

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

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

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