

Criação de plataforma de jogo através de uma interação entre Processing 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(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].

add mais (?)

A. Contexto

B. Justificativa

C. Pourquoi

D. Importância

E. Objetivos

II. DESENVOLVIMENTO

III. MATERIAIS E MÉTODOS

A. Materials

B. Métodos

IV. RESULTADOS E ANÁLISES

V. CONCLUSÃO

REFERENCES

AGRADECIMENTOS

REFERÊNCIAS

- [1] PONG, o jogo que deu origem à indústria de videogames há 5 décadas. In: UOL. [S. l.], 21 fev. 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2022/02/pong-o-jogo-que-deu-origem-a-industria-de-videogames-ha-5-decadas.shtml>. Acesso em: 16 jun. 2022.
- [2] COLUBRI, Andres; ZANANIRI, Elie; POTTINGER, Samuel. Processing. 2001. Disponível em: processing.org. Acesso em: 16 jun. 2022.