

**Naam: Victor Roestenberg**  
**Concept naam: Whac-A-Mole**

## **COMP – Plan – Whac-A-Mole - Eindproduct**

### **Concept beschrijving**

Mijn Whac-A-Mole spel heeft verschillende stappen die voldaan moeten worden om het spel af te ronden. Als eerst kan de speler een keuze maken tussen 3 levels in het spel. Deze levels hebben verschillende snelheden in zowel spel tijdsduur als switch snelheid van de lampjes.

Na het instellen van de gekozen level door de gebruiker kan de gebruiker op een van de vier knoppen drukken van het spel om het spel te starten. Het spel start meteen. Tijdens het spelen van het spel kan de gebruiker op het OLED-schermje zijn of haar score zien. Ook kan dit nog kort na het eindigen van het spel.

Verder is de Servo de timer van de game dus als deze afloopt is het game over en kan je je score bekijken. Deze verandert mee per level.

Als laatste is er ook de optie om verder af te gaan staan van het spel om het moeilijker te maken. Want de lampjes gaan minder hard branden door de afstand sensor maar je kan ook dichtbij gaan staan om het hard te laten branden.

### **Componenten,**

- **Component 1 – 7 Leds**
- **Component 2 – 4 Buttons**
- **Component 3 – 1 Potmeter**
- **Component 4 – 1 Afstandssensor**
- **Component 5 – 1 OLED schermje**
- **Component 6 – 1 Servo**



