

Construção de plataforma de jogo em Processing com integração de Arduino.

Ludmila Nascimento Dos Anjos

Rafael Ferreira Viana de Mello

Kauan Dantas Brito da Silva

Gabriel Lopes Guimarães

20/06/2022

Resumo

Conforme a ABNT NBR 6022:2018, o resumo no idioma do documento é elemento obrigatório. Constituído de uma sequência de frases concisas e objetivas e não de uma simples enumeração de tópicos, não ultrapassando 250 palavras, seguido, logo abaixo, das palavras representativas do conteúdo do trabalho, isto é palavras-chave e/ou descritores, conforme a NBR 6028. (...) As palavras-chave devem figurar logo abaixo do resumo, antecedidas da expressão Palavras-chave:, separadas entre si por ponto e finalizadas também por ponto.

Palavras-chave: latex. abntex. editoração de texto.

Abstract

According to ABNT NBR 6022:2018, an abstract in foreign language is optional.

Keywords: latex. abntex.

1 Introdução

Em 1972, na garagem de um grupo de engenheiros que criariam uma empresa de jogos futuramente, a Atari, surgiu, de um pequeno exercício de simulação o que muitos consideram como o primeiro jogo da história: o "Pong". Na tentativa de simular uma partida de tênis de mesa ou "Ping-Pong" como é conhecido, o jogo eletrônico foi incrementado pelo grupo que tornou o jogo mais divertido e apropriado para o público.

Apesar de ter sido recusado por um cliente, alegando que preferiria um jogo de carros, um dos criadores não desistiu. "Bushnell convenceu um bar, chamado Andy Capp's, em Sunnyvale, na Califórnia, a instalar o Pong em uma máquina de fliperama —daquelas que funcionam com a inserção de moedas"(UOL, 2022).

Esse foi o salto inicial que, não só impulsionou o sucesso do jogo "Pong", mas também do mundo dos fliperamas, que teve sua alta na década de 80.

Com isso em mente, o presente trabalho tem como finalidade de recriar o jogo "Pong" utilizando de tecnologias mais modernas. Em suma, através da integração de um Arduino UNO, que irá receber a informação dos botões e joysticks (potenciômetros) e enviará por comunicação serial ao jogo, desenvolvido utilizando a linguagem de programação Open Source "Processing", utilizada para programação dentro do contexto de artes visuais[2].

2 Desenvolvimento

Conforme o supracitado, o presente estudo visa o desenvolvimento de uma plataforma de jogo, adaptando o jogo "Pong" para tecnologias mais recentes. Inicialmente, para que haja menos complicações eventuais, é primordial entender o funcionamento do jogo e suas características.

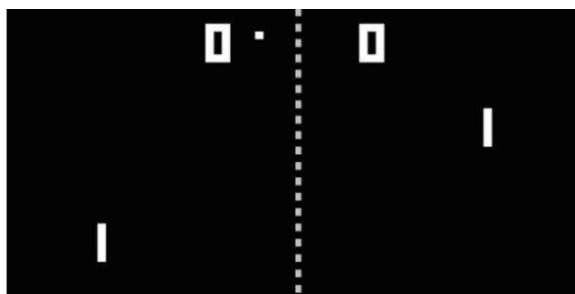


Figura 1 – Exemplo de como é o jogo "Pong".

O "Pong" é uma simulação de uma partida de tênis de mesa vista de cima, com alguns objetos que compõem a tela: duas barras, sendo uma para cada jogador, uma bola que ficará andando pela tela e o placar, com a pontuação de cada jogador respectivamente. O objetivo do jogo é que o jogador, controlando uma das barras, impeça a bola de bater no seu lado, somando pontos fazendo a bola chegar do outro lado sem que o oponente consiga "defender". As barras tem movimento unidimensional que pode ser controlado por um pequeno joystick composto por um reostato ou potenciômetro.

Como o projeto não envolve apenas o jogo, mas os controles deste, que utilizarão botões e potenciômetros, o primeiro passo será efetuar a integração desses com o Arduino UNO através do simulador virtual TinkerCAD, visando uma segurança maior e a garantia de que nenhum componente falhe durante a construção do Hardware.

Com isso, estabelecer uma comunicação entre o Processing e o Arduino é fundamental, já que as informações coletadas dos botões e potenciômetros devem passar de um para o outro. Essa comunicação será possível através do modelo serial, já que ambos podem enviar e receber informações por esse modelo com suas respectivas bibliotecas específicas e para que isso ocorra, basta utilizar o cabo USB do próprio microcontrolador e associar a porta a qual este está conectado ao Processing, garantindo que essas informações sejam enviadas. Isso ocorre de maneira mais simples por se tratar de uma comunicação Arduino-computador ao invés de dois microcontroladores diferentes, sem necessidade de utilizar métodos como o "Protocolo UART" nessa situação.

Em se tratando do jogo, que será programado na linguagem Processing, que é notadamente baseada em noções de "C" e "Java". Além do próprio "Pong", o jogo contará com uma tela de início, um menu com as instruções e uma tela de pause. Por ser uma linguagem de ambiente de desenvolvimento integrado (IDE), Processing se mostra apropriado para desenvolvimento de um jogo. A utilização de "classes" tangentes a da linguagem "Java" por exemplo, é uma maneira muito eficaz de se criar objetos dinâmicos que integram o jogo, como as barras e a bola. Por definição, as classes são um conjunto de atributos e métodos que podem ser instanciados por objetos, abstraindo-os.

3 Materiais e Métodos

Para o desenvolvimento do presente projeto, os componentes serão separados em duas partes: Hardware e Software. A parte referente ao hardware tangencia o físico do projeto, ou seja, os componentes eletrônicos e os controles. Já o Software refere-se à "mente do dispositivo", o que estará disposto na forma de programação, que será o próprio jogo. Assim sendo, os componentes são divididos da seguinte forma:

3.1 Hardware

- Fios conectores;
- 3 Resistores de $1K\Omega$, para proteger os botões.
- 2 Botões com capa branca;
- 2 Potenciômetros, que funcionarão como os joysticks;
- 2 cases impressas em 3D, que funcionará como os controles do jogo;
- 1 Arduino UNO R3, que coletará as informações dos botões e potenciômetros;
- 1 Computador;

3.2 Software

- Visual Studio Code;
- GitHub, como plataforma para hospedar o desenvolvimento;
- TinkerCad(C), para simular o hardware do jogo;

- Processing;

O projeto visa um caráter aplicado, gerando conhecimento ao redor de uma aplicação prática e imediata. Isso será apoiado por uma pesquisa exploratória de modo à realização de estudos prévios para familiarização com o projeto em demanda.

Para sua execução, primordialmente, será efetuada uma simulação pela plataforma TinkerCAD, visando estabelecer maior garantia de que quando for construída fisicamente, a quantidade de possíveis falhas ou erros de projeto seja mínima. Em paralelo a essa etapa, o desenvolvimento da programação inserida no Arduino será realizado, adaptando-o se necessário para comunicar com o Processing sem demais problemas.

Em sequência, o jogo programado em Processing será iniciado, e ao longo de seu desenvolvimento, a integração com a comunicação serial será feita. Por fim, demais detalhes independentes da comunicação podem ser adicionados para tornar o jogo mais completo, como as próprias instruções do jogo, além de uma etapa selecionada para correção de erros presentes nos códigos e no hardware.

4 Resultados

5 Conclusão

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Agradecimentos

Texto sucinto aprovado pelo periódico em que será publicado. Último elemento pós-textual.