor, și a ledurilor. La ridicarea unei piese de joc de pe tablă se vor aprinde ledurile în toate casuțele disponibile pentru mutarea piesei ridicate.

Proiectul folosește un microcontroler ATmega 2560, 64 leduri, un driver pentru controlul celor 64 de led-uri, 64 senzori Hall și 32 de piese de șah și 32 magneți. Sub fiecare casuță de pe tabla de șah se află un led și un senzor Hall și în fiecare piesă de șah este un magnet care acționează senzorul de sub casuța pe care se află piesa.

Implementarea software este realizată în limbajul C++ pe placa de dezvoltare Arduino Mega 2560.