

Inhaltsverzeichnis

1. Sitzungsinformationen	1
2. Begrüssung und Einleitung	2
3. Präsentation der erledigten Arbeiten	2
4. Module des Programms definieren	2
5. I/O Definieren	3
6. Aufgabenverteilung	3
7. Vorbereitungen Sitzung 3	4

1. Sitzungsinformationen

Teilnehmer:

- Michael Heinzer, Sitzungsleiter, Student der HTA-FR
- Stefan Aebischer, Sekretär, Student der HTA-FR
- Bernhard Leutwiler, Techniker, Student der HTA-FR
- Michel Mäder, Coachingperson, Dozent der HTA-FR

Datum:

26.01.2010

Ort:

Zimmer C30.20, Ingenieurschule Freiburg

Traktanden:

- Begrüssung und Einleitung
- Präsentation der erledigten Arbeiten
- Festlegen des Benutzerhandbuches
- Module des Programms definieren
- I/O definieren
- Vorbereitungen Sitzung 3



2. Begrüßung und Einleitung

Michael Heinzer begrüßt die Anwesenden und stellt die bevorstehenden Traktanden vor.

3. Präsentation der erledigten Arbeiten

Stefan Aebischer präsentiert den Würfel, welcher das Benutzerhandbuch repräsentiert. Die Form soll zum Spielen anregen. Das Design ist schlicht und einfach gestaltet. Auf jeder Seite des Würfels wird eine Funktion des Spiels erklärt.

Der Würfel wirkt durch das dünne Papier unstabil. Die Gruppe einigt sich auf Papier über 200g/m².

Bernhard Leutwiler hat die administrativen Aufgaben auf ClockingIT erledigt. Über dieses System werden die Aufgaben unsers Projektes verwaltet.

4. Module des Programms definieren

Michael Heinzer stellt seine Version der Module vor. Die Hauptmodule Single und Multiplayer müssen unbedingt in kleinere Blöcke aufgeteilt werden.

Herr Mäder erläutert anhand einer Dokumentation vom letzten Jahr wie das Spiel in kleine Blöcke eingeteilt werden soll.

Herr Leutwiler weist auf den Multi/Singleplayer Schalter hin, welcher eine Reset Funktion darstellen soll.

Folgende Module wurden definiert:

- Joystick 1 und 2
- Spielermodus
- LED-Steuerung
- Buzzer-Steuerung
- Random

Weitere detaillierte Module werden in den folgenden Tagen definiert.



5. I/O Definieren

Es wurde festgelegt, dass im ganzen System 0 false und 1 true bedeutet.

Eingänge:

On/Off Schalter

Jeder Joystick entspricht 3 Eingängen: Linksdrehung, Rechtsdrehung und Bestätigung.

Ausgänge

4 pro LED-Anzeige, 1 für den Buzzer.

4 pro 7-Segment-Anzeige

6. Aufgabenverteilung

Michael Heinzer:

- Einspielermodus: Richtige/Falsche Eingabe Module
- Random Modul

Bernhard Leutwiler

- Joystick Modul, Buzzer Modul

Stefan Aebischer

- Mehrspielermodus: Ergänzungsmodule
- Led-Anzeige

Folgende Termine werden festgelegt:

- | | |
|------------------------------------|----------------------|
| 1. Version der Module: | 5. März 2010 |
| 2. Version mit einer Beschreibung: | 12. März 2010 |
| Abgabetermin des Dokumentes: | 19. März 2010 |



7. Vorbereitungen Sitzung 3

Leiter: Bernhard Leutwiler

Sekretär: Michael Heinzer

Techniker: Stefan Aebischer

Als Vorbereitung für die 3. Sitzung: Wer übernimmt welchen Block in der Realisierung.

