



Felipe Barbalho Rocha  
Raul Silveira Silva

# Outline

- Motivação;
- O sistema;
- Problemas de desenvolvimento;
- Andamento;
- Trabalhos futuros.

# Motivação



<http://gamedev.kdu.edu.my/first-video-game-ever/>



<http://www.dfiles.me/atari-2600-space-invaders.html>

# Motivação

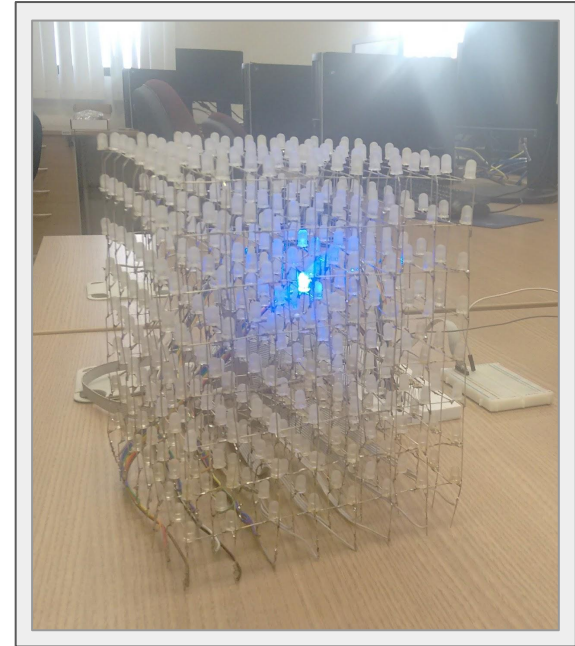
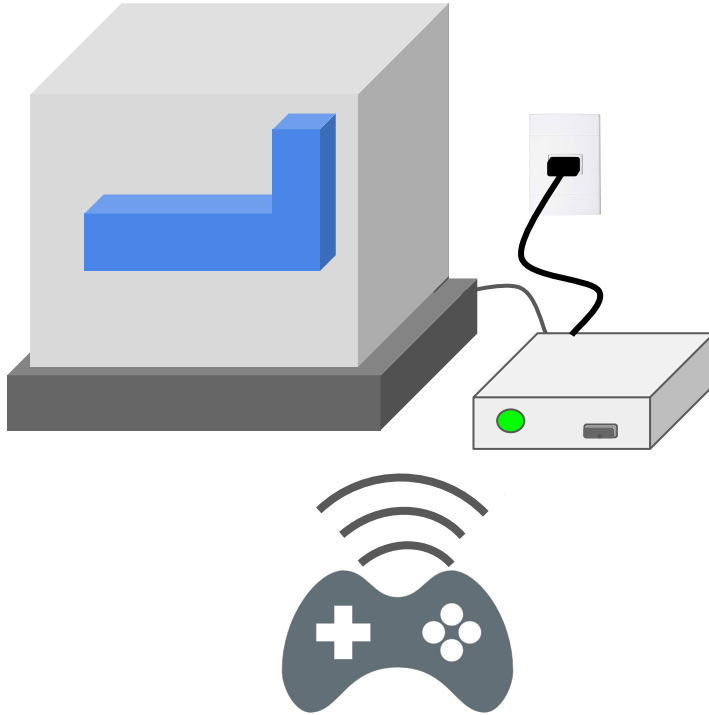


<http://digitalspyuk.cdnds.net/16/26/980x490/landscape-1467018952-ps-vr-game.jpg>

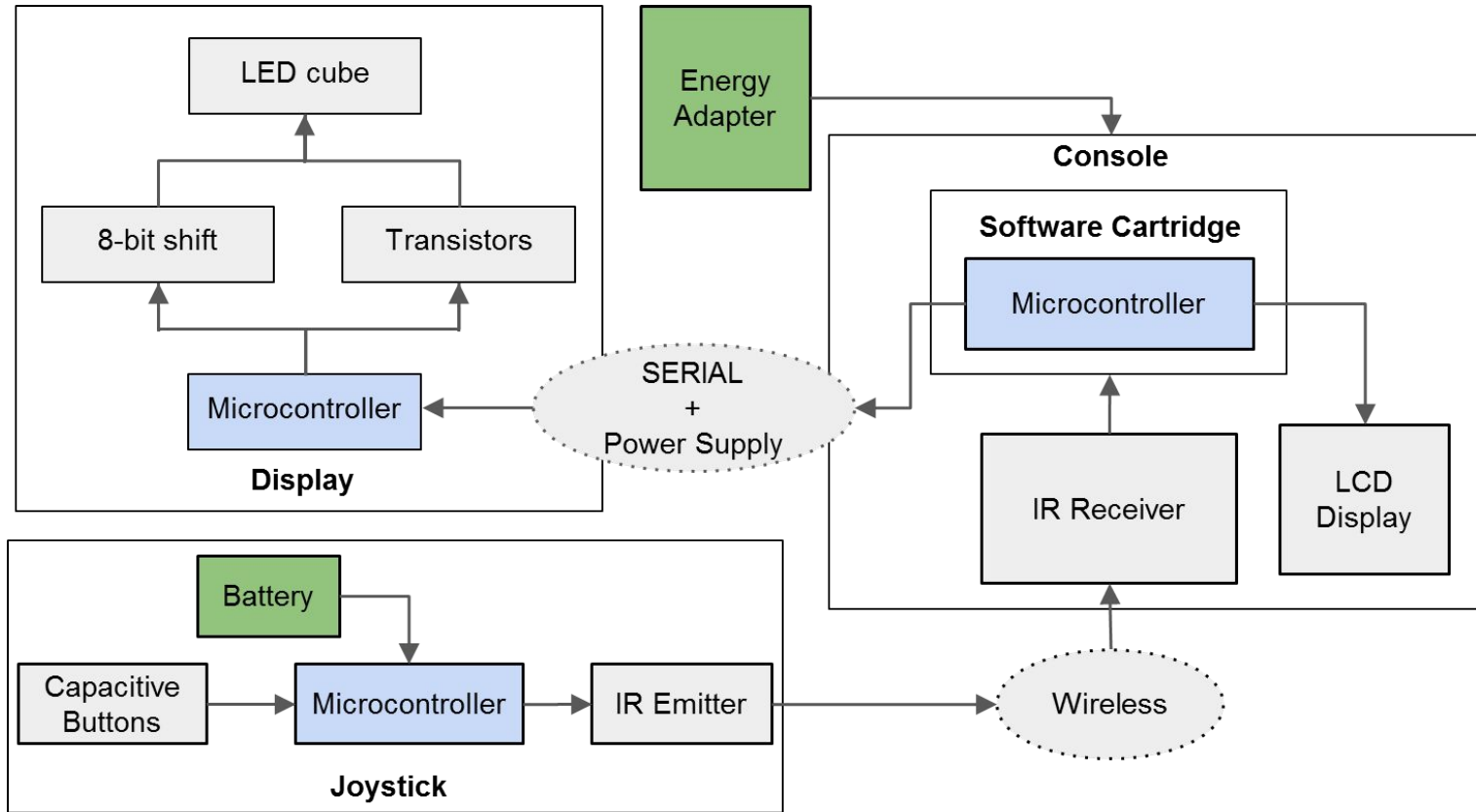


<https://imagens.canaltech.com.br/149993.266739-Pokemon-Go.jpg>

# O Sistema



# Especificação do hardware



# Limitações

- Comunicação infravermelho do joystick com o console;
- Velocidade de leitura dos comandos do jogo;
- Exibição de objetos no cubo.

# Andamento

Projeto Inicial	Estado
Comunicação sem fio do Josystick	Modificado para comunicação Serial com fio
Joystick com pequenas dimensões	Tamanho maior do que o especificado
Cubo de LEDs	Finalizado
Hardware do Console	Finalizado
Hardware do Joystick	90% concluído
Tetris	Em andamento



# Trabalhos futuros

- O sistema pode ser usado para diversas aplicações, não somente o Tetris;
- Exemplos:
  - Ploter para gráficos 3D;
  - Pequenas animações;
  - Outros jogos.
- Melhorar a adaptabilidade para novas aplicações;
- Criar PCBs;
- Novo Joystick com 3 encoders rotativos.



Felipe Barbalho Rocha  
Raul Silveira Silva