Gliederung:

* Was ist ein Zauberwürfel? / Allgemeine Daten & Fakten
* Warum haben wir uns entschlossen den Rubinator zu bauen
* Wie sind wir an die Sache herangegangen?
  + Hardware
    - Vorüberlegungen
    - erste CAD-Entwürfe
    - Der erste Prototyp
    - Heute
  + Software
    - Digitale Darstellung des Würfels
    - Rendern des Würfels in 2D und 3D
    - Lösen des Würfels
    - Kommunikation des PCs mit dem Rubinator/Mobiltelefon
    - Die Äpp an sich
  + Die Verbindung zwischen Hard- und Software
    - Farberkennung
    - Ansteuerung der Schrittmotoren
    - Das Wifi-Modul
* Die Probleme und die Lösungen
  + Das “Verkantungs-Problem”
    - Der Nachfolger des Prototyps
    - Neue Kupplungen
    - Neue Platinen
  + Das “Energie-Problem”
    - Zuerst: “mehr Energie”
    - Danach: “Energiesparmodus”
  + Stationäre Kameras
    - Neue Farberkennung