Taakstructurering

We hebben 2 verschillende systemen. Het systeem voor het instellen van het spel, oftewel de spelleider en het systeem voor het ontvangen, verzenden en verwerken van IR-signalen.

Het eerste systeem, de “spelleider”, heeft maar 1 taak. In deze taak zorgt dit systeem ervoor dat het spel een tijdslimiet krijgt en dat daarna alle spelers de benodigde informatie krijgen zodat het spel kan beginnen. Hierbij moet ook rekening gehouden worden met het gelijk starten van het spel op de clients.

Het andere systeem, de wapens, heeft meerdere taken. De eerste taak is het ontvangen en verwerken van het inkomende IR-signaal. Deze taak zorgt dat de informatie die binnenkomt gecheckt wordt of deze correct is en als dat zo is verder word doorgegeven zodat het als informatie van het spel, of als “hit” wordt verwerkt. Deze taak heeft de hoogste prioriteit, omdat deze altijd van buiten af input kan krijgen, dus altijd paraat moet staan voor dat signaal.

Het verzenden van het eigen IR-signaal heeft daarna de hoogste prioriteit. In deze taak wordt de data verzameld vanuit de datacontroller, zoals welk wapen en welk team en wordt dit verzonden via een IR-lampje. Ongeveer tegelijkertijd wil je ook een geluidje af laten spelen, maar dit heeft net een lagere prioriteit, omdat dit ook een langere taak is en audiovisuele feedback van het schot minder belangrijk is dan het schot zelf.

De laagste prioriteit taak is het beeldscherm. Deze zal kijken naar de data in de datacontroller en als er data is gewijzigd die hij zelf moet weergeven dan zal hij zijn scherm refreshen.