



**TUGAS AKHIR SEMESTER MATAKULIAH PEMROGRAMAN BERORIENTASI
OBYEK**

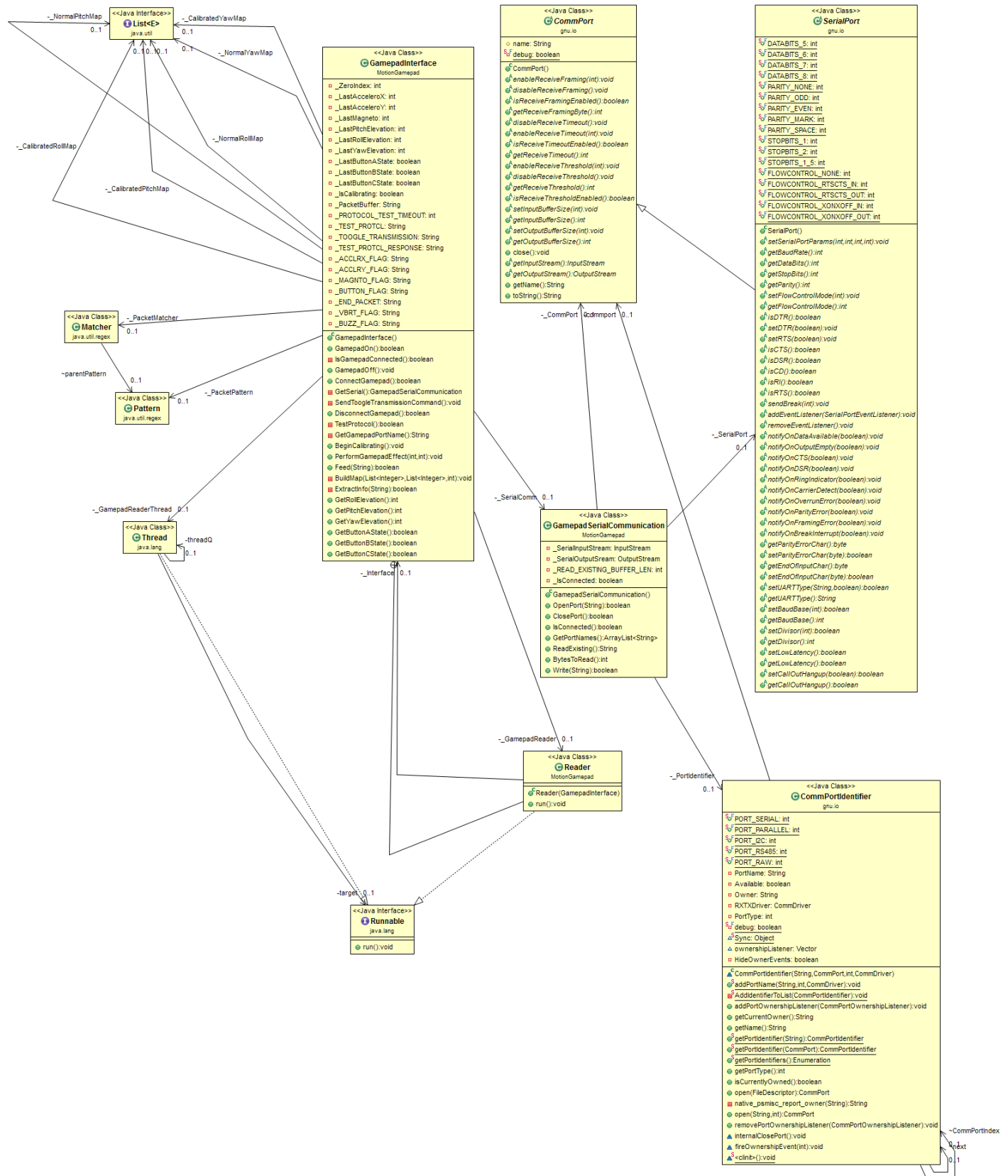
JUDUL:

**PROTOTYPE MOTION GAMEPAD TERINTEGRASI SENSOR
AKSELEROMETER 3-SUMBU DAN MAGNETOMETER BESERTA
ANTARMUKA PROGRAM MENGGUNAKAN BAHASA JAVA DAN C++**

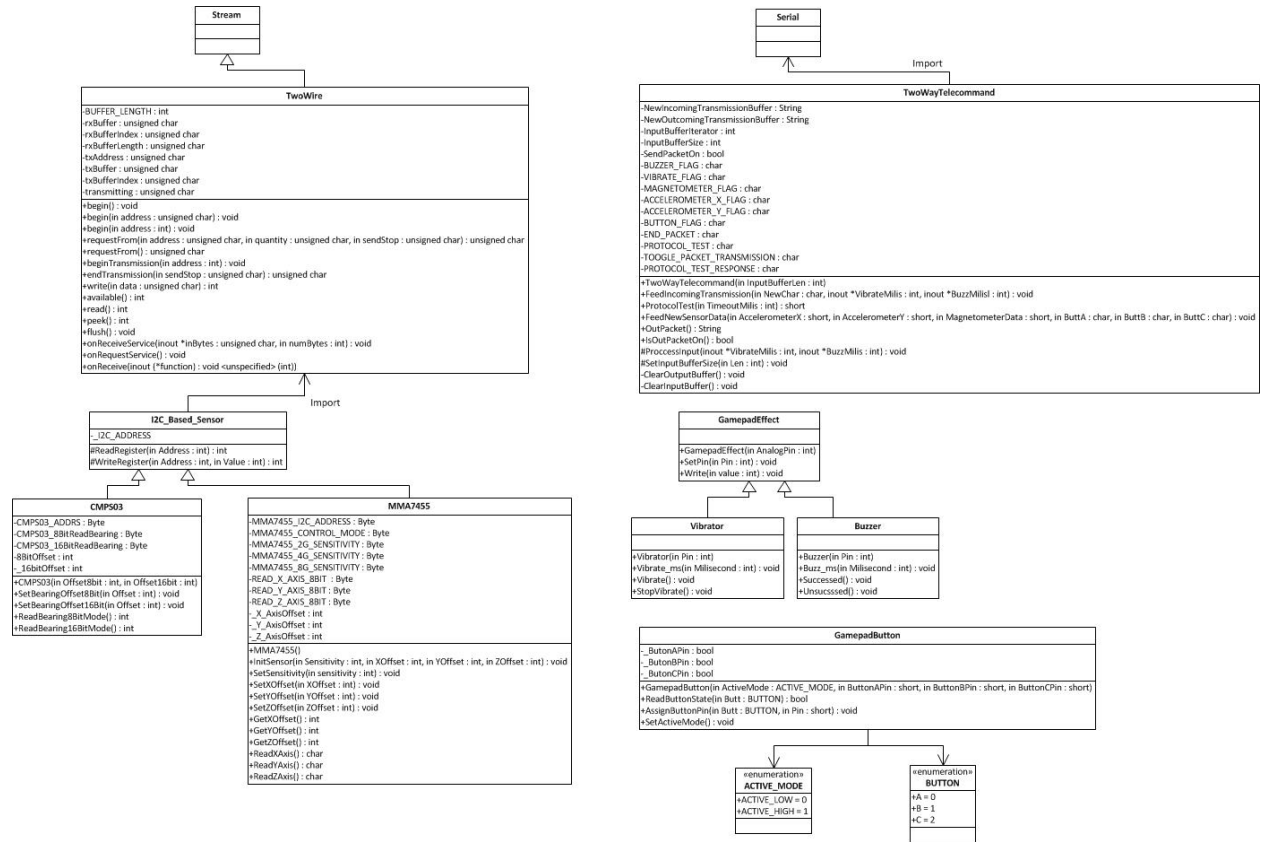
Nama : Nurkholish Ardi Firdaus
NIM : 5302411244
ROMBEL : 05

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UML CLASS DIAGRAM ANTARMUKA PROGRAM PADA SISI KOMPUTER MENGGUNAKAN JAVA

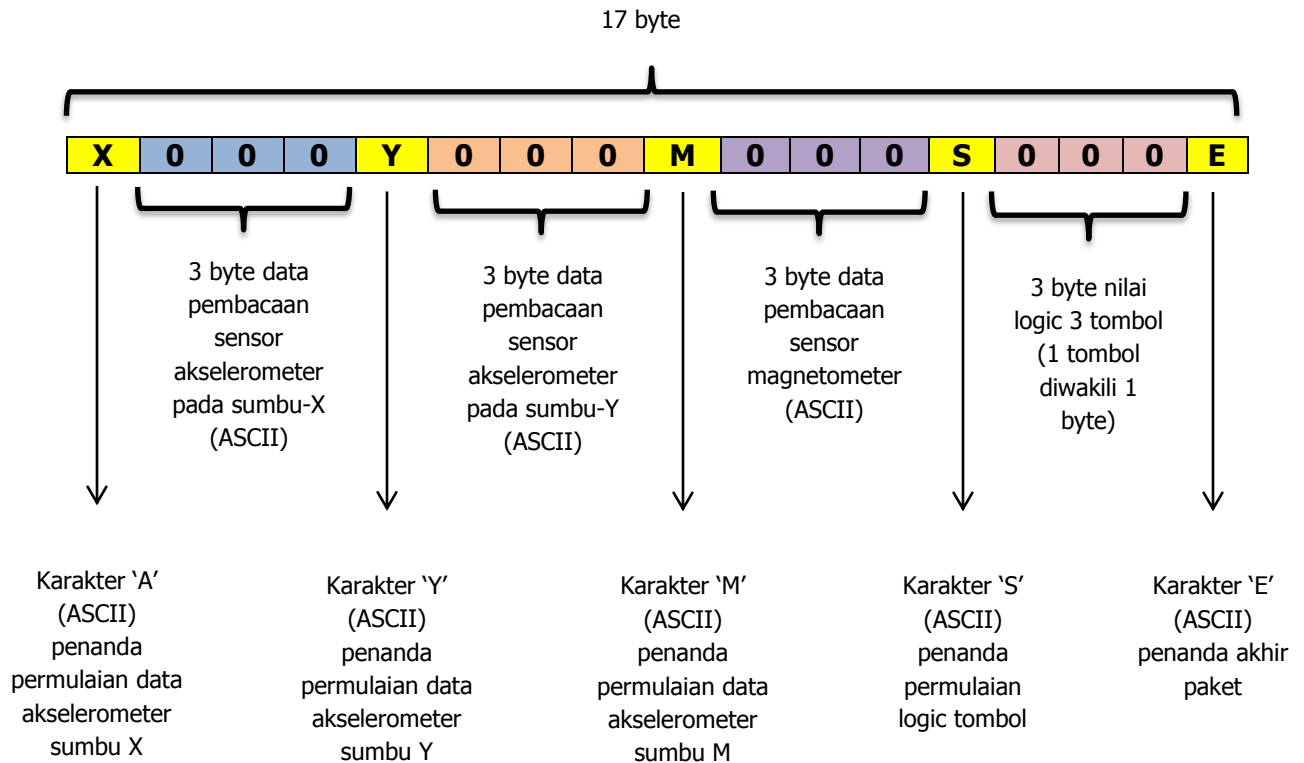


UML CLASS DIAGRAM EMBEDDED SYSTEM PADA MOTION GAMEPAD



DESKRIPSI PROTOKOL KOMUNIKASI DUA ARAH

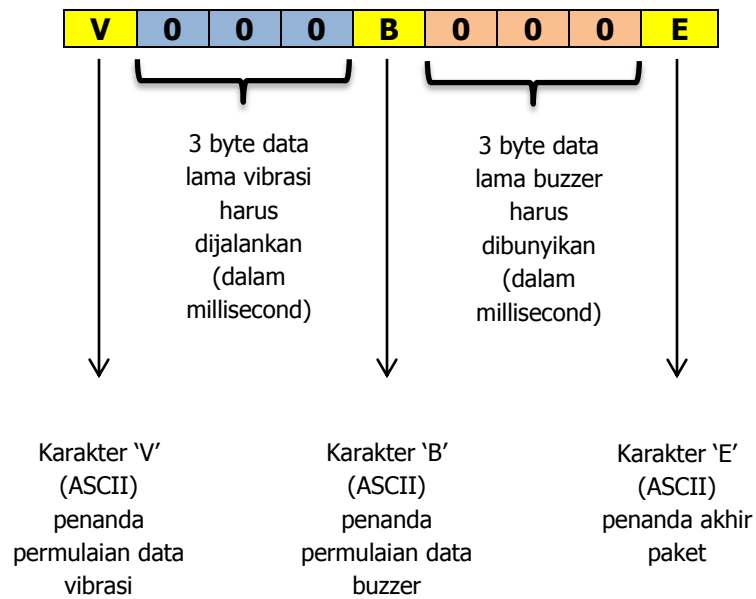
- Komunikasi Motion Gamepad ke Komputer



Perintah terseedia Gamepad ke Komputer:

- 'unnes!' : Protocol test response

- Komunikasi Komputer Ke Gamepad



Perintah tersedia dari Komputer ke Gamepad:

- `'t'` : Toggle transmission, menegasikan logic transmisi aktif yang mengirim data dari gamepad ke komputer
- `'p'` : Protocol test

SKEMATIK RANGKAIAN MOITON GAMEPAD

