**Overdrachtsdocumentatie hardwarecomponent Planetariumprojector**

Het uiteindelijke gewenste product was een planentariumprojector, geconnect met een lasergestuurde projectormodule.   
Het stuk hardware is door de huidge omstandigheden en moeilijkheden komen te vervallen, hier is wel research naar gedaan.   
Het project kan getest worden met een eerder gemaakt project 78 (Laserprojector – 2018-2019). Deze laserprojector accepteert een set x en y coordinaten en een kleur. Vervolgens tekent hij hiermee de projectie op een platte muur.   
Ons streven was om via de GUI een list met x,y coordinaten door te sturen naar het projectorobject, welke deze vervolgens allemaal tekent in een grote loop. De classes van de projector kunnen toegevoegd worden aan de bestaande GUI om implementatie makkelijker te maken.

Wij adviseren de volgende groep om het project te gaan testen met de genoemde laserprojector. Er zijn een aantal kerntaken welke voltooid moeten worden om het product goed te kunnen opleveren. Deze zijn, in aflopende mate van belangrijkheid, als volgt:

1. Het connecten van de laserprojector aan de GUI
2. Het projecteren van een vast 2D beeld met de laserprojector op een plat oppervlak
3. Het projecteren van een bewegend beeld met de laserprojector op een plat vlak
4. Het projecteren van een vast/bewegend 3D beeld op een concaaf vlak.
5. Het connecten van meerdere laser-galvo modules om 3D projectie mogelijk te maken

Wij adviseren de groep om de bovenstaande lijst af te lopen van boven naar beneden en alle punten een voor een af te maken en te testen. Deze punten bouwen allemaal verder op elkaar en zijn van cruciaal belang om een goedwerkend product op te leveren aan de eindgebruiker.

Het is met name belangrijk om het uitwisselen van gegevens tussen de GUI en Projectorobjects in te stellen en te verwerkelijken. Dit biedt een sterke basis om op verder te werken om uiteindelijk een eigen lasermodule in te zetten.

De code en documentatie van de laserprojector kan opgevraagd worden bij de eindgebruiker, Jacques de Hooge. Deze bevat alle nodige handleidingen en code om de projector op de juiste maniet te gebruiken en in te stellen.