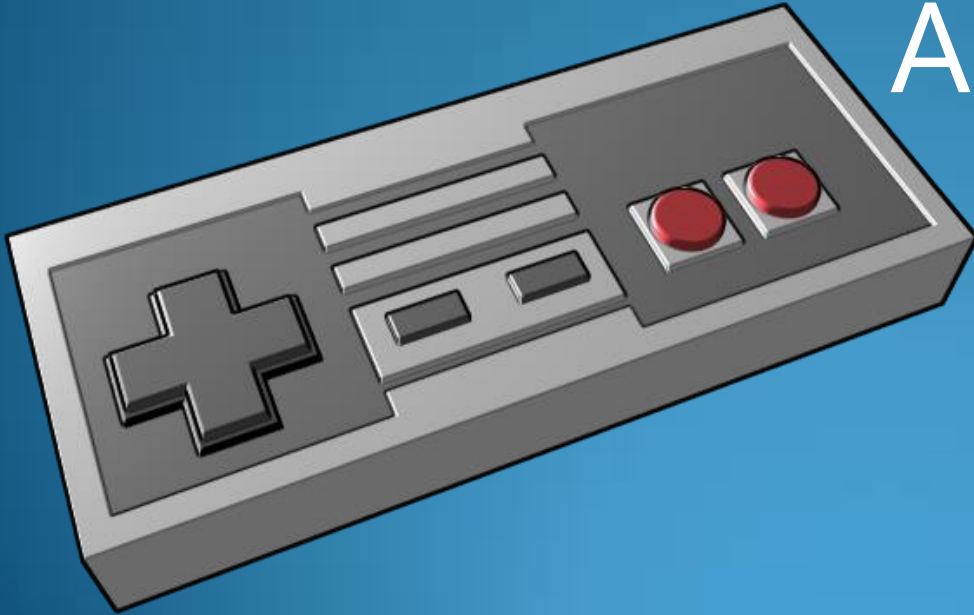


# Game-Controller

Alpay Yildirim

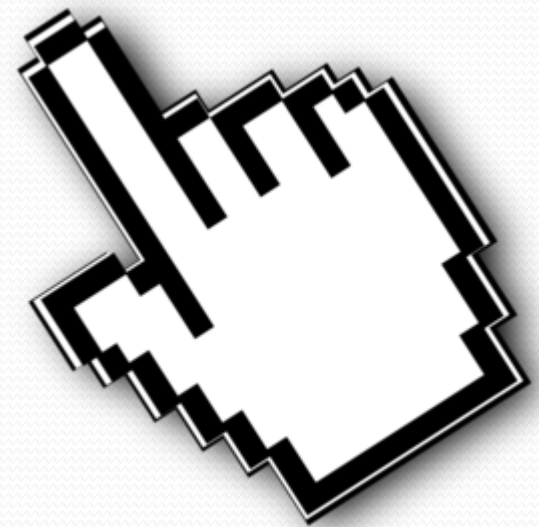


# Einleitung

- Projekt im Rahmen vom Modul 242
- 2. Klasse BBB Informatiker (Applikation)
- Beteiligte:
  - A. Yildirim



Berufs Bildung Baden



# Einleitung

- Problemstellung
- Vorgehensweise
- Probleme
- Konzept
- Der Controller
- Reflexion
- Schlusswort



# Problemstellung

- Game Controller
  - Arduino Verkabelung
  - Java mit Arduino verwenden
  - Maus soll sich bewegen
- Ein Exit Button sollte zwingend vorhanden sein, falls der Controller anfängt zu spinnen.



# Vorgehensweise

- Einarbeiten in die Problematik
- Spezialisierung:
  - A. Yildirim: Alles
- Dokumentation selber aufgeteilt



# Probleme



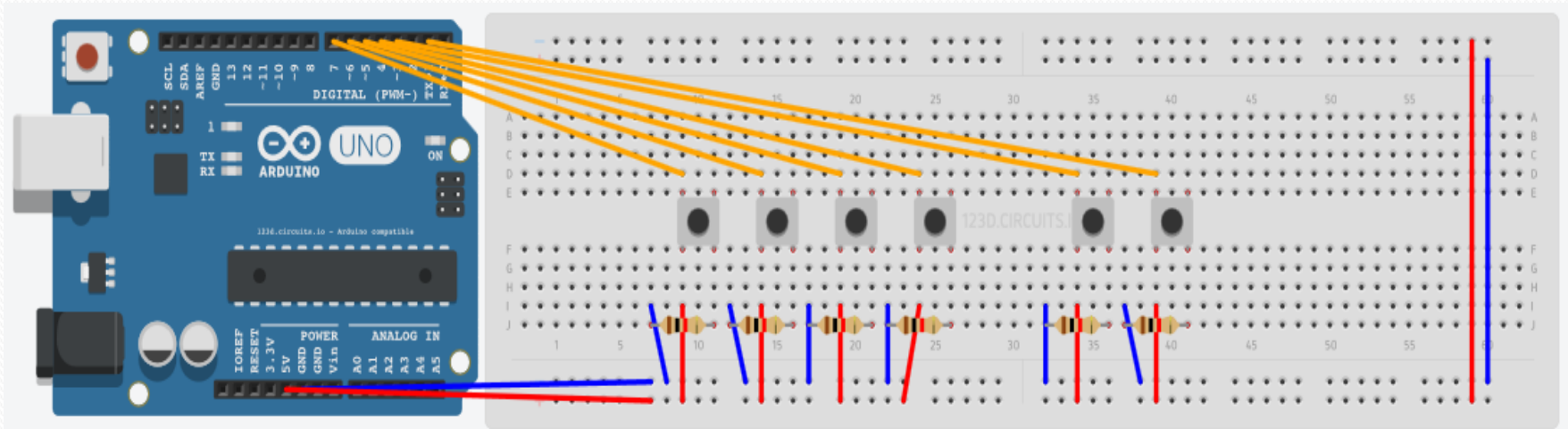
- Arduino mit Java verwenden
- Arduino richtig verkabeln
- Aufteilen der Arbeiten(Dokumentation immer aktuell halten)
- Wissensstand Java wieder auffrischen

# Java



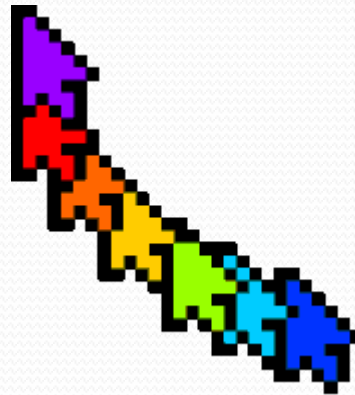
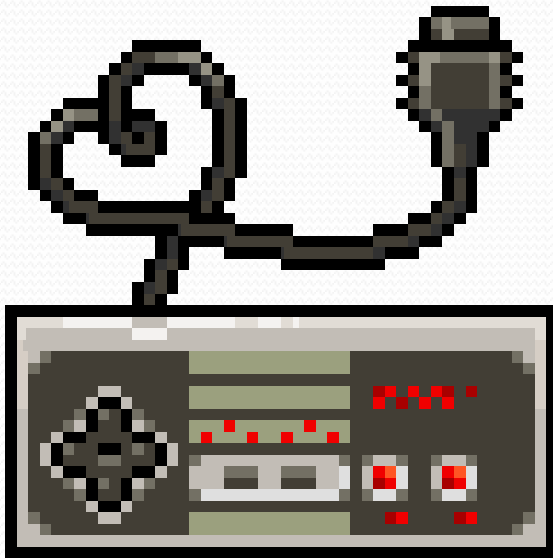
# Konzept

- Planung ist sehr wichtig
- Wie soll das Ergebnis aussehen?



# Live-Demo

- Controller kann Maus ansteuern
- Präsentation des Projekts





# Reflexion

- Mitarbeiter sehr motiviert
- Einiges gelernt und Ziel erreicht
- Viel Doku geschrieben



# Schlusswort

- Benutzerfreundlichkeit ist schwer mit dem Arduino zu realisieren (Position der Buttons).
- Fehlerbehandlung ist aufwändig
- Resultat ist brauchbar, aber nicht poliert

Vielen Dank für eure  
Aufmerksamkeit!

