

Criação de plataforma de jogo através de uma interação entre Processing e um Arduino

* Sistemas Embarcados: Prof. Marco Reis - marco.reis@ba.docente.senai.br

1st Ludmila Nascimento Dos Anjos
Graduanda em Engenharia Elétrica
Senai CIMATEC
 Salvador, Brasil
 ludmila.n.anjos@gmail.com

2nd Rafael Ferreira Viana de Mello
Graduando em Engenharia Elétrica
Senai CIMATEC
Salvador, Brasil
rafael.mello@aln.senaicimatec.edu.br

3rd Kauan Dantas Brito da Silva
Graduando em Engenharia Elétrica
Senai CIMATEC
Salvador, Brasil
email address or ORCID

4th Gabriel Lopes Guimarães
Graduando em Engenharia Elétrica
Senai CIMATEC
Salvador, Brasil
email address or ORCID

Abstract—FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER
FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER
FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER
FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER
FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER
FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER FAZER

Index Terms—Arduino, Comunicação Serial, Sistema Embarcado, Processing, Jogo.

I. 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 consideraram 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(potênciômetros) 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].

A. Contexto

B. Justificativa

C. Pourquoi

D. Importância

E. Objetivos

II. REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção serão apresentados os dispositivos, e a forma de comunicação, utilizadas para o desenvolvimento do projeto.

A. Arduino

B. Medição de distância através do Sensor ultrassônico

$$distancia = tempo/27.6233/2.0 \quad (1)$$

C. Sinalização com LED(Light Emitting Diode)

D. Display LCD(Liquid crystal display)

E. Potenciômetro

F. Comunicação Serial

III. METODOLOGIA

A. Materials

Os materiais de hardware utilizados para a elaboração do projeto foram:

- 2 arduinos UNO;
- 2 protoboards;
- 1 potenciômetro;
- 1 display de LCD;
- 1 sensor ultrassônico HC-SR04;
- 32 jumpers;
- 1 LED azul;
- 1 LED vermelho;
- 1 LED amarelo;

- 3 resistores de 220 Ω ;
- 1 resistor de 1 K Ω ;

Os softwares utilizados foram:

- Tinkercad;
- Arduino IDE;

B. Métodos

Realizou-se as conexões dos dispositivos ao arduino no simulador tinkercad conforme o mostrado na figura 1. Então, foi efetuada a programação de ambos os arduinos. O arduino 1 foi programado para captar dados do sensor ultrassônico, tratá-los e conforme a distância em centímetros identificada acender um led azul, vermelho e amarelo para representar a região ao qual se encontra o objeto, sendo que a região mais próxima é a região 3, representada pelo led azul. Além disso, ele também envia a informação sobre a distância de um objeto como string via comunicação serial para o arduino 2, que por sua vez utiliza de um display lcd, com regulação de brilho via potenciômetro, para mostrar a informação.

Em seguida, após a confecção do modelo virtual foi montado o circuito físico(Figura 2) com os mesmos materiais de hardware e com a mesma programação inserida nos dois arduinos através do software arduino IDE e uma conexão com um notebook.

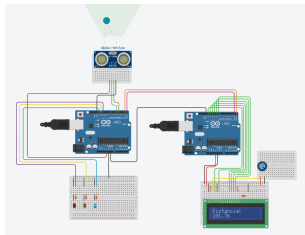


Fig. 1. Esquemático arduino.

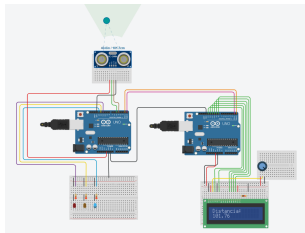


Fig. 2. Esquemático arduino.

IV. RESULTADOS E ANÁLISES

A. Montagem do circuito

Na montagem do esquemático do circuito virtual no simulador Tinkercad não ocorreu nenhuma dificuldade relacionada à conexão entre componentes. Diferentemente da montagem do circuito físico, pois, devido ao mau contato entre as ligações os dados passados para o display estiveram corrompidos. Para solucionar este problema jumpers precisaram ser substituídos e o display precisou ser soldado a um suporte para conectá-lo à protoboard.

B. Efeito do delay

Notou-se que o valor utilizado na função delay afetou drasticamente a comunicação serial entre os dois arduinos, a forma encontrada para contornar isso foi utilizar a função delayMicroseconds. Pois, esta afeta menos ao tempo de comunicação do sistema.

C. Leitura do sensor ultrassônico HC-SR04

O sistema físico do arduino master ao receber dados referente ao tempo para a captação da reflexão de uma onda de som ultrassônico realizou o cálculo da distância entre o objeto e o sensor. Foi perceptível a pequena oscilação entre os valores obtidos de distância, isso ocorreu pois o sensor não possui filtros eletrônicos específicos e estava sujeito a interferência causada por outras ondas sonoras no ambiente.

Devido a essa oscilação, a forma utilizada para diminuir a alteração no valor de distância mostrado no display LCD foi mostrar nele a média de 5 valores lidos.

V. CONCLUSÃO

Conclui-se que os sensor ultrassônico HC-SR04... Além disso, o mal contato entre os componentes... Dessa forma, o projeto se apresentou como uma excelente forma de compreender o funcionamento de dispositivos eletrônicos e sua comunicação.

VI. MODELOS

Before you begin to format your paper, first write and save the content as a separate text file. Complete all content and organizational editing before formatting. Please note sections ??–VI-C below for more information on proofreading, spelling and grammar.

Keep your text and graphic files separate until after the text has been formatted and styled. Do not number text heads— \LaTeX will do that for you.

A. Equations

Number equations consecutively. To make your equations more compact, you may use the solidus (/), the exp function, or appropriate exponents. Italicize Roman symbols for quantities and variables, but not Greek symbols. Use a long dash rather than a hyphen for a minus sign. Punctuate equations with commas or periods when they are part of a sentence, as in:

$$a + b = \gamma \quad (2)$$

Be sure that the symbols in your equation have been defined before or immediately following the equation. Use “(2)”, not “Eq. (2)” or “equation (2)”, except at the beginning of a sentence: “Equation (2) is . . .”

B. L^AT_EX-Specific Advice

Please use “soft” (e.g., `\eqref{Eq}`) cross references instead of “hard” references (e.g., (1)). That will make it possible to combine sections, add equations, or change the order of figures or citations without having to go through the file line by line.

Please don’t use the `{eqnarray}` equation environment. Use `{align}` or `{IEEEeqnarray}` instead. The `{eqnarray}` environment leaves unsightly spaces around relation symbols.

Please note that the `{subequations}` environment in L^AT_EX will increment the main equation counter even when there are no equation numbers displayed. If you forget that, you might write an article in which the equation numbers skip from (17) to (20), causing the copy editors to wonder if you’ve discovered a new method of counting.

BIB_TE_X does not work by magic. It doesn’t get the bibliographic data from thin air but from .bib files. If you use BIB_TE_X to produce a bibliography you must send the .bib files.

L^AT_EX can’t read your mind. If you assign the same label to a subsection and a table, you might find that Table I has been cross referenced as Table IV-B3.

L^AT_EX does not have precognitive abilities. If you put a `\label` command before the command that updates the counter it’s supposed to be using, the label will pick up the last counter to be cross referenced instead. In particular, a `\label` command should not go before the caption of a figure or a table.

Do not use `\nonumber` inside the `{array}` environment. It will not stop equation numbers inside `{array}` (there won’t be any anyway) and it might stop a wanted equation number in the surrounding equation.

C. Some Common Mistakes

- The word “data” is plural, not singular.
- The subscript for the permeability of vacuum μ_0 , and other common scientific constants, is zero with subscript formatting, not a lowercase letter “o”.
- In American English, commas, semicolons, periods, question and exclamation marks are located within quotation marks only when a complete thought or name is cited, such as a title or full quotation. When quotation marks are used, instead of a bold or italic typeface, to highlight a word or phrase, punctuation should appear outside of the quotation marks. A parenthetical phrase or statement at the end of a sentence is punctuated outside of the closing parenthesis (like this). (A parenthetical sentence is punctuated within the parentheses.)
- A graph within a graph is an “inset”, not an “insert”. The word alternatively is preferred to the word “alternately” (unless you really mean something that alternates).
- Do not use the word “essentially” to mean “approximately” or “effectively”.
- In your paper title, if the words “that uses” can accurately replace the word “using”, capitalize the “u”; if not, keep using lower-cased.

- Be aware of the different meanings of the homophones “affect” and “effect”, “complement” and “compliment”, “discreet” and “discrete”, “principal” and “principle”.
- Do not confuse “imply” and “infer”.
- The prefix “non” is not a word; it should be joined to the word it modifies, usually without a hyphen.
- There is no period after the “et” in the Latin abbreviation “et al.”.
- The abbreviation “i.e.” means “that is”, and the abbreviation “e.g.” means “for example”.

An excellent style manual for science writers is [?].

D. Figures and Tables

a) *Positioning Figures and Tables:* Place figures and tables at the top and bottom of columns. Avoid placing them in the middle of columns. Large figures and tables may span across both columns. Figure captions should be below the figures; table heads should appear above the tables. Insert figures and tables after they are cited in the text. Use the abbreviation “Fig. 2”, even at the beginning of a sentence.

TABLE I
TABLE TYPE STYLES

| Table Head | Table Column Head | | |
|------------|------------------------------|---------|---------|
| | Table column subhead | Subhead | Subhead |
| copy | More table copy ^a | | |

^aSample of a Table footnote.

Figure Labels: Use 8 point Times New Roman for Figure labels. Use words rather than symbols or abbreviations when writing Figure axis labels to avoid confusing the reader. As an example, write the quantity “Magnetization”, or “Magnetization, M”, not just “M”. If including units in the label, present them within parentheses. Do not label axes only with units. In the example, write “Magnetization (A/m)” or “Magnetization {A[m(1)]}”, not just “A/m”. Do not label axes with a ratio of quantities and units. For example, write “Temperature (K)”, not “Temperature/K”.

AGRADECIMENTOS

The preferred spelling of the word “acknowledgment” in America is without an “e” after the “g”. Avoid the stilted expression “one of us (R. B. G.) thanks ...”. Instead, try “R. B. G. thanks...”. Put sponsor acknowledgments in the unnumbered footnote on the first page.

REFERÊNCIAS

Please number citations consecutively within brackets [?]. The sentence punctuation follows the bracket [?]. Refer simply to the reference number, as in [?]¹—do not use “Ref. [?]” or “reference [?]” except at the beginning of a sentence: “Reference [?] was the first ...”

Number footnotes separately in superscripts. Place the actual footnote at the bottom of the column in which it was cited. Do not put footnotes in the abstract or reference list. Use letters for table footnotes.

Unless there are six authors or more give all authors' names; do not use "et al.". Papers that have not been published, even if they have been submitted for publication, should be cited as "unpublished" [?]. Papers that have been accepted for publication should be cited as "in press" [?]. Capitalize only the first word in a paper title, except for proper nouns and element symbols.

For papers published in translation journals, please give the English citation first, followed by the original foreign-language citation [?].