

Diagrama de bloques del hardware

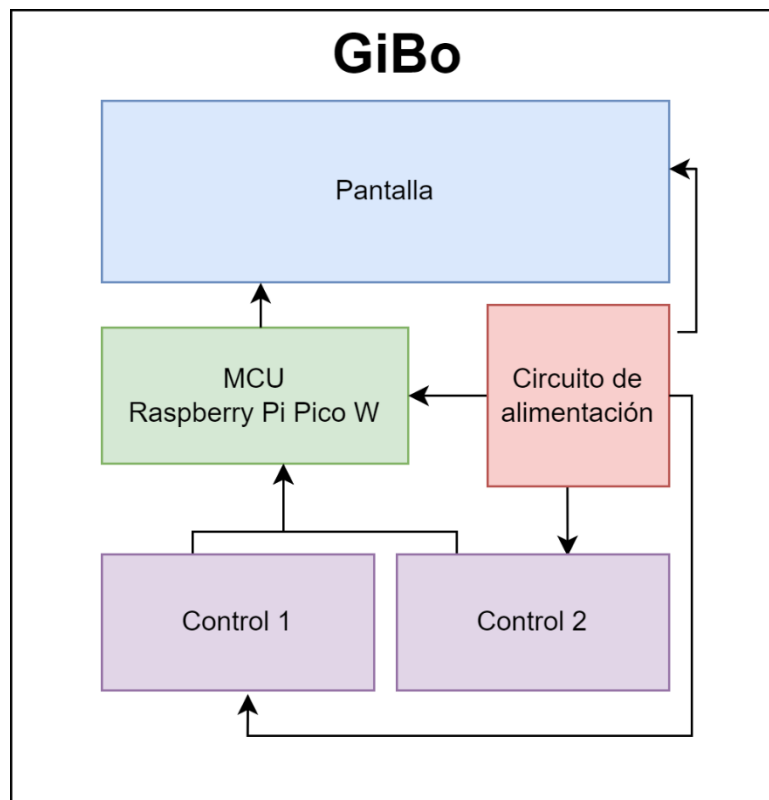


Ilustración 1: conexiones del hardware.

Como es posible observar las conexiones son bastante simples, cada elemento tiene una conexión establecida con el MCU (Raspberry Pi Pico W). En el caso de los controles, cada uno hará uso de pines GPIO y de la tierra de la Raspberry para la transmisión de los comandos que representan una acción en el juego. La pantalla, según sea el protocolo de comunicación que utilice, I2C, UART o SPI, se establecen las conexiones a los pines del microcontrolador según sean necesarios. Y, por último, el circuito de alimentación tendrá una etapa diferente para cada elemento, de manera que se eviten posibles daños por excesos de corriente o voltaje, conectando de manera respectiva según sea la potencia necesaria a cada uno de los componentes de la consola.