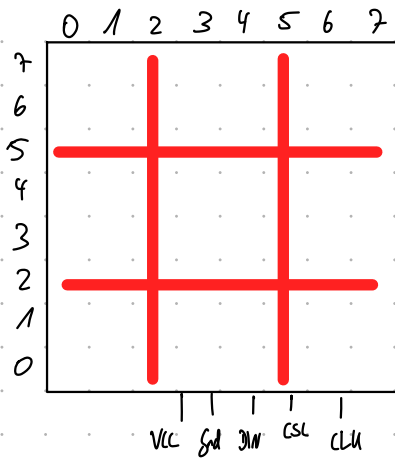


Die Trennung behalte ich
- beleuchte sie aber nicht

Matrix LED (8x8)



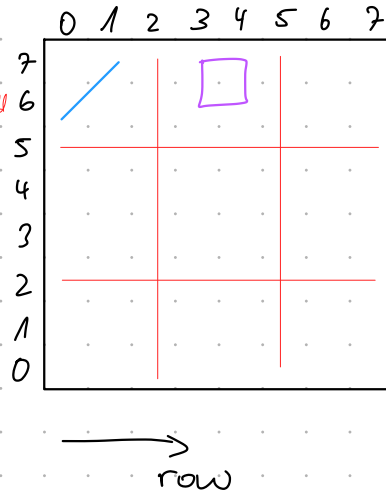
Wenn ich Spielfeld Unriss zeige, vertee ich Platz um mit den LED's die Markierungen anzuzeigen

deswegen ohne:

als Hilfe des Spielfeld

Markierung 1: X : /

Markierung 2: O : □



hier sieht's
so aus, als
konnte Spielfeld
bleiben
→ aber kann's nicht
und LED's zu
dick
- man kann
gerade d.
Markierung nicht
unterscheiden

Fkt. die Max7219 (bzw. led control) bedient

setRow (0, row, byte o. hex);

setColumn (0, col, byte o. hex);

setLED (0, row, col, High o. Low); ← benutze das

Logik: • Spiel auch digital speichern & dort prüfen: ob Spieler gewonnen hat, ob man Spielzug setzen darf

↳ oder Zustand der 8x8 LED Matrix speichern & Zustand einlesen jedes mal

• Inputs über: Terminal, 9 Buttons, Folientastaturmodul

- hab nur 5 Buttons; nehmen ↑

• je nachdem welches Zeichen & wo setzen: LED's ansteuern
⇒ eine Fkt. die dynamisch LED's setzen kann