

Der Bewegungssensor - Vier Wege und eine Pause

Vier-Wege-Steuerung

Bisher habt ihr nur die Drehung um eine Achse berücksichtigt und euer Zauberer bewegt sich nur nach links oder nach rechts.

In vielen Spielen ist eine sogenannte 4-Wege-Steuerung üblich, mit der sich die Spielfigur in vier festgelegte Richtungen steuern lässt, z. B.: oben, unten, links und rechts.

Über die serielle Konsole können dem Spiel noch mehr Befehle gesendet werden. Hier eine vollständige Übersicht:

#l	links
#r	rechts
#o	oben
#u	unten
#n	starte Spiel neu
#p	Spiel pausieren/fortführen

Es können Winkel als Zahl gesendet werden:

#15 **bewege in Richtung 15°**

An einen Richtungsbehehl kann auch eine Geschwindigkeit zwischen 0 und 20 angehängt werden, wenn sie mit einem Semikolon getrennt wird:

#l;6 **links mit Geschwindigkeit 6**
#152;15 **bewege in Richtung 152° mit Geschwindigkeit 15**



1. Lest mit Hilfe einer weiteren if-Abfrage eine zusätzliche Achse aus, z. B. vor und zurück kippen.
2. Benutzt die neuen Anweisungen "#o", "#u" oder "#zahl", um den Zauberer sich in mehr als nur 2 Richtungen bewegen zu lassen.
3. Schließt einen weiteren Taster an euren Mikrocontroller an und benutzt ihn mit Hilfe der Anweisung "#p" als Pauseknopf.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!!!
Euer Projekt war ein voller Erfolg.

Quellenverzeichnis:

Alle Grafiken/Icons - Quelle: InfoSphere