El proceso de calibración ha consistido en la obtención de las coordenadas 'x' e 'y', tanto mínima como máxima que delimitan el borde de la pantalla, y a partir de las cuales se realizarán las futuras conversiones en base a la posición en la cual ha pulsado el usuario para transformarlas a coordenadas en formato LCD y poder así dibujar en pantalla todo aquello necesario para la correcta ejecución ininterrumpida del programa.

Para calibrar primero se observo el comportamiento aparente de la pantalla (sí era siempre correcto, si fallaba por mucho, si fallaba por poco al tocar, etcétera) y se comprobó que cuando se toca sucesivas veces en el mismo punto existe la probabilidad de que, debido a factores como la presión ejercida o el ángulo con el que se presiona, las coordenadas que devuelva se desvíen bastante de las obtenidas anteriormente.

Es por ello que se decidió utilizar un algoritmo que pide al usuario que pulse en cuatro puntos diferentes situados en la mitad superior, izquierda, inferior y derecha (en ese respectivo orden). Para comprobar si la pulsación era correcta se comparaban las coordenadas obtenidas en la nueva pulsación con la anterior, y así podía verse que si, por ejemplo, al pulsar en la mitad superior se obtenían las coordenadas (x : 400, y: 40) y al pulsar luego en la mitad de la izquierda se obtenía (x:600, y:400), la pulsación se había realizado incorrectamente, por lo que se debería volver a medir la mitad izquierda para obtener una 'x' mínima correcta. Este proceso se realiza dos veces con cada mitad para obtener la media de ambas pulsaciones y ajustar mejor la precisión al pulsar.

Se ha demostrado que con este algoritmo y unas pulsaciones con ángulo y presión correctas la calibración es perfecta, es decir, no se desvía aparentemente nada del cuadrado seleccionado por el jugador.

Respecto a detalles de implementación de este algoritmo cabe destacar que al finalizar las pulsaciones se deja un tiempo de espera de 6000 milisegundos para evitar una transmisión errónea del DMA tras calibrar, este tiempo se obtuvo comparando diferentes tiempos y analizando cuál de ellos era el que mejor precisión lograba en la partida o si directamente no dejaba luego pulsar se descartaba dicho tiempo, y que se comprueba que se han realizado las 8 pulsaciones correctas mediante un vector que acumula las 2 pulsaciones de cada mitad y realiza la media de ambas pulsaciones y una variable tipo entero inicializada a 0 que se comprueba en cada iteración del bucle de obtención de pulsaciones con el valor 1 (8 pulsaciones correctas) hasta coincidir y salir de este.