

EchoPlay Code Struktur

Projektplanung

Planung, Code Struktur

* Informationen
* Planung



Tom Nielsen

Ausgabe v1.0

Inhalt.

[1 Planung. 3](#_Toc193964128)

[1.1 Informationen 3](#_Toc193964129)

[1.1.1 Programmierumgebung 3](#_Toc193964130)

[1.1.2 Programme 3](#_Toc193964131)

[2 Verzeichnisse. 4](#_Toc193964132)

[2.1 Abbildungen 4](#_Toc193964133)

[2.2 Tabellen 4](#_Toc193964134)

[2.3 Quellen 4](#_Toc193964135)

# Planung.

## Informationen

### Ausgangslage

Für mein Projekt EchoPlay, muss ich auch ein paar Programme schreiben, um die verschiedenen Spiele zu spielen. Für denn Anfang konzentriere ich mich nur darauf, Snake zu Programmieren. Wenn dies erledigt ist, kann ich mit anderen Programmen fortsetzen.

### Programmierumgebung

Ich werde EchoPlay mithilfe von der Arduino Programmiersprache programmieren. Um die Programme auf das ESP32 zu senden, um sie dort auszuführen, benutze ich die Arduino DIE. Arduino IDE ist ein Code Editor für die Arduino Programmiersprache.

### Programme

Ich werde für mein Projekt folgende Programme Programmieren. Für den Anfang werde ich mich nur darauf konzentrieren, Snake zu programmieren.

* Snake
* 4 Gewinnt
* Dino Spiel von Google
* Tic Tac Toe
* Uhr
* Programm, um Boxen miteinander zu verbinden

## Planung

Wenn man ein Programm schreibt, braucht man immer einen Plan, wie man alle Programme schreiben und ausführen muss.

### Struktur

Für EchoPlay habe ich geplant, dass ich 5 Spiele am Schluss habe. Um zwischen diesen Spielen zu wechseln, muss ich ein Programm haben, welches zwischen diesen Programmen wechselt.

#### Start Programm

Ein Bild, das Diagramm, Text, Reihe, Entwurf enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Abbildung 1 Flowchart Startprogramm

Dies ist das erste Programm welches nach dem Starten, gestartet wird. Es spielt zuerst eine Animation ab, dann geht es auf das Letzt geöffnete Programm und geht auf das nächste Programm, wenn man den Gelben Knopf drückt.

#### Snake Programm

# Verzeichnisse.

## Abbildungen

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

## Tabellen

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

## Quellen

**Im aktuellen Dokument sind keine Quellen vorhanden.**