

DodgeArcade

Das Dodge Arcade Game ist ein kleines Game das für den TTGO-T mit OLED Display entwickelt wurde. In diesem Game muss man verschiedenen random generierten Hindernissen ausweichen die mit der Zeit immer schneller werden. Man Steuert das Spiel mit zwei Buttons und eine JoyCon auf einem kleinen Display.

Ausgangslage

Nachdem ich in einer Projektwoche selber eine Kleine Spielekonsole mit dem TTGO-T OLED Display gelötet habe wollte ich unbedingt ein Spiel für dieses Gerät entwickeln. In der Projektwoche habe wir bereits ein bisschen etwas darüber gelernt wie man dieses Gerät programmieren kann. Dadurch hatte ich wenige Vorkenntnisse. Das Projekt habe ich alleine durchgeführt.

Ziel

Das Ziel war es, ein Spiel für eine vorher selber gelötete Spielekonsole zu programmieren. Das Spiel besteht daraus verschiedenen random generierten Hindernissen auszuweichen die immer schneller werden.

Umsetzung

Die Umsetzung habe ich mithilfe der VsCode extension PlatformIO durchgeführt. Die verwendete Programmiersprache war C++. Zuerst habe ich die verschiedenen Knöpfe und den Joycon kalibriert.

Danach habe ich die Bewegung des Charakters programmiert. Danach habe ich die Hindernisse umgesetzt und eine Funktion implementiert, die sie nach einiger Zeit immer schneller werden. Am Schluss habe ich noch einen Start und einen Game Over Screen umgesetzt.

Ergebnisse

Das Ergebnis ist mir sehr gelungen. Ich konnte alles umsetzen, was ich geplant habe und finde das das Spiel ein guter Zeitvertreib ist.

Erkenntnisse

Die Umsetzung dieses Projekts hat mir sehr viel Spaß gemacht. Ich konnte die Grundlagen einer für mich völlig neuen Programmiersprache lernen (C++) und konnte etwas programmieren für ein etwas, was ich danach auch wirklich in der Hand halten kann. Obwohl das Game eher ein simples Spiel ist, hatte ich viele Schwierigkeiten, weil es etwas komplett neues für mich war.

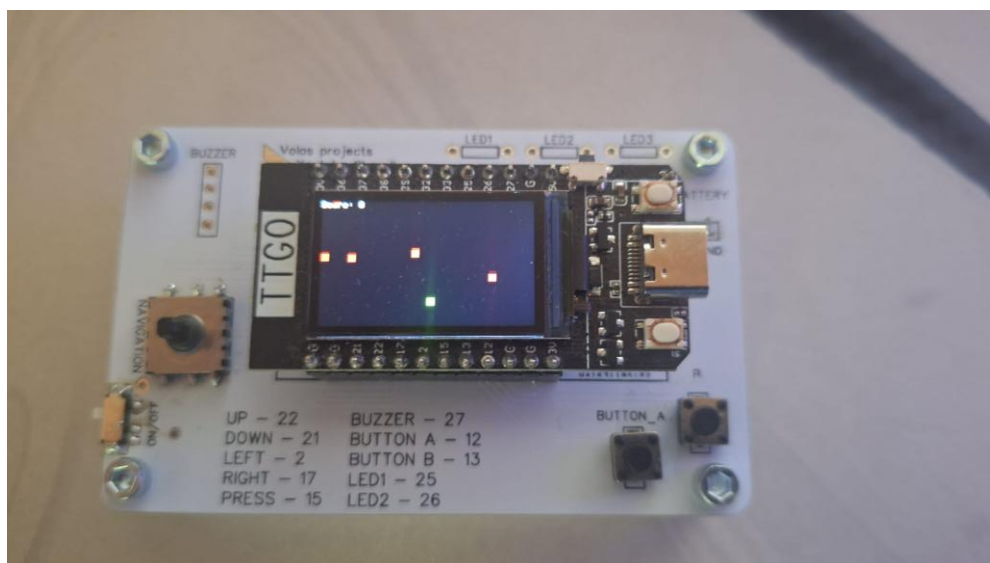


Bild der mini Spielekonsole mit laufendem Game