

Roboterprojekt: Aufgabenstellung

6. Dezember 2022

Ziel dieses Projektes ist das Erstellen einer graphischen Benutzeroberfläche. Diese soll so ausgelegt sein, dass damit eine nicht-beteiligte Testperson in die Lage versetzt wird, den *EPUCK* durch das in Abbildung (1) dargestellte Labyrinth zu navigieren. Dabei hat diese Person die Aufgabe, den Außenring des Labyrinthes zweimal zu umfahren. Es gelten jedoch folgende Besonderheiten:

1. Umrundung: Es gilt ein Zeitlimit von einer Minute beim ersten Umfahren des Außenrings. Die Testperson darf zusätzlich zum GUI auch direkt auf das Labyrinth schauen.
2. Umrundung: Die Testperson darf nur die in dem GUI dargestellte Sensorik verwenden. Es gilt kein Zeitlimit.

Weitere Einschränkung: die Ersteller des GUI dürfen während des Testlaufes keine weiteren Instruktionen geben.

Teams: maximal 3 Personen

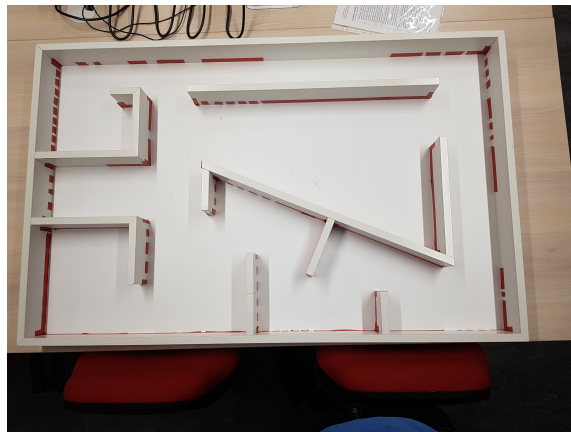


Abbildung 1:

Have Fun :-)
Ralf und Theo