Afficher un sprite sur l'écran VGA

Un sprite

En infographie, un sprite désigne une image en 2D.

Ce tutoriel montre comment :

- récupérer un sprite ;
- programmer l'affichage du sprite

NB : Nous avons vu comment câbler l'écran à la carte D1R32 lors d'un précédent tutoriel.



JUINO DU Grove Add Afficheur

RÉCUPÉRER UN SPRITE



Le fichier est mis à disposition dans l'espace de stockage de la classe ou en

téléchargement depuis le site du cours de technologie.

logo_epou

L'élève doit en faire une copie dans son espace de stockage.

PROGRAMMER L'AFFICHAGE DU SPRITE

1 #Broche R #Broche V Reproduire le ESP32 VG #Broche B 🔏 programme ci-contre Broche H SYNC #Broche V SYNC 🖌 pour faire un test ESP32 VGA : Effacer écran Saisir le nom de votre loro eroth Nom Sprite ESP32 VGA : Dessine un Sprite Z Pos Y Pos ESP32 VGA : Afficher

Téléverser votre

programme dans la carte

Téléverser vers l'Arduino



3

Pendant la compilation du fichier *.ino, le logiciel de développement vous signale une erreur dans la console. C'est normal car il ne trouve pas le fichier *.h du Sprite.

logo_epoub.h: No such file or directory	
compilation terminated.	
exit status 1	
logo_epoub.h: No such file or di	rectory

4 Déplacer le Sprite récupéré dans le dossier d'emplacement du fichier *.ino de votre projet











Source: duinoedu.com