

Asteroids

Pedro Paulo da Silva
Thiago Lages de Alencar

Motivação

Construir um jogo multiplayer simples

Utilizar o protocolo MQTT

Utilizar NodeMCU

Utilizar Lua & Love2D

Dificuldades

Estabelecer a conexão do NodeMCU

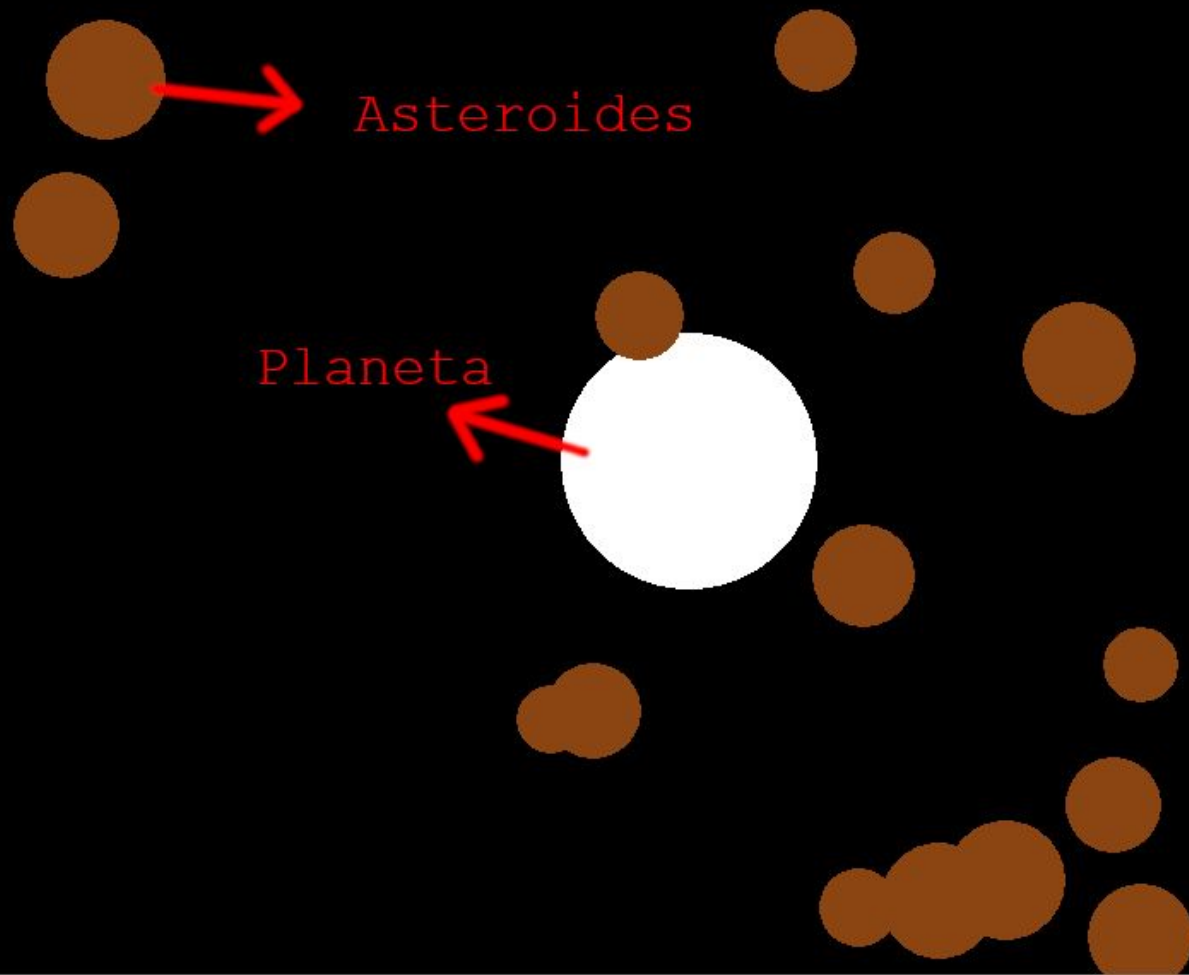
- Dependia do USB

- Dependia do computador

Manter a conexão do NodeMCU

- “PANIC: unprotected error in call to Lua API”

- Apertando dois botões ao mesmo tempo muitas vezes



Dupla

Pedro

Conceito/ideia do jogo

Jogabilidade (main.lua)

Thiago

Controles NodeMCU

Tela de vitória