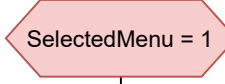
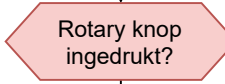
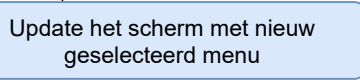
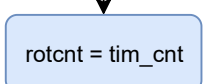
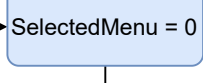
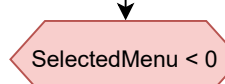
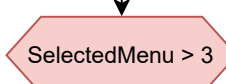
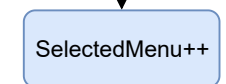
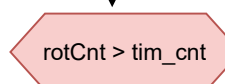
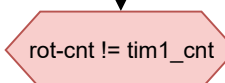
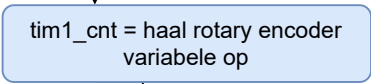
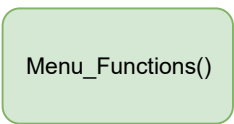
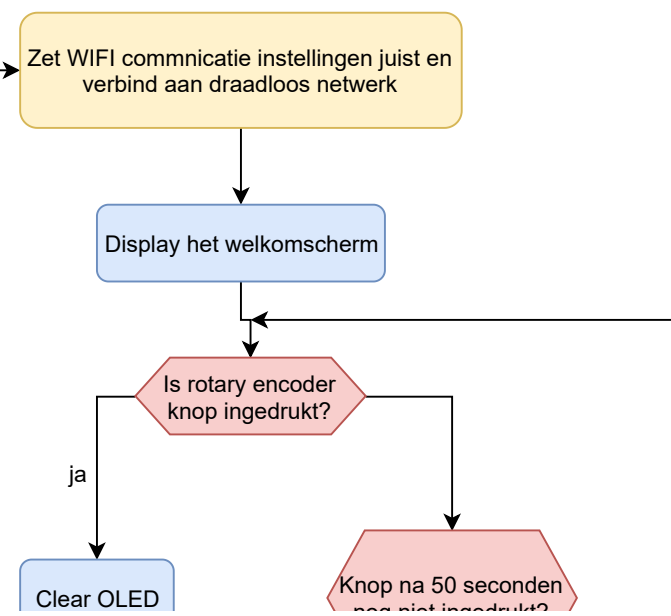
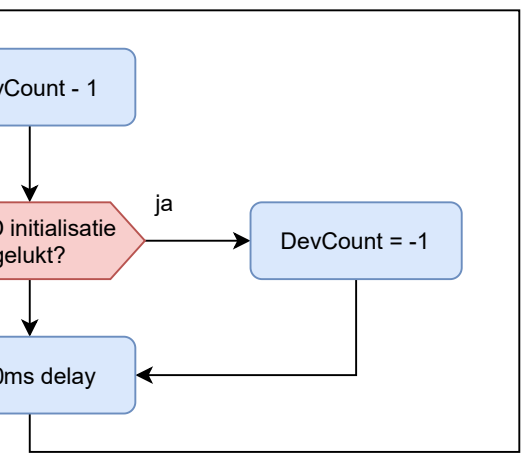


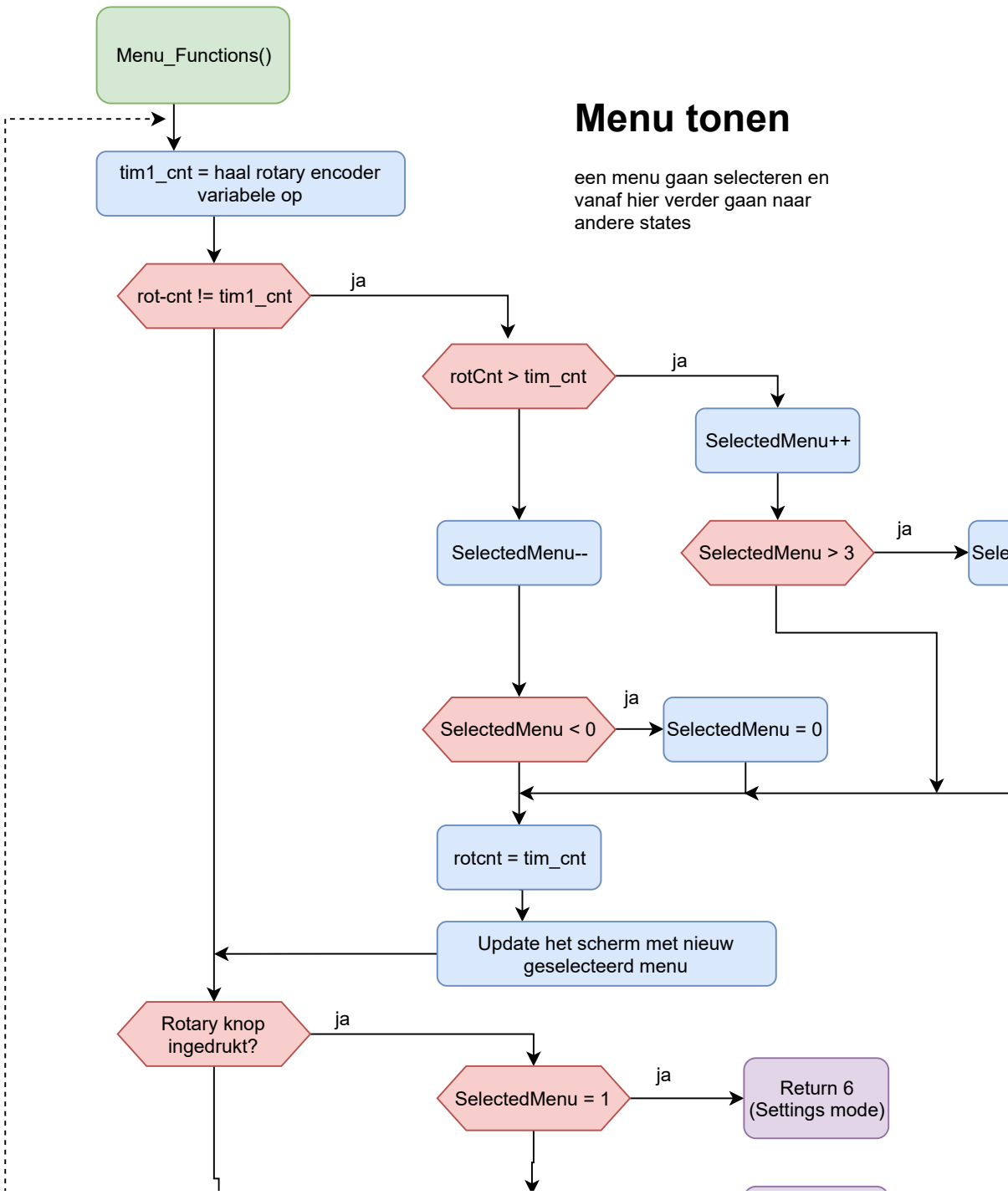
StartUp

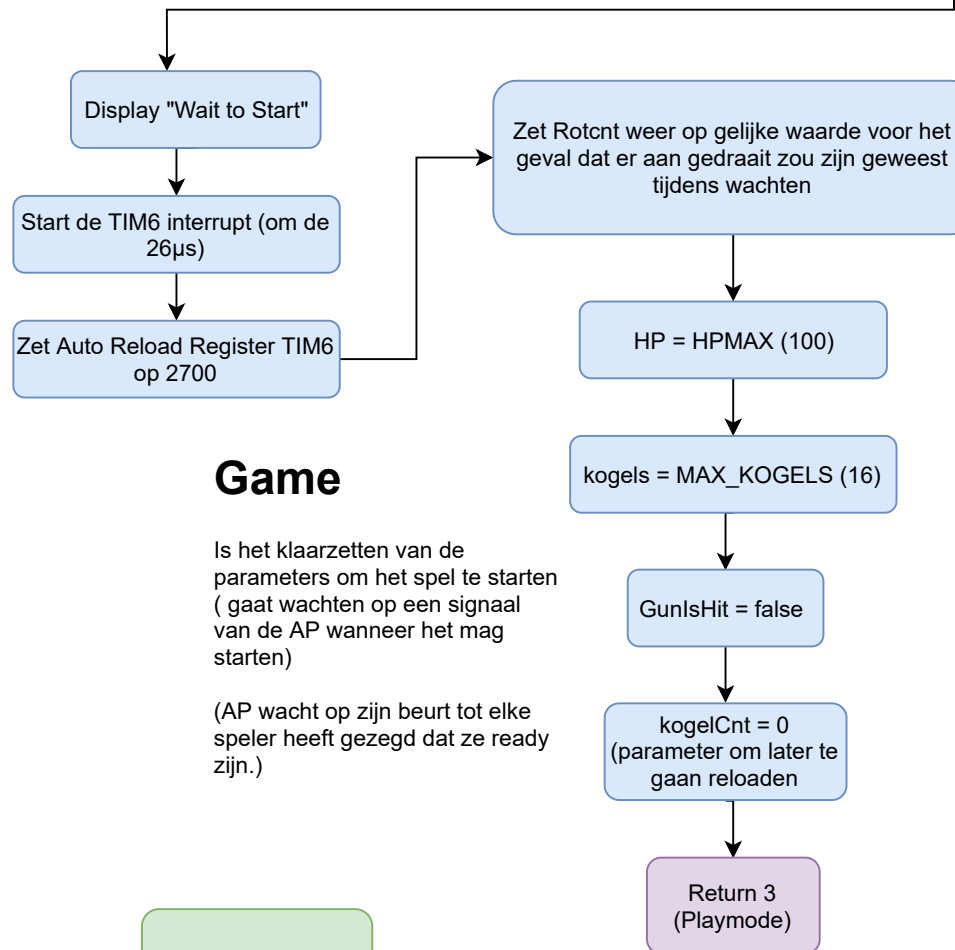
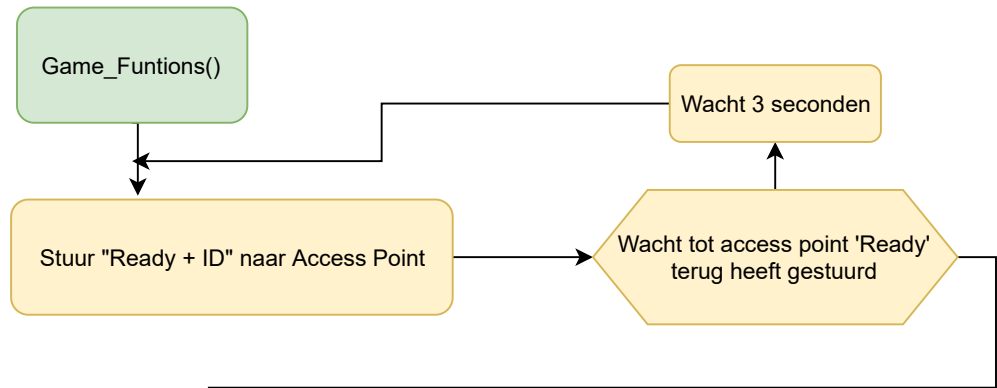
- oled klaarzetten
- rotary klaarzetten
- wifi instellen.



Menu tonen

een menu gaan selecteren en vanaf hier verder gaan naar andere states

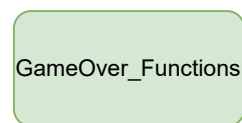




Game

Is het klaarzetten van de parameters om het spel te starten (gaat wachten op een signaal van de AP wanneer het mag starten)

(AP wacht op zijn beurt tot elke speler heeft gezegd dat ze ready zijn.)



ectedMenu = 3

Play_

Data ontvan
ontv

Is rotary e
ing

ja

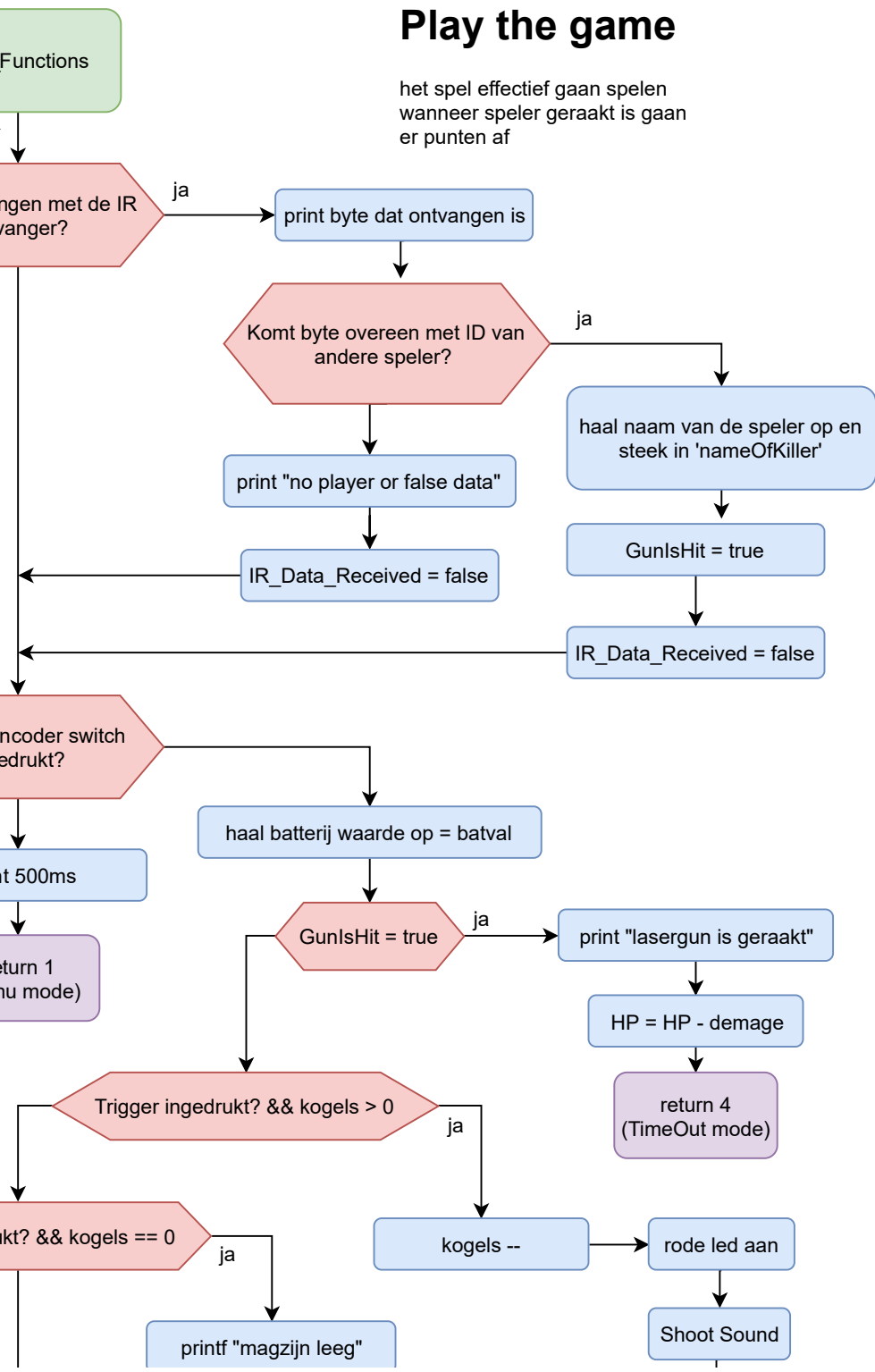
wach

re
(mer

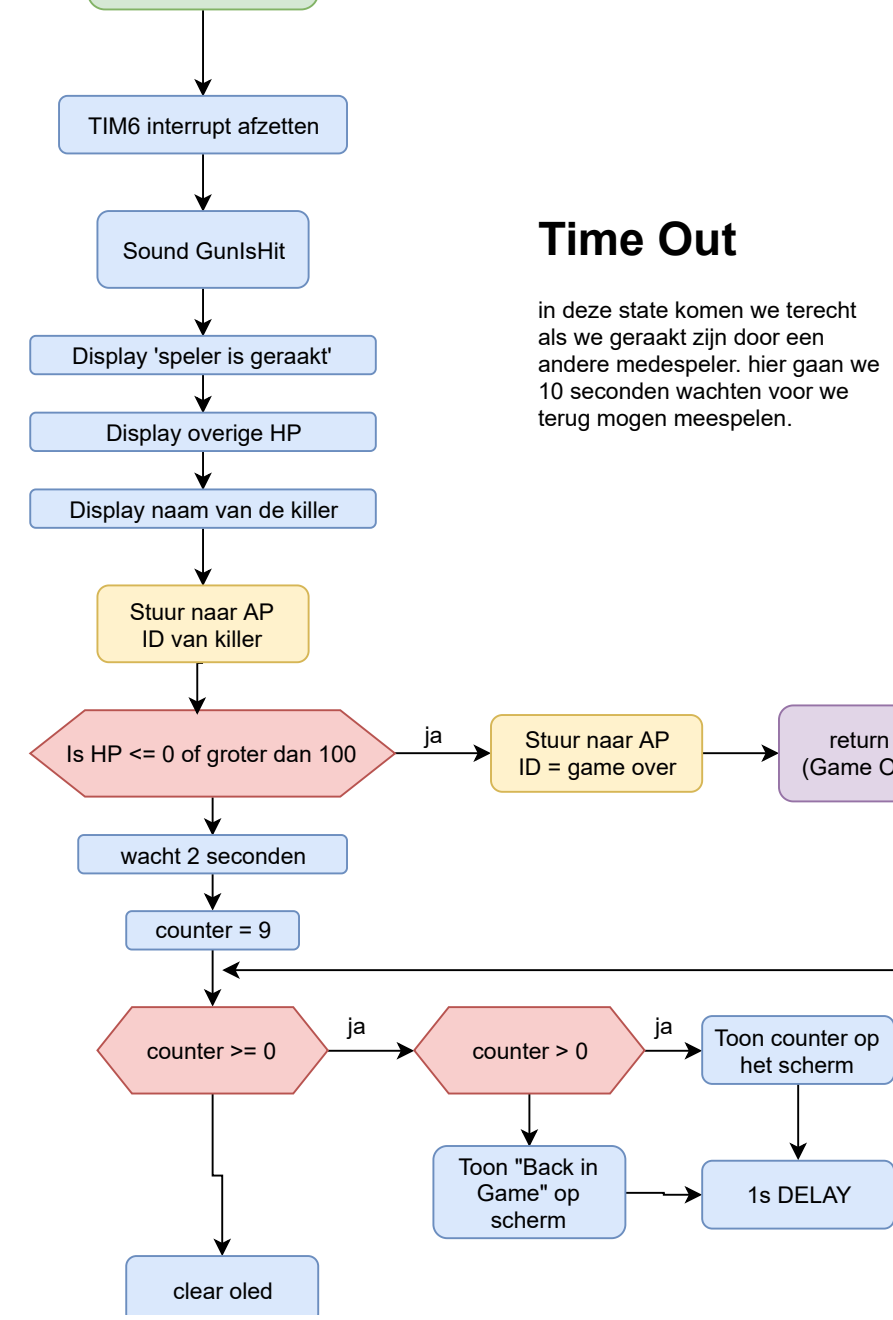
Trigger ingedru

Play the game

het spel effectief gaan spelen
wanneer speler geraakt is gaan
er punten af



TimeOut Functions



Time Out

in deze state komen we terecht
als we geraakt zijn door een
andere medespeler. hier gaan we
10 seconden wachten voor we
terug mogen meespelen.

Settongs Functions

Settings menu

hier kunnen parameters zoals
device ID en demage worden
aangepast

haal variabele van rotary
encoder op

Trigger ingedrukt &&
selectedmenu = 1

rotary enc positief gedraaid

demage < 50

demage ++

rotary enc negatief gedraaid

demage > 1

demage --

Update scherm

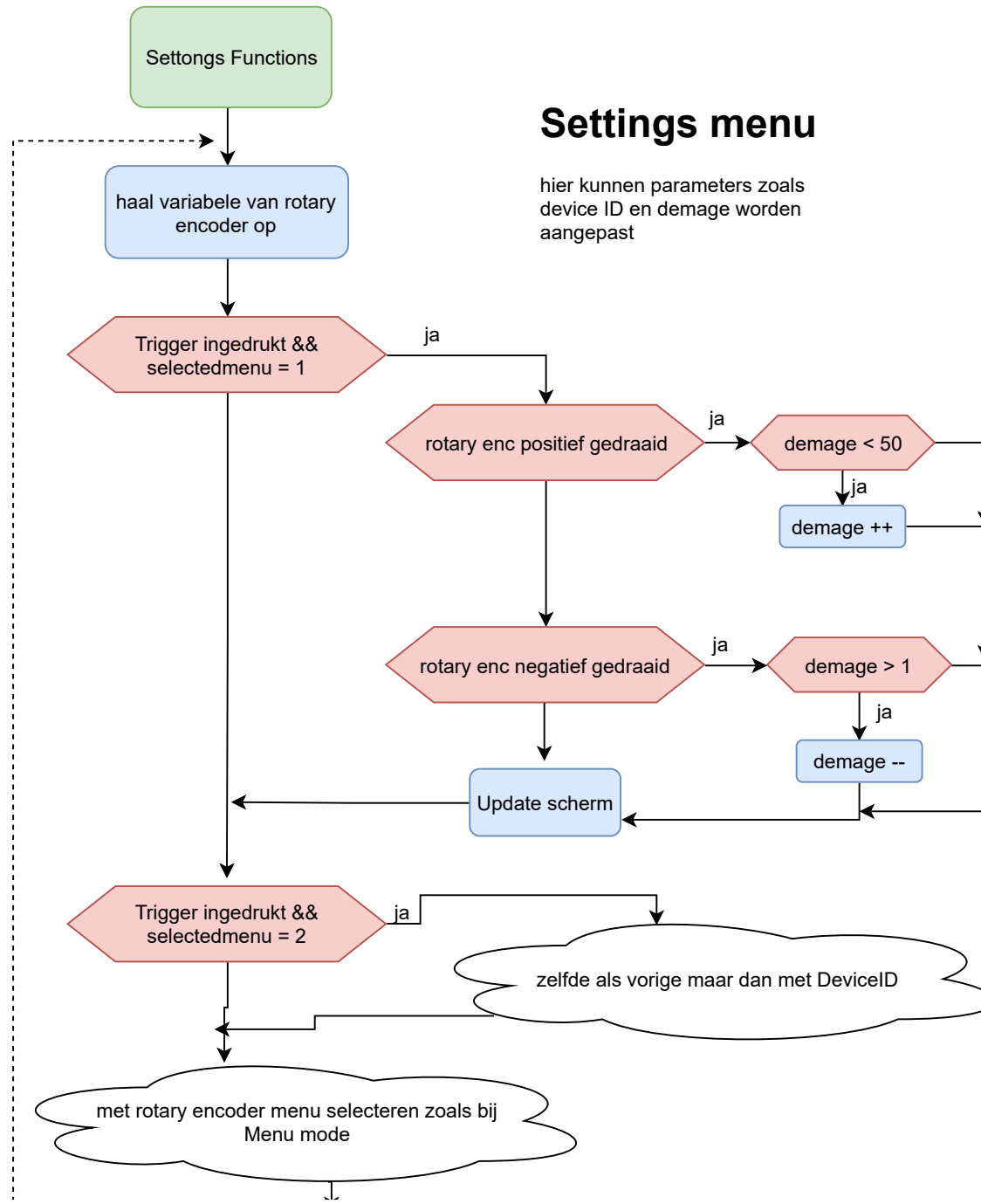
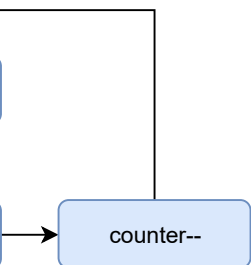
Trigger ingedrukt &&
selectedmenu = 2

zelfde als vorige maar dan met DeviceID

met rotary encoder menu selecteren zoals bij
Menu mode

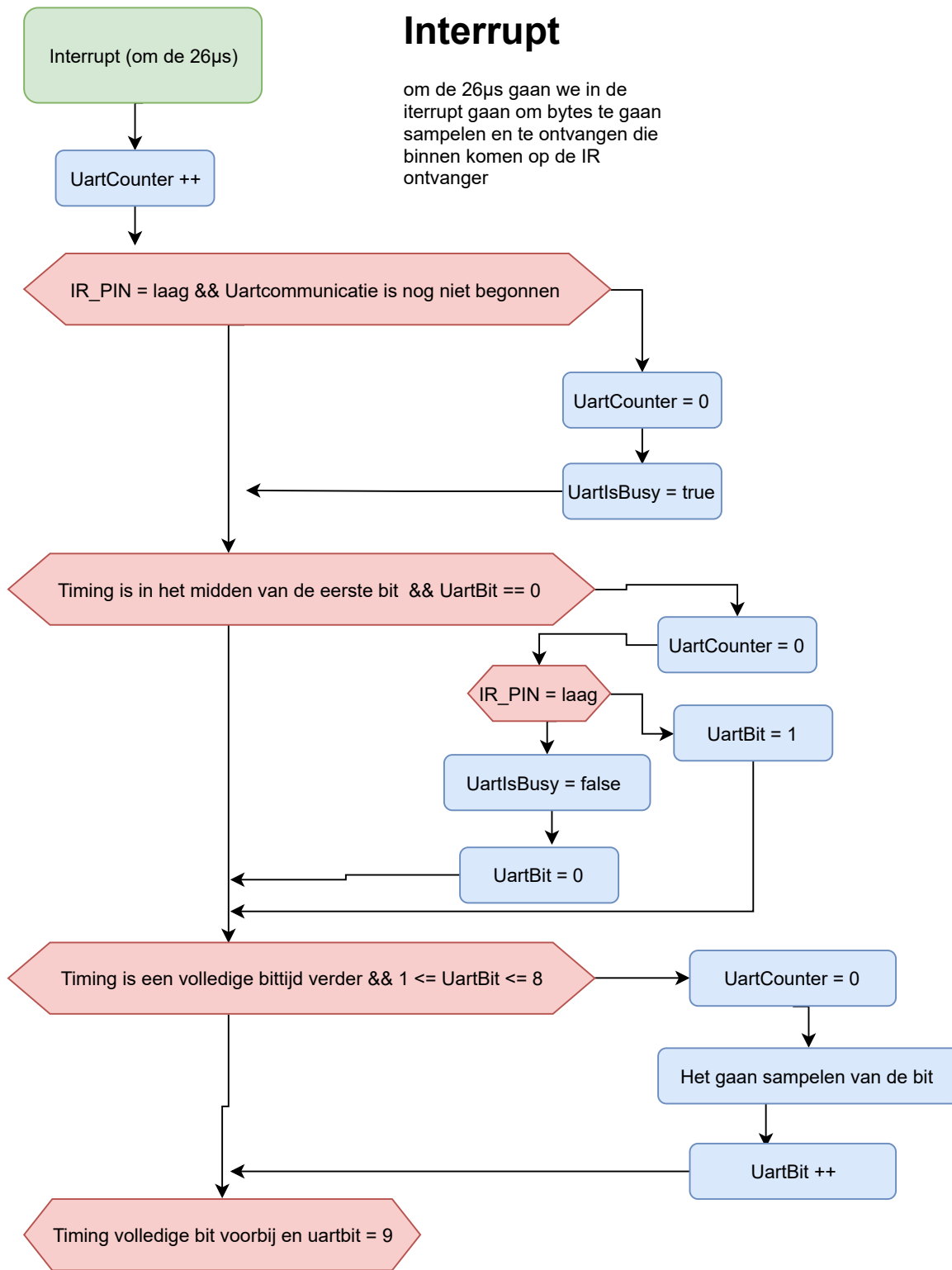
counter--

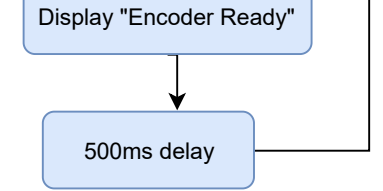
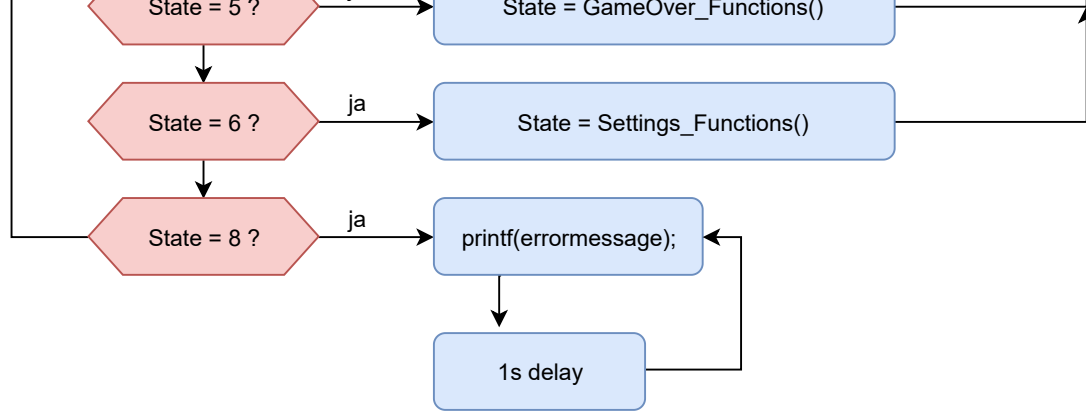
5
over)

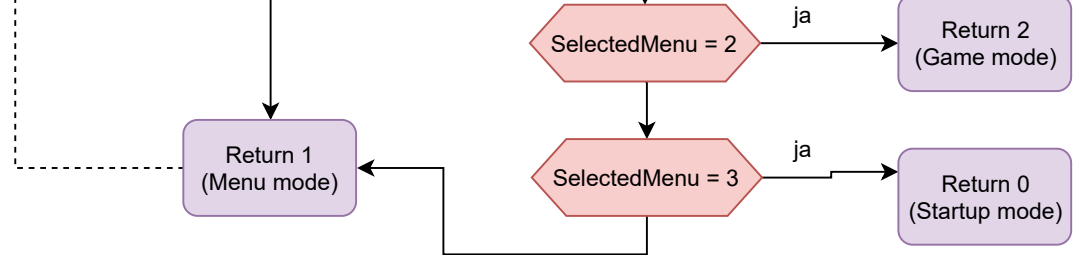


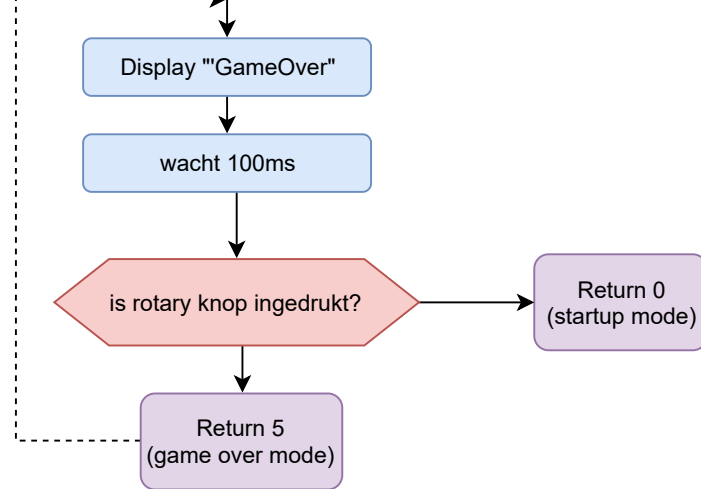
Interrupt

om de 26µs gaan we in de interrupt gaan om bytes te gaan sampelen en te ontvangen die binnen komen op de IR ontvanger









Game Over

De state waar we inkomen als we in het spel dood zijn en geen punten meer hebben



