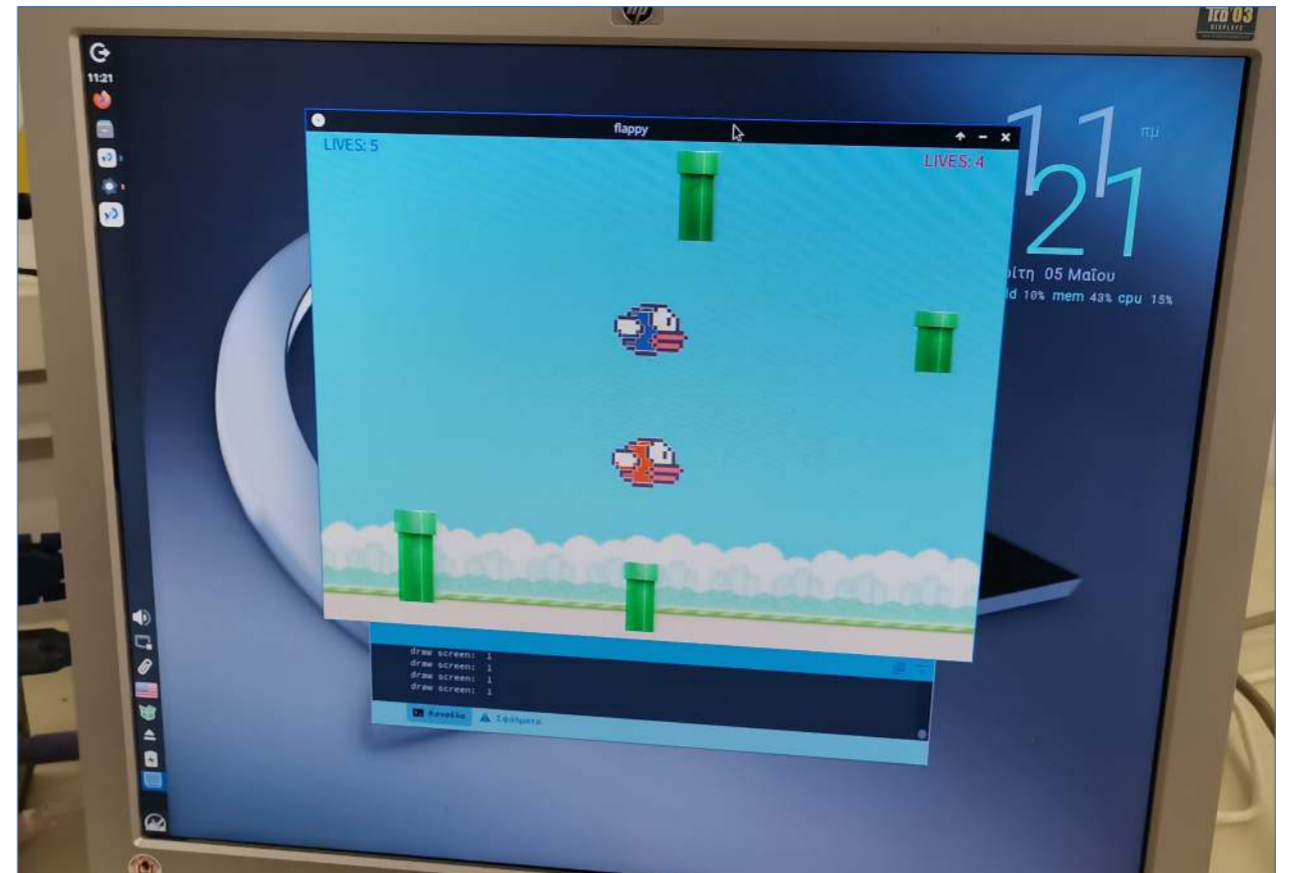


Flappy Bird



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Flappy Bird για έναν ή δύο παίκτες. Ο 2ος παίκτης χειρίζεται το flappy bird του ανεβοκατεβάζοντας το χέρι του πάνω από αισθητήρα υπερήχων.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ο κώδικας της Processing για τα γραφικά περιμένει να σταλούν οι τιμές απόστασης από το κύκλωμα του Arduino, ώστε το μπλε flappy bird να ανεβοκατέβει ανάλογα. Η επικοινωνία υπολογιστή και Arduino γίνεται μέσω της σειριακής θύρας. Ιδιαιτερότητα αυτού του κώδικα είναι ο συντονισμός των fps του παιχνιδιού με τον ρυθμό αποστολής των μετρήσεων από το Arduino.

FUN FACT

“Δουλεύει!”, “Δεν δουλεύει!” και μετά από λίγο “Ναι! Δουλεύει!” “Όχι, τι έγινε πάλι;”

Δεν πρόκειται για πρόβα θεατρικού έργου, αλλά για επιφωνήματα θριάμβου και απογοήτευσης που διαδέχονταν το ένα το άλλο! Για ώρες! Οι δημιουργοί του παιχνιδιού είναι σίγουρα έτοιμοι για θεατρική οντισιόν!

Το τέλος της ιστορίας όμως είναι καλό: το παιχνίδι και το χειριστήριό του δούλεψαν και μετά είχαμε πρόβλημα να τους “ξεκολλήσουμε” από τον υπολογιστή! Αχχχ, να ήταν τόσο ευχάριστα και τα μαθήματα...

