

Literaturverzeichnis

Arduino. (o. J.). *Getting Started with Arduino*. Abgerufen am 27. März 2025, verfügbar unter: <https://docs.arduino.cc/learn/starting-guide/getting-started-arduino/>

Arduino. (o. J.). *Tutorials*. Abgerufen am 27. März 2025, verfügbar unter: <https://www.arduino.cc/en/Tutorial/HomePage/>

Corrêa, N. K., de Lima, J. C. M., Russomano, T., & dos Santos, M. A. (2020). *Development of a skateboarding trick classifier using accelerometry and machine learning*. arXiv. Abgerufen am 27. März 2025, verfügbar unter: <https://arxiv.org/abs/2005.04186>

Groh, B., Ortmann, M., & Kuhn, A. (2015). *Interactive test case generation*. Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Informatik. Abgerufen am 27. März 2025, verfügbar unter: <https://www5.informatik.uni-erlangen.de/Forschung/Publikationen/2015/Groh15-ITC.pdf>

TutorialsPoint. (o. J.). *Arduino Tutorial*. Abgerufen am 27. März 2025, verfügbar unter: <https://www.tutorialspoint.com/arduino/index.htm>