

# Technisch Ontwerp

## Sprint 1

Naam: Abdallah Jaaran en Dani van der Mijl

Klas: SD2D

Team: Acest

Datum: 10 jan 2023

# Inhoudsopgave

Voorblad

Inhoudsopgave

Inleiding

Talen & Frameworks

Code Management

# Inleiding

Wij als team aces hebben besloten om in onze kamer het idee hebben om bepaalde objecten naar de goede plek te plaatsen. Wanneer de ballen op de goede plek komen te staan zullen bepaalde projectors aan gaan. Die zullen de kamer verlichten. Het doel van de kamer is ervaring te krijgen in samenwerking met verschillende opleidingen. En om een mooie kamer zodat de gebruiker een leuke, fijne en immersive vibe krijgt in de kamer. In dit functioneel ontwerp beschrijf ik hoe we van plan zijn om alles voor elkaar te krijgen.

## Talen & Frameworks

We bouwen een kamer met het idee dat u bij de inleiding kan lezen. Dus met de ballen die je op de goede plek moet zetten – rollen en dat de projectors erdoor dan aan gaan. Wij gaan hiervoor Arduino gebruiken en de code talen javascript, php en nodigen. We bouwen dus verder een kamer die goed past bij de kunstenaar.

## Code Management

Om onze code op orde te hebben gaan we de code rustig na lopen. Om te kijken naar foute of extra code die niet nodig bleek te zijn voor het project van onze opdracht die in de kamer gaat komen. We slaan onze code op onze laptops op dat zal goed kunnen werken zodat de code bewaard zal blijven. maar om deze te delen met de beoordelaars maken we ook gebruik van Trello.