

```

transparent
split
rectangles items[triangle]
blocks[rounded][shadow=false]
professionalfonts
footline[wd=.3ht=2.5ex,dp=1.125ex,leftskip=.4cm,rightskip=.15cm plus1fil]whitetitle in head/foot[wd=.3ht=2.5ex,dp=1.125ex,leftskip=.4cm,rightskip=.15cm plus1fil]white
headline =.09[wd=.25ht=]section in head/foot
[wd=.25ht=]section in head/foot      .25
in head/foot      .5
[wd=1ht=3ex,dp=1.125ex,leftskip=0.4cm,rightskip=.15cm plus1fil]frametitle
frametitle
frametitle framesubtitle[fg]framesubtitle
section in head/footbg=white,fg=black subsection in head/footbg=cHSmint,fg=white
block bodybg=white,fg=black block titlebg=white,fg=cHSblue item projectedfg=black,bg=black!20 itemfg=cHSblue,bg=black!20
frametitlebg=cHSblue,fg=white framesubtitlebg=cHSblue!25,fg=black!80 titlebg=cHSblue,fg=white subtitlebg=cHSblue,fg=white
logofg=logobg,bg=logobg title in head/footbg=cHSblue,fg=black author in head/footbg=cHSblue,fg=black
structurebg=white,fg=black normal textbg=white,fg=black
Einarmiger Arduit|Einarmiger Arduit Glücksspiel kann Süchtig machen Fran-
ziska Massmann JonasNikoli LukasPensler SimonStruck

```

[

Arbeitstechniken Gruppe 64

11. Dezember 2018

background canvas

Inhalt

Inhaltsverzeichnis

1 Wortschöpfung 301
2 Unser Ziel 402
3 Umsetzung 503
31 Schaltung 503
32 Code 1003
33 Gehäuse 1203
34 Software 1403
4 Demonstration 1504

1 Wortschöpfung

. Einarmiger Bandit
+
Arduino

—
Einarmiger Arduít

2 Unser Ziel

- Spielekonsole nicht umsetzbar (zu teuer)
- Unser Ziel • Echte Rollen zu teuer und zu komplex
- LCD – Bildschirm nicht interessant genug

3 Umsetzung

3.1 Schaltung

- 7-Segment-Displays simulieren Rollen
 - Schieberegister in Daisychain für genug Ausgänge
 - Taster an Interupt-Pin
- `Schaltung` Displays und Schieberegister
`Schaltung` Displays und Schieberegister
`Schaltung` Taster
`Schaltung` Taster

3.2 Code

`Code`

- State Machine
 - Kontrolliert Programmablauf und Animationen
- Interrupt Handling
 - Verarbeitet Input nur, wenn welcher vorhanden ist
- Animationen
 - Durch Algorithmus generiert

State Machine

`State Machine`

3.3 Gehäuse

`Gehäuse`

- Stabiles und leichtes Material
- Ergonomischer Bau
- Auf dem Tisch platziert sollen Rollen auf Augenhöhe sein

`Gehäuse` Version 2

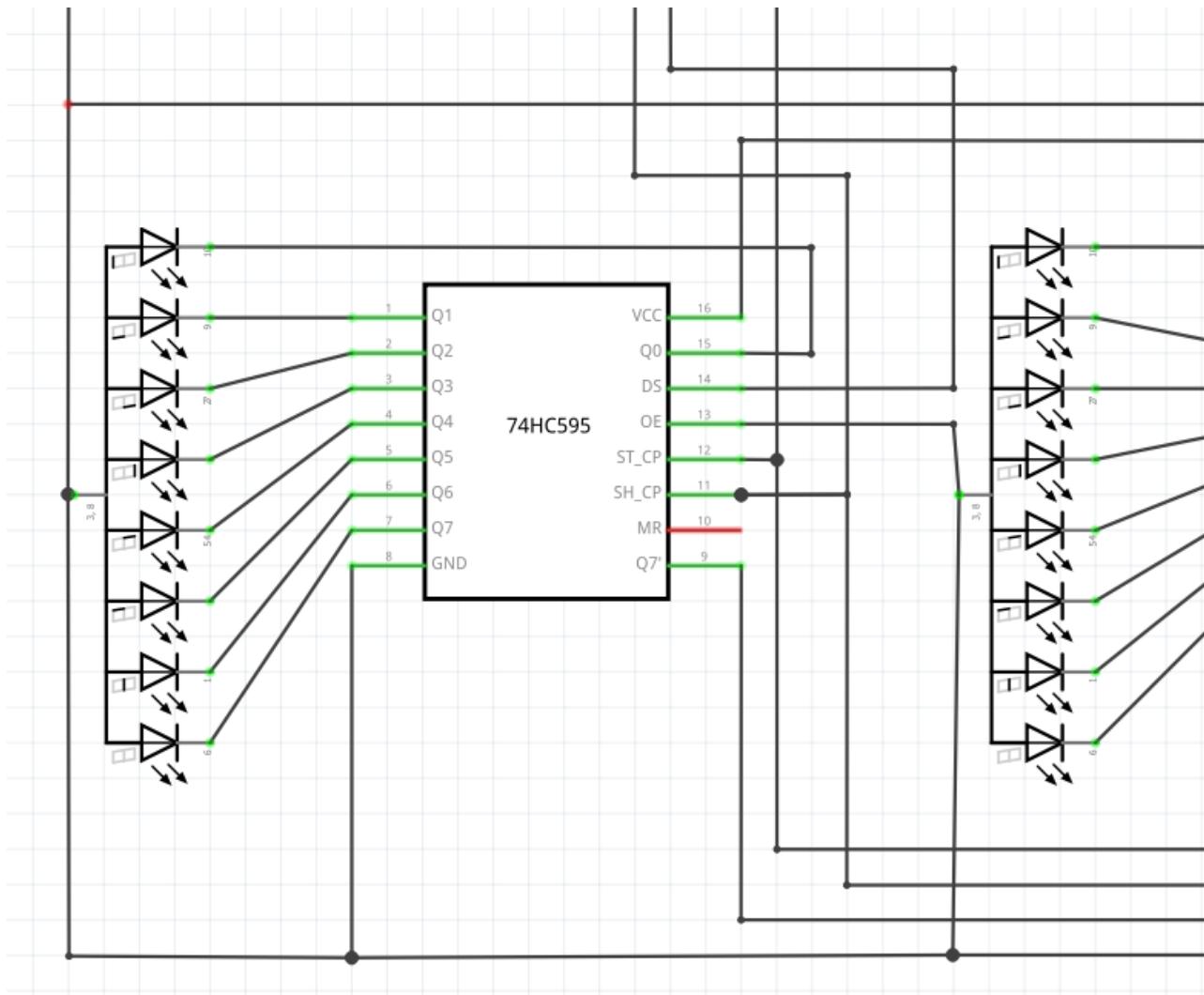


Abbildung 3: (M3) Schaltung v. erster Test

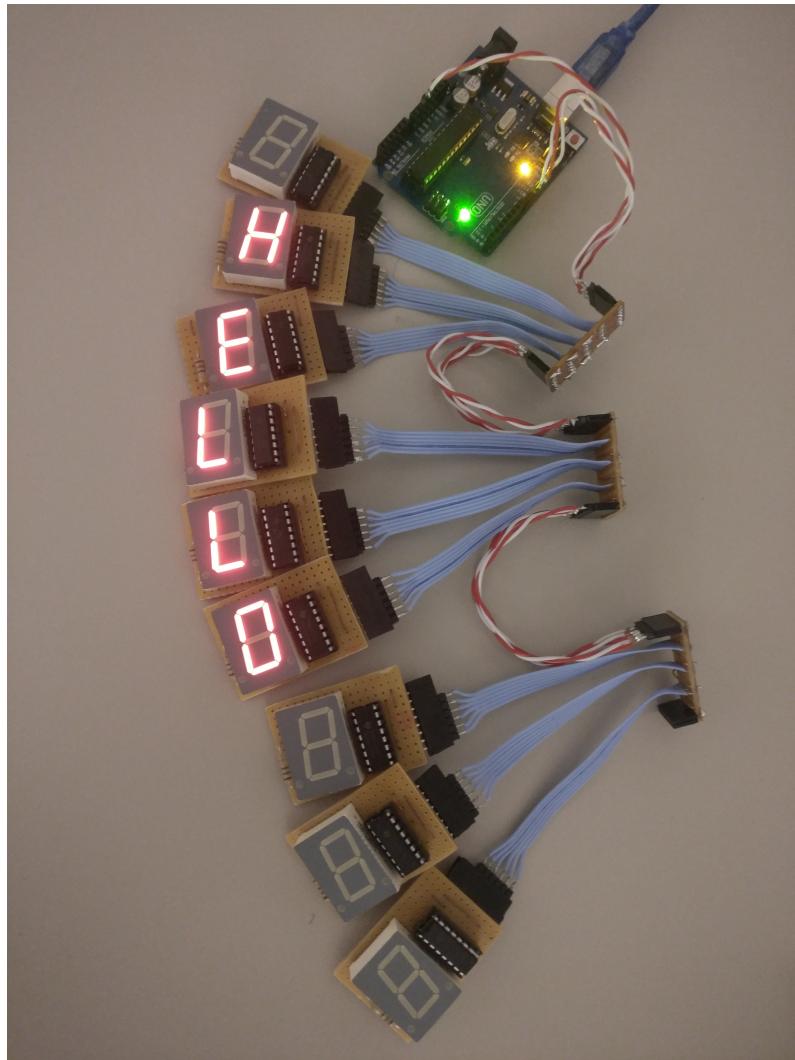


Abbildung 4: (M4) fertige Schaltung der Displays

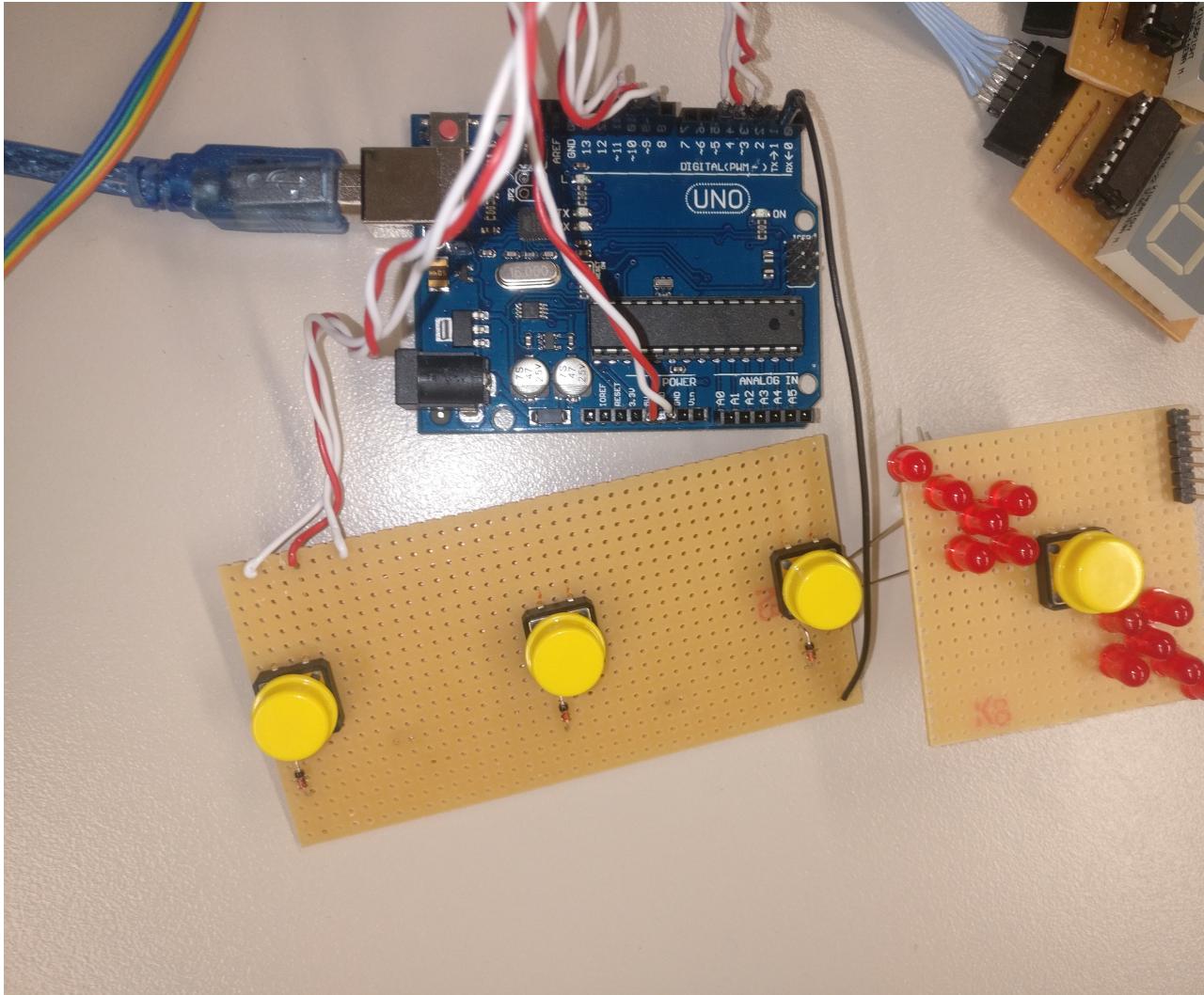


Abbildung 5: (M5) fertige Taster

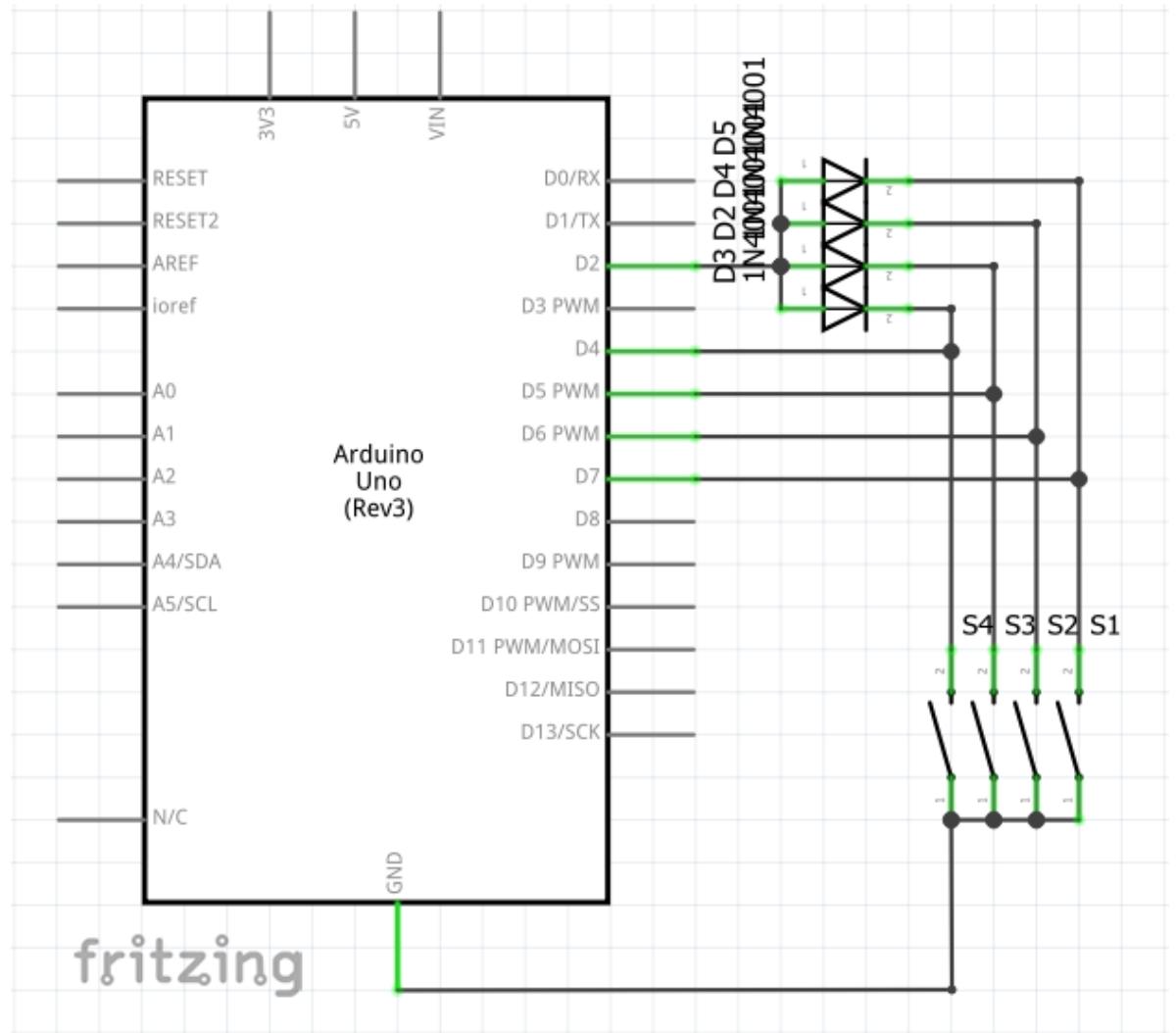


Abbildung 6: (M6) Schaltung der Taster

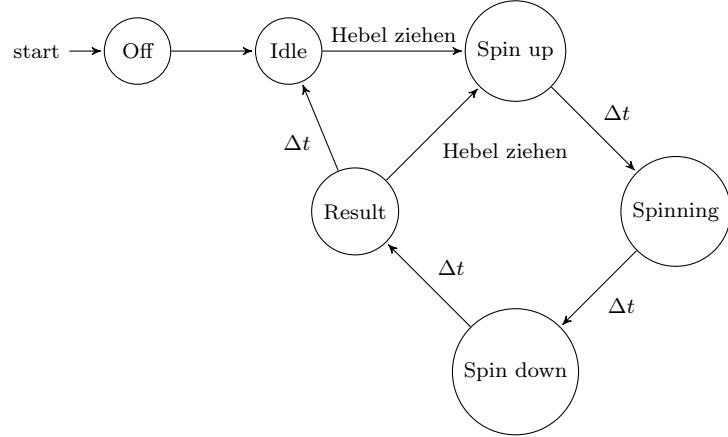


Abbildung 7: (M7) Interne State Machine des Automaten

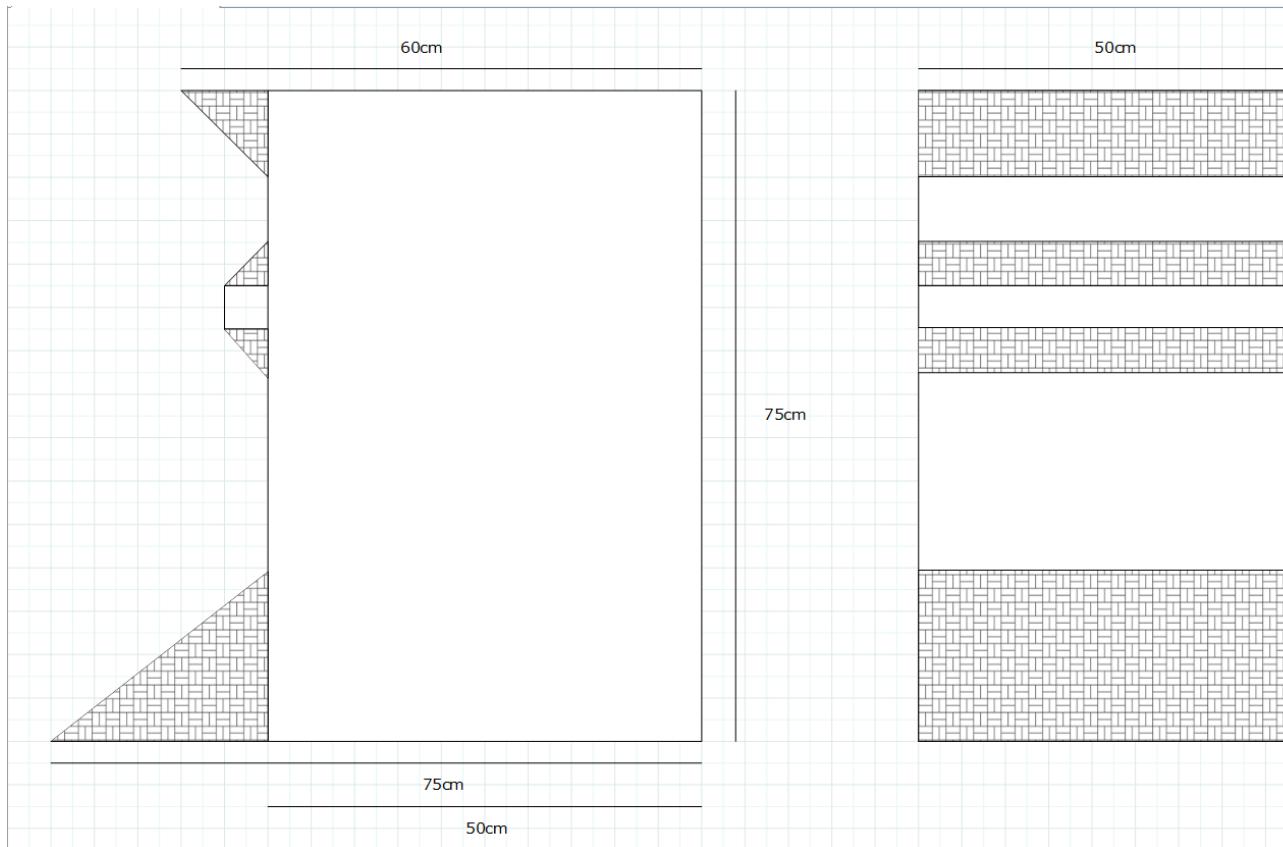


Abbildung 8: (M8) Erste Version des Gehäuses

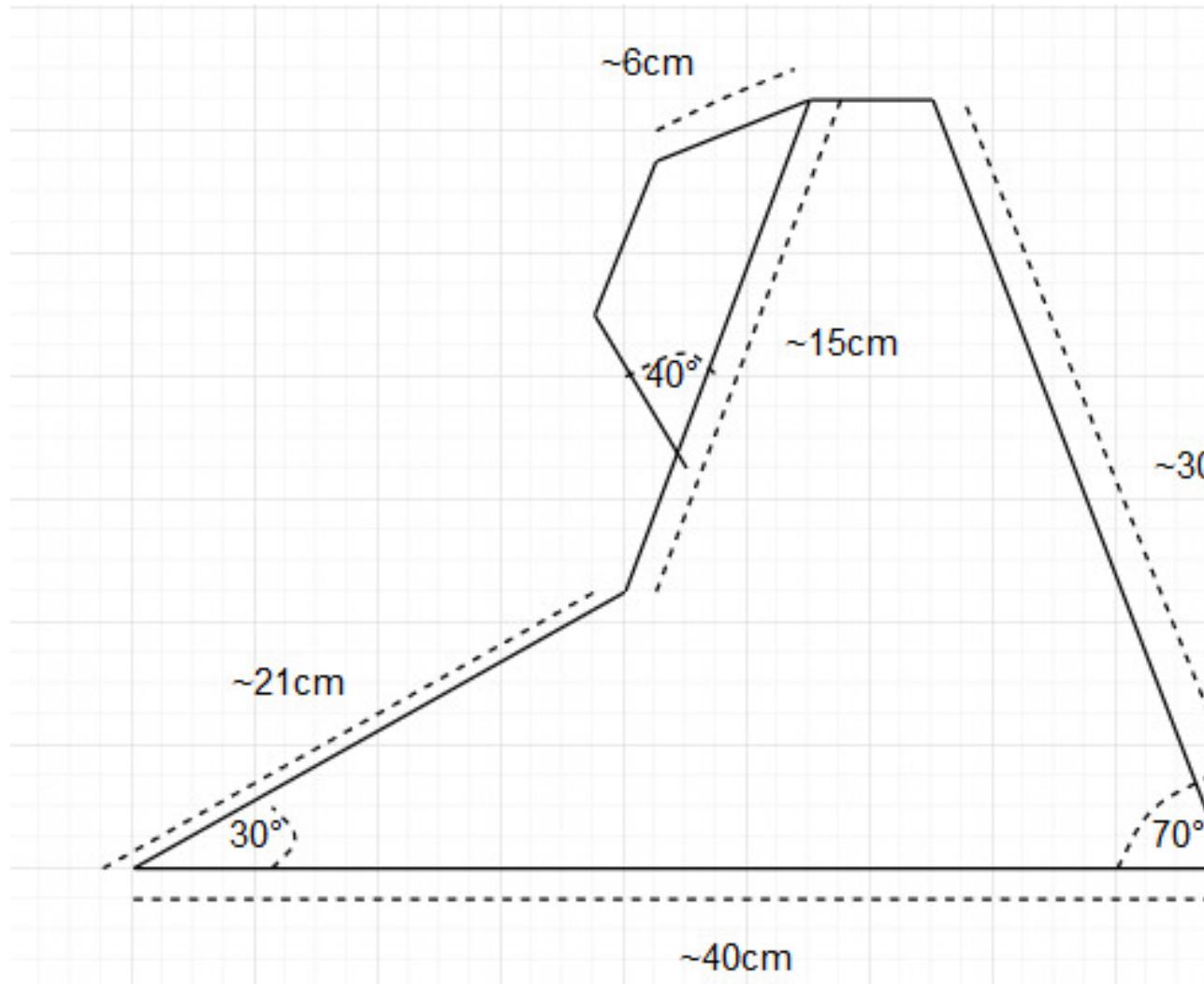


Abbildung 9: (M9) Zweite Version des Gehäuses

3.4 Software

	Draw.io Fritzing Github Google Drive PlatformIO (Atom) Trello Overleaf	Diagramme erstellen Schaltung Design Quellcode teilen Dokumente teilen Quellcode editieren Organisieren Präsentation erstellen
<u>Software</u>		

4 Demonstration

Demo

	Material	Quelle
Mred1	Unser ZielDoc-Start	https://pixabay.com/de/spielautomat-gl%C3%BCcksspiel-spiele-2304117/
	M2	Eigenes Bild
	M3	Erstellt mit Fritzing
	M4	Eigenes Bild
<u>Quellenverzeichnis</u>	M5	Eigenes Bild
	M6	Erstellt mit Fritzing
	M7	Erstellt mit LATEX
	M8	Erstellt mit Draw.io
	M9	Erstellt mit Draw.io
		Jeweils v. Webpage

Ende Ende Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit ...

Abbildungen

