

GameBlade platform

A look at DIY gaming

X. Bos I. van Dinten

Technical Computing
Hogeschool van Amsterdam

Business Unit Project '12/'13

Outline

- 1 Introduction
 - The Authors
 - Goals
- 2 Approach
- 3 Terugblik
- 4 Conclusie

Outline

- 1 Introduction
 - The Authors
 - Goals
- 2 Approach
- 3 Terugblik
- 4 Conclusie

About Us

Hobby's en interesses

- Software Development
- Hardware Tinkering
- Games

About Us

Hobby's en interesses

- Software Development
- Hardware Tinkering
- Games

About Us

Hobby's en interesses

- Software Development
- Hardware Tinkering
- Games

Software Development

Software Development biedt. . .

- Uitdagingen
- Interessante mogelijkheden

Software Development

Software Development biedt. . .

- Uitdagingen
- Interessante mogelijkheden

Software Development

Software Development biedt. . .

- Uitdagingen
- Interessante mogelijkheden

Hardware Tinkering

Nuts and volts

Hardware aspecten. . .

- Physical creation
- Creative design

Hardware Tinkering

Nuts and volts

Hardware aspecten. . .

- Physical creation
- Creative design

Hardware Tinkering

Nuts and volts

Hardware aspecten. . .

- Physical creation
- Creative design

Games

Bytes of fun

Games zijn verschillende dingen. . .

- Puzzels
- Belevingen
- Nieuwe ontdekkingen

Games

Bytes of fun

Games zijn verschillende dingen. . .

- Puzzels
- Belevingen
- Nieuwe ontdekkingen

Games

Bytes of fun

Games zijn verschillende dingen. . .

- Puzzels
- Belevingen
- Nieuwe ontdekkingen

Games

Bytes of fun

Games zijn verschillende dingen. . .

- Puzzels
- Belevingen
- Nieuwe ontdekkingen

Outline

- 1 Introduction
 - The Authors
 - Goals
- 2 Approach
- 3 Terugblik
- 4 Conclusie

Doelstellingen

Onze doelen voor dit project waren als volgt:

- Uitdagend
- Geschikt voor hobbyisten

Doelstellingen

Onze doelen voor dit project waren als volgt:

- Uitdagend
- Geschikt voor hobbyisten

Doelstellingen

Onze doelen voor dit project waren als volgt:

- Uitdagend
- Geschikt voor hobbyisten

Fases in ontwikkeling

Het project bestond uit verschillende fases:

- Research
- Ontwerpkeuzes
- Prototyping
- Herontwerpen/debuggen
- Demo's uitwerken

Fases in ontwikkeling

Het project bestond uit verschillende fases:

- Research
- Ontwerpkeuzes
- Prototyping
- Herontwerpen/debuggen
- Demo's uitwerken

Fases in ontwikkeling

Het project bestond uit verschillende fases:

- Research
- Ontwerpkeuzes
- Prototyping
- Herontwerpen/debuggen
- Demo's uitwerken

Fases in ontwikkeling

Het project bestond uit verschillende fases:

- Research
- Ontwerpkeuzes
- Prototyping
- Herontwerpen/debuggen
- Demo's uitwerken

Fases in ontwikkeling

Het project bestond uit verschillende fases:

- Research
- Ontwerpkeuzes
- Prototyping
- Herontwerpen/debuggen
- Demo's uitwerken

Uiteindelijk geworden

Wat we nu eindelijk kunnen laten zien/vertellen:

- Demo!
- C/spin

Uiteindelijk geworden

Wat we nu eindelijk kunnen laten zien/vertellen:

- Demo!
- C/spin

Ideeën voor hierna

Uitbreidingsmogelijkheden zijn:

- Geluid!
- Dev board verkleinen
- Extra EEPROM

Ideeën voor hierna

Uitbreidingsmogelijkheden zijn:

- Geluid!
- Dev board verkleinen
- Extra EEPROM

Ideeën voor hierna

Uitbreidingsmogelijkheden zijn:

- Geluid!
- Dev board verkleinen
- Extra EEPROM

Behaalde doelen

Doelen behaald?

- Verkleinen board
- Leukere games

Behaalde doelen

Doelen behaald?

- Verkleinen board
- Leukere games

Conclusie

De Propeller biedt een interessante architectuur en is zeer geschikt voor games.

- Minpunten

- SPIN
- Geen standaard I/O interfaces
- Ontwikkeling wijkt af van standaard paradigma's

- Pluspunten

- Veelzijdigheid
- Krachtig
- Tal van faciliteiten voor signaalgeneratie

Conclusie

De Propeller biedt een interessante architectuur en is zeer geschikt voor games.

- Minpunten
 - SPIN
 - Geen standaard I/O interfaces
 - Ontwikkeling wijkt af van standaard paradigma's
- Pluspunten
 - Veelzijdigheid
 - Krachtig
 - Tal van faciliteiten voor signaalgeneratie

Vragen?

Zijn er nog vragen?