Stredná priemyselná škola informačných technológií

Nábrežná 1325, 024 01 Kysucké Nové Mesto

**arduino Herná konzola**

Stredoškolská odborná činnosť

**Č. odboru:** 12 - Elektronika

**Miesto**: Kysucké Nové Mesto **Riešitelia**: Norbu Borbély

**Rok**: 2025 **Ročník štúdia**: štvrtý

Stredná priemyselná škola informačných technológií

Nábrežná 1325, 024 01 Kysucké Nové Mesto

**arduino Herná konzola**

Stredoškolská odborná činnosť

**Č. odboru:** 12 - Elektronika

**Miesto**: Kysucké Nové Mesto **Riešitelia**: Norbu Borbély

**Rok:** 2025 **Ročník štúdia:** štvrtý

**Školiteľ:** Ing. Peter Remiš

**Čestné vyhlásenie**

Vyhlasujem, že prácu stredoškolskej odbornej činnosti na tému Arduino Herná Konzola som vypracoval samostatne, s použitím uvedených literárnych zdrojov. Prácu som neprihlásil a ani neprezentoval v žiadnej inej súťaži, ktorá je pod gestorstvom MŠVVaM SR. Som si vedomý dôsledkov, ak uvedené údaje nie sú pravdivé.

V Kysuckom Novom Meste, dňa .................... ..................................

podpis

abstrakt

Táto práca sa zaoberá vytvorením projektu na platforme Arduino Nano, na ktorej je možné hrať hru Tetris. Celý projekt je navrhnutý a implementovaný s využitím vlastných knižníc, okrem knižnice Arduino.h. Výsledkom je plne funkčná hra bežiaca na mikrokontroléri Arduino Nano, ktorá efektívne využíva hardvérové aj softvérové zdroje.

**Kľúčové slová: Arduino Nano, Softvér, Hardvér, Vlastné knižnice, Tetris, Herná konzola, PlatformIO**

**Rozsah:** číslo s. vrátane príloh, z toho číslo s. textovej časti

abstract

This work focuses on the creation of a project on the Arduino Nano platform, where it is possible to play the game Tetris. The entire project is designed and implemented using custom libraries, except for the Arduino.h library. The result is a fully functional game running on a microcontroller Arduino Nano that efficiently utilizes both hardware and software resources.

**Keywords: Arduino Nano, Software, Hardware, Custom libraries, Tetris, Game console, PlatformIO**

**Size:** číslo p. including appendix, číslo p. of main part

Obsah

[0 Úvod 7](#_Toc5200844)

[1 Problematika a prehľad literatúry 8](#_Toc5200845)

[1.1 Prvá podkapitola 8](#_Toc5200846)

[1.2 Druhá podkapitola 9](#_Toc5200847)

[2 Ciele práce 10](#_Toc5200848)

[3 Materiál a metodika 11](#_Toc5200849)

[3.1 Názov podkapitoly 11](#_Toc5200850)

[4 Výsledky práce a diskusia 13](#_Toc5200851)

[5 Závery práce 14](#_Toc5200852)

[6 Zhrnutie 15](#_Toc5200853)

[Zoznam použitej literatúry 16](#_Toc5200854)

**Zoznam tabuliek, grafov a ilustrácií**

**ZOZNAM TABULIEK**  
Tab. 1 Zoznam komponentov pre hernú konzolu .................................................. 24

**ZOZNAM ILUSTRÁCIÍ**  
Obr. 1 Arduino Nano ........................................................................................................ 8  
Obr. 2 TFTLCD 2,4” displej .............................................................................................. 9  
Obr. 3 Schéma zapojenia tlačidiel ................................................................................... 10  
Obr. 4 Návrh vlastnej knižnice pre ovládanie displeja .................................................... 11  
Obr. 5 Herný výstup na TFTLCD displeji ........................................................................... 12  
Obr. 6 Návrh PCB pre hernú konzolu ................................................................................ 13  
Obr. 7 Pripojenie batérie k mikrokontroléru ..................................................................... 15  
Obr. 8 Schéma napájania konzoly ................................................................................... 16  
Obr. 9 Umietnenie komponentov v 3D tlačenom puzdre .............................................. 17  
Obr. 10 Displej a tlačidlá hernej konzoly po zapnutí ...................................................... 18  
Obr. 11 Príklad hry Tetris na konzole ................................................................................ 20

**ZOZNAM SKRATIEK**  
**MCU** – Microcontroller Unit  
**PCB** – Printed Circuit Board  
**TFTLCD** – Thin-Film Transistor Liquid Crystal Display  
**VSCode** – Visual Studio Code  
**PIO** – PlatformIO  
**UART** – Universal Asynchronous Receiver-Transmitter

# Úvod

V našej práci sa budeme venovať vytvoreniu hernej konzoly založenej na platforme Arduino Nano, ktorá bude schopná prevádzkovať hru Tetris. Cieľom je navrhnúť a zrealizovať funkčný systém, ktorý kombinuje softvér a hardvér na vytvorenie plne funkčnej hernej konzoly. Jedným z kľúčových prvkov projektu je vývoj vlastných knižníc, ktoré sú optimalizované na nízku spotrebu pamäte a výpočtových zdrojov. Tieto knižnice sú nevyhnutné pre efektívne ovládanie TFTLCD displeja a tlačidiel, a bez ich optimalizácie by nebolo možné dosiahnuť požadovanú funkcionalitu a výkon. Projekt je spravovaný a vyvíjaný pomocou PlatformIO v prostredí Visual Studio Code, čo umožňuje efektívny vývoj a testovanie všetkých komponentov.

Prvá kapitola sa zameriava na teoretickú časť, ktorá zahŕňa analýzu technológií, ako je mikrokontrolér Arduino Nano, TFTLCD displej a hardvérové prvky, ako tlačidlá a batéria, ktoré sú potrebné na zabezpečenie hernej funkčnosti konzoly. Zároveň bude podrobne popísaný význam vlastných knižníc, ktoré tvoria základ softvérového riešenia. Ich optimalizácia a ľahkosť umožňuje mikrokontroléru efektívne spracovávať grafické aj herné operácie, čím zaručuje plynulý chod hry Tetris na limitovanom hardvéri.

V druhej časti práce sú definované hlavné a vedlajšie ciele projektu.

Tretia kapitola obsahuje popis metodiky, kde je vysvetlené, ako sa vytvára a testuje softvérové a hardvérové riešenie. Budeme sa zaoberať zapojením komponentov, návrhom PCB a implementáciou vlastných knižníc pre ovládanie jednotlivých častí konzoly.

Našou prácou sa snažíme vytvoriť hernú konzolu, ktorá poskytuje klasický herný zážitok v kombinácii s modernými technológiami a vlastným vývojom softvéru.

# Problematika a prehľad literatúry

**Problematika a prehľad literatúry**

Táto práca sa zaoberá vývojom hernej konzoly, ktorá využíva mikrokontrolér Arduino Nano, TFTLCD displej a ďalšie hardvérové prvky, ako sú tlačidlá a batéria, na dosiahnutie hernej funkčnosti. V tejto kapitole sa budeme sústrediť na teoretickú analýzu technológií, ktoré sú základom tohto projektu.

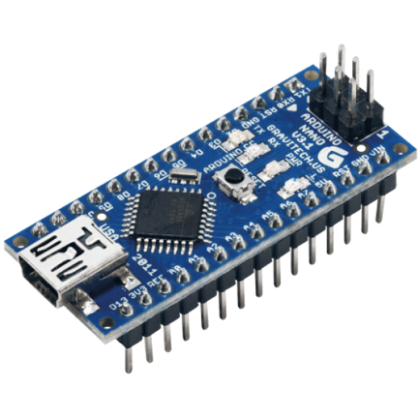
## Mikrokontrolér Arduino Nano

Arduino Nano je malá a kompaktná vývojová doska založená na mikrokontroléri ATmega328P, ktorá je vhodná pre embedded systémy, IoT projekty a prototypovanie. Svojou funkcionalitou je veľmi podobná Arduino UNO, ale má menšie rozmery a neobsahuje konektor pre napájanie DC jack.

Doska obsahuje 14 digitálnych I/O pinov, z ktorých 6 podporuje PWM, a 8 analógových vstupov s 10-bitovým ADC prevodníkom. Je možné ju programovať cez Mini-USB konektor, pričom využíva CH340 alebo FT232RL ako USB-to-serial prevodník. Napájanie je možné cez USB (5V) alebo externý zdroj 6-12V cez pin VIN, pričom prevádzkové napätie logických pinov je 5V.

Nano má 32 KB Flash pamäte, z čoho 0,5 KB je vyhradené pre bootloader, 2 KB SRAM a 1 KB EEPROM. Maximálna taktovacia frekvencia je 16 MHz. Doska podporuje komunikáciu cez SPI, I2C (TWI) a UART, čím umožňuje jednoduchú integráciu s rôznymi senzormi, displejmi a inými perifériami.

Vďaka svojim malým rozmerom (45 × 18 mm), nízkej spotrebe a širokým možnostiam rozšírenia je Arduino Nano obľúbené v projektoch ako automatizácia, robotika, nositeľná elektronika, senzory a riadiace systémy. Na rozdiel od Arduino UNO nemá odnímateľný mikrokontrolér, čo znamená, že ak sa ATmega328P poškodí, nie je ho možné jednoducho vymeniť.



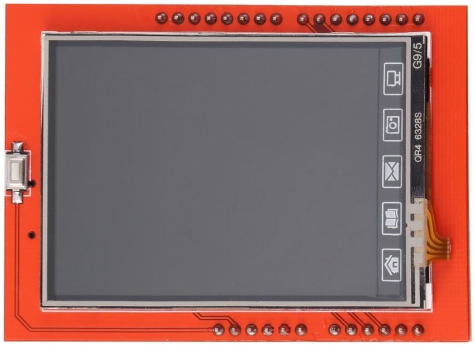
1. Obr. 1: Mikrokontrolér Arduino Nano

Zdroj: <http://denontek.com.pk/Arduino-Nano-V3>

## LcdTft Display

Displej s tenkovrstvovým tranzistorom a kvapalnými kryštálmi (TFT LCD) je typ LCD displeja, ktorý využíva technológiu tenkovrstvových tranzistorov na zlepšenie kvality obrazu, ako sú adresovateľnosť a kontrast. TFT LCD je aktívna matricová LCD technológia, na rozdiel od pasívnych matricových LCD alebo jednoduchých priamo riadených LCD (t. j. so segmentmi priamo pripojenými k elektronike mimo LCD).

TFT LCD displeje sa používajú v televízoroch, počítačových monitoroch, mobilných telefónoch, herných konzolách, osobných digitálnych asistentoch, navigačných systémoch, projektoroch a palubných doskách niektorých automobilov a stredne až vysoko výkonných motocyklov.



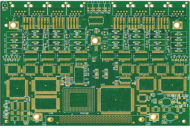
Obr. 2 :LCDTFT Display

Zdroj: <https://techfun.sk/en/product/tft-touch-screen-2-8-″-240-x-320-a/>

## PCB

Doska s plošnými spojmi (PCB) je elektronická zostava, ktorá používa medené vodiče na vytvorenie elektrických spojení medzi komponentmi. Okrem toho poskytuje mechanickú oporu pre elektronické súčiastky, aby bolo možné zariadenie upevniť v kryte.

Každá PCB je vytvorená z vrstiev vodivej medi, ktoré sa striedajú s elektricky izolačným materiálom. Vodivé prvky na PCB zahŕňajú medené cesty (traces), pájkovacie plôšky (pads) a vodivé plochy (planes). Mechanická štruktúra je tvorená izolačným materiálom laminovaným medzi vrstvami vodičov. Celková konštrukcia je následne povrchovo pokovaná a pokrytá nevodivou spájkovacou maskou (solder mask). Na spájkovaciu masku sa tlačí siebotlač (silkscreen), ktorá slúži ako popis komponentov na doske.



Obr. 3: PCB Doska

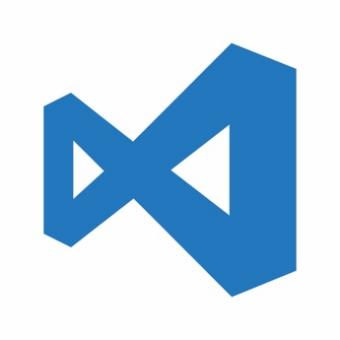
Zdroj: <https://www.rocket-pcb.com/rocket-pcb-high-tech-what-is-printed-circuit-board-top-selling-iot>

## Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) je moderný a ľahký editor zdrojového kódu, ktorý ponúka vývojárom výkonné funkcie na všetkých hlavných platformách – Windows, macOS a Linux. Poskytuje vstavanú podporu pre viacero programovacích jazykov, ako sú JavaScript, Python, C++, Java a mnoho ďalších.

VS Code vyniká svojou prispôsobiteľnosťou vďaka rozsiahlej knižnici rozšírení, ktoré umožňujú rozšíriť jeho funkcionalitu podľa potrieb používateľa. Obsahuje integrovaný terminál, nástroje na ladenie a správu verzií, ako aj podporu pre Git.

Medzi jeho kľúčové výhody patrí aj integrácia s GitHub Copilot, ktorý využíva AI na asistované písanie kódu. VS Code je vhodný pre profesionálnych vývojárov aj začiatočníkov, ktorí hľadajú výkonné a efektívne vývojové prostredie.



Obr. 5: Logo Visual Studio Code

## Zdroj: <https://seekvectors.com/post/visual-studio-code-logo>

## PlatformIO

PlatformIO je profesionálne integrované vývojové prostredie (IDE) určené na vývoj softvéru pre embedded systémy a internet vecí (IoT). Poskytuje multiplatformový ekosystém, ktorý podporuje rôzne hardvérové architektúry, frameworky a vývojové dosky.

Jednou z hlavných výhod PlatformIO je jeho automatizovaný systém správy nástrojových reťazcov, závislostí a knižníc, vďaka čomu odstraňuje zložitosť typickú pre tradičné vývojové prostredia. Vývojári môžu pracovať v rôznych editoroch, ako je Visual Studio Code, Atom alebo iné príkazové rozhrania.

PlatformIO ponúka široké spektrum funkcií, vrátane pokročilého ladenia, jednotkového testovania a integrácie s CI/CD systémami. Je ideálnou voľbou pre profesionálov aj nadšencov, ktorí vyvíjajú komplexné embedded riešenia na viacerých platformách.

Obrázok, na ktorom je animák, kreslený obrázok, kruh, grafika

Automaticky generovaný popis

Obr. 4: Logo PlatformIO

Zdroj: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PlatformIO_logo.svg>

# Ciele práce

**Hlavné ciele:**

* Navrhnúť a implementovať funkčnú verziu hry Tetris na platforme Arduino Nano.
* Vytvoriť vlastné softvérové knižnice s výnimkou knižnice Arduino.h.
* Navrhnúť PCB pre daný projekt.
* Navrhnúť 3D model pre obal konzoly.

**Vedľajšie ciele:**

* Prispôsobiť vizuálny vzhľad hier a používateľského rozhrania.
* Rozšíriť projekt o ďalšie hry.

# ****Riešenie****

V tejto kapitole sa budeme venovať detailnému popisu riešenia našej práce. Rozoberieme jednotlivé kroky zapojenia komponentov, inštalácie vývojového prostredia, nastavenia projektu, vývoj softvéru a jeho nahrávanie na Arduino Nano.

## Navrhovanie vlastných komponentov

Navrhli sme schému zapojenia pre všetky komponenty a navrhli sme vlastnú PCB, pričom sme na tento účel použili program EasyEDA.

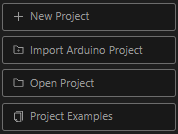
Ďalej sme vytvorili 3D model v programe Blender, ktorý slúži ako koncepcia pre puzdro, ktoré bude držať všetky komponenty pohromade a umožní pohodlné používanie a prenášanie konzoly.

## ****Príprava hardvéru****

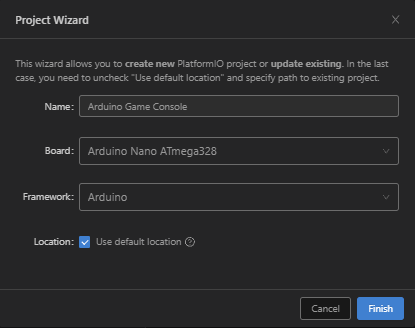
Na základe vopred navrhnutej schémy sme zapojili všetky komponenty a dôkladne otestovali každý z nich. Týmto sme zabezpečili, že všetky hardvérové komponenty fungujú správne pred začatím náročnejšej softvérovej implementácie, kde by odhalenie hardvérových problémov bolo náročnejšie.

## ****Príprava vývojového prostredia****

Stiahli sme a nainštalovali Visual Studio Code z oficiálnej webovej stránky. Následne sme nainštalovali rozšírenie PlatformIO z ponuky rozšírení. Po reštarte Visual Studia Code sme vytvorili nový projekt PlatformIO pomocou funkcie "Nový projekt".



Ďalej sme nastavili názov projektu, vybrali sme správnu dosku, v našom prípade Arduino Nano ATmega328, a zvolili framework "Arduino".

Next we set up files for our custom libraries in the lib folder

# VÝSLEDKY PRÁCE A DISKUSIA

V rámci projektu sme úspešne vyvinuli funkčnú hernú konzolu založenú na platforme Arduino Nano, ktorá umožňuje hrať hru Tetris. Realizácia projektu však nebola bez výziev. Obmedzený výkon a pamäťový priestor mikrokontroléra Arduino Nano predstavovali významné výzvy pri implementácii hry.

Aby sme prekonali tieto obmedzenia, pristúpili sme k niekoľkým dôležitým krokom. V prvom rade sme sa zamerali na optimalizáciu hardvérovej konfigurácie. Pri návrhu hardvéru sme dôkladne zvážili umiestnenie tlačidiel a displeja na 3D tlačenom puzdre. Cieľom bolo zabezpečiť pohodlné ovládanie a zároveň minimalizovať rušenie signálu medzi jednotlivými komponentmi.

Ďalším kľúčovým krokom bolo vytvorenie vlastných optimalizovaných knižníc pre ovládanie hardvéru. Knižnica pre ovládanie TFT LCD displeja bola navrhnutá s dôrazom na minimalizáciu spotreby pamäte a optimalizáciu vykresľovacích algoritmov. Podobne aj knižnica pre ovládanie tlačidiel bola navrhnutá s ohľadom na efektívnu detekciu stlačení a minimalizáciu rušenia.

Implementácia hernej logiky tiež vyžadovala dôkladnú optimalizáciu. Pri tvorbe algoritmov pre generovanie tetromín, kontrolu pohybu, rotáciu a detekciu kolizí sme sa snažili minimalizovať počet výpočtov a znížiť nároky na procesor.

Výsledkom našej práce je funkčná herná konzola s možnosťou hrania hry Tetris, ktorá demonštruje efektívne využitie dostupných hardvérových zdrojov. Aj keď súčasná verzia podporuje iba jednu hru, použitý prístup s dôrazom na optimalizáciu a využitie vlastných knižníc by umožnil relatívne jednoduchú implementáciu ďalších jednoduchých hier v budúcnosti.

# ****ZÁVERY PRÁCE****

V rámci projektu sme úspešne vyvinuli funkčnú hernú konzolu založenú na platforme Arduino Nano. Táto konzola umožňuje hrať hru Tetris a predstavuje dôkaz toho, že je možné vytvoriť jednoduchý, no funkčný herný systém na velmi obmedzenom hardvéri.

Splnili sme všetky stanovené ciele projektu. Podarilo sa nám vytvoriť vlastné knižnice pre ovládanie hardvéru, implementovať hernú logiku Tetrisu a zabezpečiť plynulý chod hry na Arduino Nano.

V budúcnosti by sme mohli rozšíriť funkcionalitu konzoly o ďalšie hry, napríklad Minesweeper, Snake alebo Pong. Ďalším možným vylepšením by bolo pridanie zvukového výstupu alebo použitie výkonnejšieho mikrokontroléra pre podporu komplexnejšej grafiky a hier.

# ZHRNUTIE

Cieľom našej práce bolo vytvoriť funkčnú hernú konzolu založenú na platforme Arduino Nano. Podarilo sa nám úspešne navrhnúť a implementovať systém, ktorý umožňuje hrať hru Tetris na tomto obmedzenom hardvéri. Využitím vlastných optimalizovaných knižníc a dôkladným návrhom hernej logiky sme dosiahli plynulý a zábavný herný zážitok. Tento projekt demonštruje možnosti vývoja jednoduchých, no funkčných elektronických zariadení s využitím moderných nástrojov a technológií.

# Zoznam použitej literatúry