

"Einarmiger Android"

Das Projekt ist einem einarmigen Banditen nachempfunden und wird durch die Gruppenmitglieder eigenständig erarbeitet.

Muss-Ziele:

Die Programmierung eines Arduino-kompatiblen Microcontrollers, der den Spielablauf steuert, muss realisiert werden.

Mehrere Anzeigen simulieren die Rollen des einarmigen Banditen und deren Drehung, nachdem ein Startmechanismus den Spielstart auslöst.

Eine Guthabenanzeige wird den aktuellen Gewinn anzeigen.

Durch einen weiteren Mechanismus kann das Spiel zurückgesetzt werden.

Ein Gehäuse schützt die internen Bauteile und erhält die Struktur.

Optionale Ziele sind der Bau eines stabileren Gehäuses, eine integrierte Jackpot Anzeige oder das Speichern des Guthabens auf NFC-Karten.

23.10.18

K.Hcl

