|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam** | **Betrokken taken** | **Mechanisme** | **Beschrijving** |
| fireButtonFlag | PlayerTask -> IrSignalTask | Flag | Voor het afvuren van een shot wordt door het IrSignalTask gewacht op een flag die vanuit de PlayerTask wordt gezet. |
| DamageChannel | IrSignalTask -> PlayerTask | Channel | Wanneer een speler is geraakt moet de informatie over het schot terug komen bij de speler. Dit gebeurt via een channel die de info over b.v de opgetrede schade meldt bij de playerTask. |
| weaponInfoPool | PlayerTask -> IrSignalTask | Pool | Zodra het IrSignalTask om de benodigde informatie heeft gevraagd zal de PlayerTask deze informatie verschaffen via een pool mechanisme. |
| OledChannel | PlayerTask -> OledDisplayTask | Channel | Op het oled zal een deel van de spel info weergegeven worden (b.v het aantal resterende levens en munitie). Deze informatie wordt periodiek naar het OledDisplayTask gestuurd middels een channel. |
| messageChannel | IrDetecTask -> IrSignalTask | Channel | Wanneer er wordt gedetecteerd dat de speler is geraakt worden de gegevens over het schot in een channel gezet. Hierna wordt het bericht opgepakt door IrSignalTask. |
| encodedChannel | IrSignalTask ->  IrWeaponTask | Channel | De informatie die uit het inkomende shot is gehaald wordt naar de PlayerTask gestuurd middels een channel. |

**Notes:**

Namen zullen waarschijnlijk nog wel een stuk beter kunnen.