Instituto Tecnológico de Costa Rica

Proyecto I

Juan José Rodríguez Chaves

Gabriel Brenes Casasola

Escuela Ingeniería en Computadores

CE-1104 Fundamentos de Sistemas Computacionales

Computer Engineering Football Console

Luis Alonso Barboza Artavia

Milton Villegas Lemus

II Semestre de 2025

Introducción:

La implementación de cómo los videojuegos han pasado de un formato más retro a una funcionalidad más compleja de control/software ha sido de hecho bastante reciente. Alrededor de los años 50 se empezó a ir originando lo que vienen siendo los primeros videojuegos controlados a partir de controles, como Nimrod(1951), Oxo(1952) o Spacewar(1962). Actualmente, en la implementación de el videojuego contemplado en el proyecto actual se puede observar la tecnología utilizada de manera básica en gran parte de los videojuegos a un nivel más básico en ingeniería. Implementamos dispositivos IoT como botones, leds, etc. Que se comunican con un programa a partir de un sistema de empotrado, en este caso, una Raspberry Pi Pico W.

Análisis:

Bitácora:

Uso de repositorio:

Conclusiones:

Recomendaciones: