

# BREAKOUT

## SPILLET

- Spilleren styrer en "paddle" i bunden af skærmen.
- En bold flyver mellem spillerens paddle og rektanglerne i toppen af skærmen.
- Når bolden rammer et rektangel bliver det smadret, og point tildeles alt efter hvor mange liv man har tilbage.
- Målet med spillet er at opnå så mange point som muligt.
- Spillet slutter når spilleren endten har tabt bolden 3 gange eller når spilleren har ramt alle rektanglerne.
- Grafikken er fuldstændigt håndtegnet i 8-bit.
- Hver række af rektangler bliver farvet med et random tal.
- Spillet kører på en computer som vi har designet i vivado, et program der gør det muligt at indsætte "blokke" af hardware, som man kan programmere til.

## CONTROLLEREN

- Controlleren gør brug af et accelerometer der måler vinklen som spilleren holder controlleren i.
- Spilleren kan derfor dreje controlleren mod venstre eller højre for styre paddlen.
- Controlleren er trådløs og sender informationer over bluetooth, til computeren der kører spillet.
- Controllerens implementation kører på en arduino, en lille programmerbar computer, med analoge og digitale porte.

