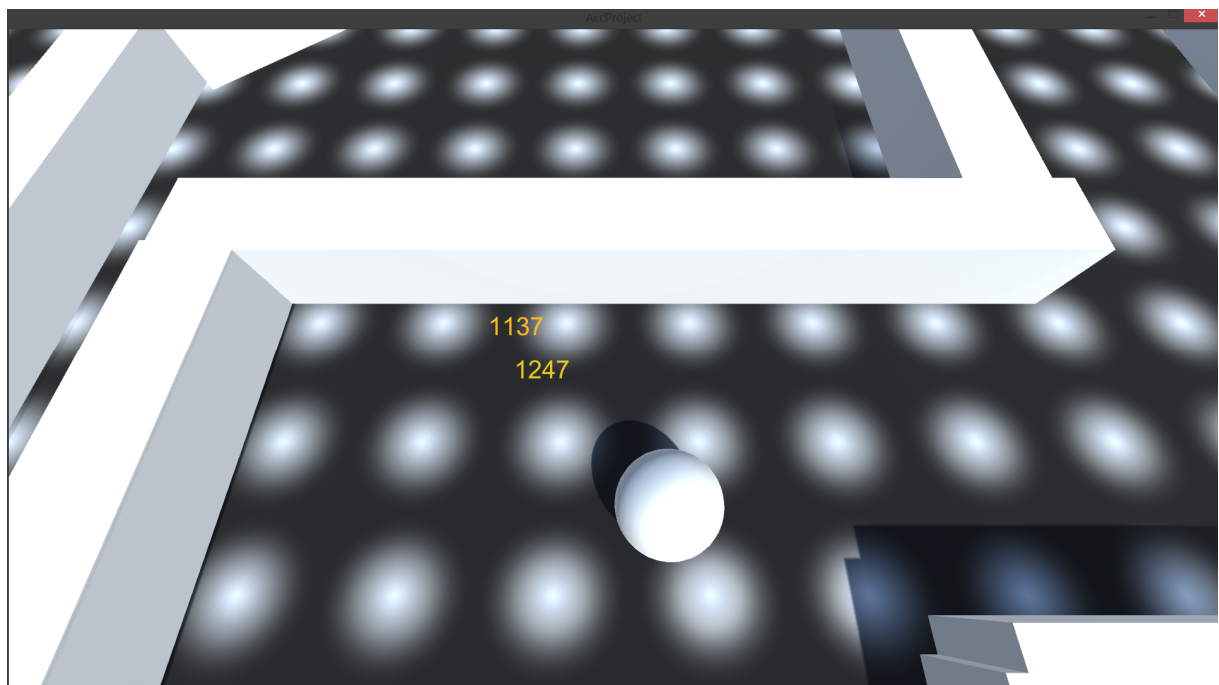


Dokumentacja
Projekt AccUnity

Opis projektu

Celem projektu było stworzenie aplikacji w Unity Personal Edition, w której gracz porusza się piłką po labiryncie, w zależności od odczytów z akcelerometru płytki NXP KL46Z.

Screen z gry.



Opis realizacji

Projekt składa się z dwóch części:

-programu do odczytu wbudowanego w KL46Z akcelerometru MMA8451Q (osi X,Y) i wysyłania danych przez UART napisany w języku C w środowisku KEIL uVision 5.

Program korzysta z timera PIT, aby co 0.25 sek. odczytać dane z Akcelerometru za pomocą magistrali I2C i dodać je do kolejki wysyłania UART.

-Program do odczytu danych wysyłanych przez UART (PC) napisany w Unity Personal Edition w C#.

Program "na sztywno" odczytuje port szeregowy COM4.

Uwagi końcowe

Przed naciśnięciem przycisku Nowa Gra należy upewnić się że KL46Z jest podpięte do COM4, nacisnąć Reset na płytce i chwilę odczekać.