

Rocky Hockey IV

Bericht über Woche 6

Zeitraum: 25.04.2020 – 30.04.2020

Teamleiter: Thomas Brücklmayr

Berichterstatte: David Lippert

Rückblick auf die letzte Woche:

Thomas B. hat sich durch den C# Code gearbeitet und dabei unterschiedliche Verbesserungsansätze ausgearbeitet. Zum einen kann das Logging und die damit zusammenhängende Fehlerbenachrichtigungen erweitert werden. Außerdem ist eine Restrukturierung d.h. die Zusammenführung von Start und Stopp Datei möglich. Im C# Modell ist außerdem der Algorithmus vorhanden, der die Flugbahn des Pucks berechnet. Dabei hat er festgestellt, dass dies statisch berechnet werden und ein möglicher Machine Learning Ansatz ausprobiert werden könnte (Je nachdem wie es die HW zulässt). Zuletzt wurde von ihm festgehalten dass die Kamera durch das AbstractionCamera Framework angesprochen wird und dies einen Stream zur Kamera öffnet.

Thomas G. hat nach einer Zwischenplatte im Internet gesucht, kam hierbei jedoch aufgrund der speziellen Maße zu keinem zufriedenstellenden Ergebnis. Er möchte dazu jedoch noch die kommenden Tage einen Baumarkt dafür aufsuchen.

Andreas war am Montag dem 27.04 im Baumarkt und hat Probematerial eingekauft, um die Wand vom Tisch federnder zu machen, jedoch hat sein Versuch keine Besserung ergeben, da die Platte sehr dünn sein muss. Des Weiteren hat er einen zusätzlichen Schläger geholt.

Beim Ausbau des Tisches merkte außerdem Meiko an, dass weitere Griffe an der Tischplatte das Herausheben erleichtern würden.

Alexander hat die Möglichkeiten einer besseren Kamera untersucht. Dabei kam er zur Lösung durch eine Global Shutter Kamera. Die dabei mögliche Auflösung von bis zu 640x840 bei 60 FPS soll eine bessere Performance bieten. Gleichzeitig soll der gesamte Tisch aufnehmbar sein und nicht wie bisher nur der halbe. Außerdem soll das bisherige Pixelflackern (4 Pixel lt. Bericht) ausgeschlossen werden. Dazu möchte Alexander den Ansatz verfolgen die Kamera zu bestellen und auszuprobieren.

Roman hat im Laufe der Woche die GUI als JAR-Datei exportiert und die gesamte GUI um einen Autostart erweitert. Das bedeutet dass lediglich der Raspberry Pi angeschlossen werden muss und sich die GUI automatisch von selbst öffnet.

Meiko hat den bereits im vorher genannten Schaltplan fertig gestellt und möchte dazu in den kommenden Wochen die Kabel neu verlegen.

Sonstiges:

Durch einen bereits aufgegebenen Auftrag konnte ein weiterer Schläger aufgetrieben werden. Jedoch wurde ein Schläger beim Einbau derart beschädigt, dass dieser nicht wiederverwendet werden kann. So bleibt die aktuelle Anzahl der Schläger bei zwei bestehen.

Ausblick auf die nächste Woche:

Grundsätzlich soll jeder sich im Projekt durchwühlen und einen Überblick verschaffen, zudem sollen dazu mehrere Gruppen gebildet werden, um einzelne Arbeitsbereiche besser abzubilden und um Erweiterungsmöglichkeiten in den Bereichen besser ausarbeiten zu können.

Alexander möchte die Kamera im Laufe der kommenden Wochen bestellen. Dabei soll der Anschaffungspreis zwischen 40 bis 100 \$ liegen.

Thomas B. möchte sich mit Roman treffen, um nach dem Eintreffen der Kamera einen Testlauf zu starten. Vor Einbau der Kamera soll jedoch erst einmal das gesamte Programm mit aktuellem Stand vor grundsätzlichen Änderungen ausprobiert werden. Der Versuch soll dabei bestmöglich dokumentiert werden, um mögliche Fehlerquellen bereits jetzt zu lokalisieren.

Alexander soll im Auftrag von Herrn Deinzer eine Liste führen wie welcher Student die Räumlichkeiten in der HS verwendet, um die Nutzung in Anbetracht der aktuellen Coronapandemie nachzuvollziehen.

Roman möchte die Java GUI dokumentieren

Thomas B. möchte sich das Logging genauer anschauen und überprüfen und weitere Verbesserungen erörtern bzw. durchführen.

David möchte die Dateien des GUI Fensters und der Rockey Hockey GUI mit Rockey Hockey zusammenführen.