

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

Outline

- 1 Introduction
 - The Authors
 - Goals
- 2 Approach

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

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

Leuk platform

- min: Spin
- plus: Veel mee als je je wilt verdiepen

Conclusie

Leuk platform

- min: Spin
- plus: Veel mee als je je wilt verdiepen

Vragen?

Zijn er nog vragen?