Rolstoel op rc afstandsbediening:

Met dit project hebben we met behulp van een Arduino en enkele libraries het mogelijk gemaakt om het onderstel van een elektrische rolstoel te kunnen besturen met een RC-afstandsbediening van een drone.

Omdat veiligheid zeer belangrijk was wegens de krachtige motoren hebben we een noodstopsysteem toegevoegd. Dit zorgde ervoor dat we de rolstoel direct konden stoppen als er iets misgaat.

Whack a mole:

Voor dit project moesten we een bestaand spelbord hergebruiken. Samen met Jens en Milan ben ik begonnen met het ontwikkelen van een code om dit mogelijk te maken. In eerste instantie wilden we foto’s van onszelf gebruiken, maar omdat Milan uiteindelijk besloot de klasgroep te verlaten, hebben we ervoor gekozen om foto's van een mol en andere afbeeldingen te gebruiken.

Het implementeren van het spelbord in de code was relatief eenvoudig, aangezien het bord simpelweg letters verstuurde wanneer je op een vakje drukte. Echter, een probleem dat we tegenkwamen, was dat het bord dezelfde letter meerdere keren verstuurde. Jens heeft dit probleem opgelost door de code op de Arduino, die in het bord zit, aan te passen.

Afbeelding met tekenfilm, Animatie, Tekenfilm, schermopname

Automatisch gegenereerde beschrijving

Afbeelding met schermopname, tekst, groen, logo

Automatisch gegenereerde beschrijving

Gorillas:

Gorillas is voor een groot deel ontwikkeld met behulp van ChatGPT. Dit project diende als een oefening om vaardigheden in het werken met AI te verbeteren. Het spel is een eenvoudige versie van Gorillas, waarin de basisprincipes al aanwezig zijn. Zoals te zien is op de afbeelding hieronder, is er nog geen werk gestoken in de visuele opmaak, maar het fundament van het spel staat.

De gameplay werkt als volgt: de eerste speler krijgt de kans om een hoek en snelheid in te voeren om zijn "banaan" naar de andere speler te gooien. Als de worp raakt, eindigt het spel. Zo niet, dan krijgt de tweede speler een kans om hetzelfde te doen.

Eventuele verbeteringen die kunnen worden toegevoegd:

Een betere visuele opmaak.

Variabelen zoals wind, zodat je niet altijd met dezelfde hoek en snelheid kunt winnen.

Een scherm na afloop van het spel.

Een startscherm om het spel te beginnen.

Puntentelling om langere competities mogelijk te maken.

Afbeelding met tekst, schermopname, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijving