



University of Applied Sciences

HOCHSCHULE  
EMDEN-LEER

# Einarmiger Ardui Glücksspiel kann Süchtig machen

Arbeitstechniken Gruppe 64

Franziska Massmann Jonas Nikolić Lukas Pensler Simon Struck

11. November 2018

# Inhalt

Wortschöpfung

Unser Ziel

Umsetzung

Schaltung

Code

Gehäuse

Software

Demo

Fazit

Einarmiger Bandit  
+  
Arduino  
=  
Einarmiger Arduiit

# Unser Ziel

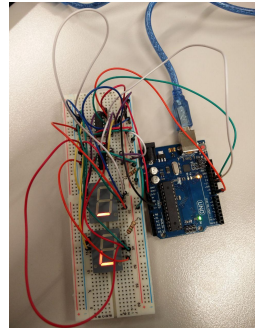
## Einarmiger Bandit mit einem Arduino und 7-Segment Displays

- ▶ Spielekonsole nicht umsetzbar (zu teuer)
- ▶ Echte Rollen zu teuer und zu komplex
- ▶ LCD-Bildschirm nicht interessant genug

# Schaltung

## Schaltung

- ▶ Schieberegister aneinander gereiht für genug I/O
- ▶ LEDs und 7-Segment-Displays simulieren Rollen



# Code

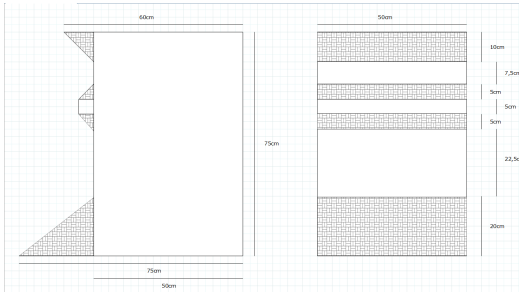
## Code

- ▶ State Machine — Kontrolliert animationen
- ▶ Interrupt — Verarbeitet Input nur wenn welcher da ist
- ▶ Animationen — Durch Algorithmus generiert um Platz zu sparen

# Gehäuse

## Gehäuse

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



# Software

## Software

- ▶ Draw.io – Diagramme erstellen
- ▶ Fritzing – Schaltung Design
- ▶ Github – Quellcode teilen
- ▶ Google Drive – Dokumente teilen
- ▶ PlatformIO (Atom) – Quellcode editieren
- ▶ Trello – Organisieren



# Demo

## Fazit

### Aktueller Fortschritt:

- ▶ Code: In Arbeit
- ▶ Gehäuse: Geplant
- ▶ Schaltung: Prototyp im Bau

Ende

Ende

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit . . .