

GameOn Cheatsheet Wrench - Software Download: <https://github.com/wri-obernburg/PixelMatrix>

Allgemein	Matrixansteuerung	Controller
<ul style="list-style-type: none">- Matrix-IDE matrix.tim-arnold.de- Farbe erzeugen https://g.co/kgs/7Xc9EFS- GameLoop Intervall setzen set_tps(ticks_per_second)- Ausgaben an den Computer print("Hello World")- Software aktualisieren W-Lan verbinden → matrix.local/update	<ul style="list-style-type: none">- Pixel setzen set(x, y, color)- Alle aus clear()- Gesamtes Display füllen fill (color)- LED ausschalten off (x, y)- Linie zeichnen line(x1,y1,x2,y2,color)- Nummer (n) anzeigen number(x,y,n,color)- Rechteck anzeigen rect(_filled)(x,y,width,height,color)- Kreis zeichnen circle(x,y, radius, color)	<ul style="list-style-type: none">- Animation starten run_animation_splash(...) → Animations Beispiel- Controllerbuttons aktivieren set_controls(controls) → ControlsAPI Beispiel- Status auf dem Handy setzen set_status(status)- Überprüfen, ob gerade eine Animation läuft If(is_animation_running()) { ... }- Animation unterbrechen stop_animation()- Controls zurücksetzen reset_controls() 0: up, 1: down, 2: left, 3: right, 4: middle, 5: A, 6: B, 7: C

⇒ Nach jeder Zeile an das Semikolon (;) denken!