|  |  |
| --- | --- |
|  | **MANİSA CELAL BAYAR ÜNİVERSİTESİ**  **Hasan Ferdi Turgutlu Teknoloji Fakültesi**  **Yazılım Mühendisliği Bölümü** |

**YZM 3221 – GÖMÜLÜ SİSTEMLER / PROJE TANIMI**

|  |  |
| --- | --- |
| **PROJE BİLGİLERİ** | |
| **Ekip Üyeleri** | Yiğit KARAKOYUN 162804007 |
| **Proje Başlığı** | ARDUINO KONTROLLÜ OYUN KUMANDASI |
| **Proje Konusu** | Arduino kullanarak, arduino üzerindeki tuşlara basıldığında, bilgisayardaki oyunu(TETRİSİ) kontrol eden bir oyun kumandası gerçekleştirmek |
| **Projenin Kapsamı** | |
| Oyun kumandası sistemi Arduino üzerine konumlandırılmış 7 adet tuşun her birine işlev atanarak bilgisayar oyununu (Tetris Oyununu) kontrol eden sistemdir. Arduino üzerindeki 7 adet giriş dinlenir. Girişlerden basma bilgisi gelince 1 basılmama bilgisini 0 bilgisi olarak gönderilir.( tek bir String olarak). Bu da bilgisayarın gelen 1 bilgisine göre davranmasını sağlar.  Sırasıyla ilgili davranışlar:   1. Yeni oyun açma 2. Oyunun Sesini Kapama 3. Oyunu Durdurma 4. Tetris parçasını sola hareket ettirme 5. Tetris parçasını sağa hareket ettirme 6. Tetris parçasını döndürme 7. Tetris parçasını aşağı hareket ettirme | |
| **Başarı Kriterleri:** | |
| Sistemde 5 durum söz konusudur:   1. Bilgisayardaki oyunun başlaması 2. Oyunun port bağlantısı sağlama 3. Tuş veya tuşların bilgisini oyuna gönderilmesi 4. Oyunun gelen bilgiye göre davranış sağlaması 5. Oyuna gelen bilginin sağlattığı davranışı 1 saniyeni altında gerçekleştirmesi | |