

# ∞<sup>TH</sup> ARDUINOCHI

How does it  
**WORK?**

## Components

- HP สูงสุดที่ 30
- เวลาและ Stage จับเวลาเป็นวินาที/นาทีก เมื่อครบทุก 30 วินาที Stage (ST) จะเพิ่มขึ้น 1 ถ้า  $ST \geq 2$  จะลด HP ลง  $ST - 1$  ทุก ๆ 2 วินาที
- อาหาร เริ่มต้นที่ 2 และเพิ่มขึ้นทีละ 2 เมื่อผ่าน Stage สามารถกดปุ่มเพื่อกินอาหาร เพิ่ม HP 10 หน่วย
- อุณหภูมิ (เซ็นเซอร์ DHT11):
  - 24.5 - 25.5°C: HP +5 ทุก ๆ 5 วินาที
  - < 24°C หรือ > 26°C: HP ลดตามระดับ ST ทุก ๆ 5 วินาที
  - 24-24.99°C หรือ 25.56-25.99°C: HP คงที่
- การแสดงผล:
  - HP 20-30: ไฟ LED สีเขียว (อารมณ์ดี)
  - HP 10-19: ไฟ LED สีเหลือง (อารมณ์ปกติ)
  - HP 0-9: ไฟ LED สีแดง (อารมณ์เศร้า)
- การตายและเริ่มใหม่ เมื่อ HP = 0 จะแสดง "RIP" และเวลาที่เลี้ยวได้ กดปุ่มเพื่อเริ่มรอบใหม่

## Overview GAMEPLAY

### 1) จอ LCD จะแสดง:

- Timer จับเวลาเลี้ยว ArduinoChi ตั้งแต่เริ่มจบ
- Stage เพิ่มความยากทุก 30 วินาที ทำให้เล็กลงเร็วขึ้นตามด่าน
- Temperature แสดงอุณหภูมิห้องจากเซ็นเซอร์
- Health บอกเลือดของ ArduinoChi
- Food บอกจำนวนอาหาร (เพิ่ม 2 หน่วยเมื่อผ่านด่าน)
- ArduinoChi แสดงตัวละครและอารมณ์

### 2) อุณหภูมิที่เหมาะสม:

- 24.5-25.5°C: ArduinoChi เพิ่มเลือด 5 หน่วยทุก 5 วินาที
- < 24°C หรือ > 26°C: เล็กลงตามระดับความยากทุก 2 วินาที
- นอกเหนือจากนี้เลือดจะคงที่

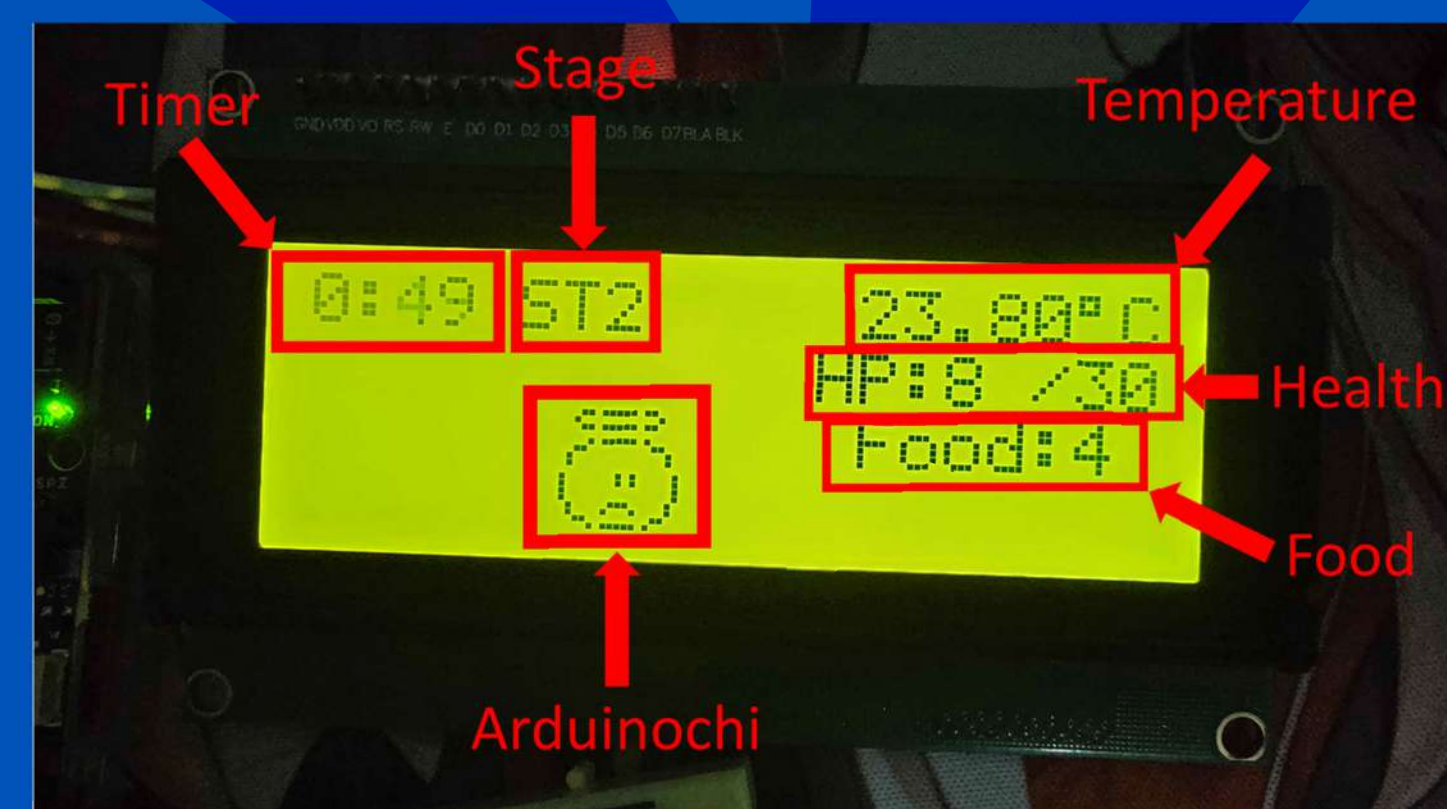
### 3) ความยากของเกม: เมื่อผ่านด่าน ArduinoChi จะเสียเลือดเพิ่มขึ้น 1 หน่วยเมื่อถึง ST2

### 4) อาหาร: ผู้เลี้ยวกดปุ่มเพื่อให้อาหาร เพิ่มเลือด 10 หน่วย และสามารถสะสมเสบียงได้ต่อเนื่อง

### 5) ไฟ LED แสดงสถานะเลือด:

- ไฟสีแดง: เลือด 0-9 หน่วย
- ไฟสีเหลือง: เลือด 10-19 หน่วย
- ไฟสีเขียว: เลือด 20-30 หน่วย

### 6) เกมจบเมื่อเลือดของ ArduinoChi เหลือ 0 พร้อมแสดงเวลาที่เลี้ยวได้ กดปุ่มเพื่อเริ่มใหม่



รหัสประจำตัว	รายชื่อสมาชิก
66070019	นายกุลกิตติกรณ์ วรรณช
66070022	นายคณาธิป เข้มทอง
66070054	นายฐิตพรรธ สังกิตกุล