



PROJETO FINAL

ANNA LETICIA ALEGRIA

O jogo

- * Baseado no jogo Guitar Hero
- * Clicar os botões correspondentes à nota no momento certo
- * Sua pontuação varia de acordo com o quão perto chegou do momento exato
- * Se atingir menos de 60% da pontuação máxima não passaria de fase

Comunicação Löve e Arduino

- * No Arduino:

- * `Serial.write(dado)`
`dado = Serial.read()`

- * No Löve:

- * Definir porta:
`leit = io.open("/dev/cu.usbmodem1421","r")`
`esc = io.open("/dev/cu.usbmodem1421","w")`
 - * `serial = leit:read(numBytes)`
`esc:write(dado)`

Programa Löve

- * Lê as notas de um arquivo e armazena em um vetor (tempo e tipo da nota)
- * Envia sinal de começo de jogo para o Arduino
- * Faz as notas caírem no momento certo
- * Controla pontuação

Programa Arduino

- * Após receber sinal de start, toca a música e começa a enviar para o programa Löve qual botão foi pressionado ou se nenhum foi pressionado
- * Mostra o tempo restante de música no display de 7 segmentos

Dificuldades

- * Comunicação serial entre Löve e Arduino
- * Sincronizar as notas com a música
- * Velocidade de queda das notas
- * Delays