

Rocky Hockey IV

Bericht über Woche 5

Zeitraum: 18.04.2020 – 24.04.2020

Teamleiter: Thomas Brücklmayr

Berichtersteller: Thomas Brücklmayr

Rückblick auf die letzte Woche:

Am 17.04. hat Alexander Fichtl erfahren, dass die Schläger fertig sind und hat uns dies mitgeteilt. Sarah Hörmann hat dies am 22.04. abgeholt und am 23.04. an Meiko Mehnert und Thomas Gantner übergeben.

Am 23.04. waren Thomas Gantner und Meiko Mehnert an der an der Hochschule um den Tisch nochmals zu begutachten.

- Sie haben den neu gedruckten Schläger testweise eingebaut. Dabei fiel auf, dass sich der Schläger sehr leicht drehen lässt. Um zu vermeiden, dass sich der Schläger während des Spiels ungewollt verstellt, haben sie vorgeschlagen ihn mit einer zusätzlichen Schraubenmutter zu befestigen.
- Da in der Besprechung am 14.04. die Idee vorgebracht wurde, eine Zwischenplatte in den Tisch zu bauen, um den Airflow zu verbessern, haben sie dafür Maße genommen. Thomas G. hat daraus dann eine Zeichnung angefertigt, wie man dies realisieren könnte.
- Da die Verkabelung des Tisches etwas unübersichtlich ist, haben sie aufgenommen, welche Kabel wo hin führen. Außerdem wurden die Seriennummern der verbauten Geräte notiert, damit man bei eventuellen Änderungen der Hardware die Kompatibilität besser bestimmen kann.
- Auf Anfrage von Alexander Fichtl am 22.04. wurde auch geprüft, wie man die Kamera Aufhängung verbessert werden könnte, um einen besseren Blick auf das Spielfeld zu erhalten.
- Des Weiteren haben sie feststellen können, wie die Motoren von einem externen PC gesteuert werden können: es gibt zwei Arduinos, jeweils einen pro Motor, die jeweils per USB-Kabel angesteuert werden.

Sonstiges:

Roman Wecker hat die überarbeitet: die Selektionsumrandung bei den Buttons entfernt, ein Problem mit dem Hintergrundbild behoben und Schreibfehler ausgebessert.

Sarah Hörmann hat das Wiki des Git-Projekts gefüllt.

Thomas Brücklmayr hat Klassendiagramme aus den C#-Files generiert und ebenfalls auf das Wiki gestellt.

Ausblick auf die nächste Woche:

Meiko Mehnert erstellt einen Schaltplan für den Tisch aus den gesammelten Daten.

Thomas Gantner versucht eine passende Zwischenplatte zu besorgen.

Roman Wecker und Marco Schwärzler testen die Java-GUI auf ihren RaspberryPIs.

André Fischer testet unterschiedliche Materialien um die Abprallfähigkeit des Pucks an der Seitenwand zu verbessern.

Alexander Fichtl erkundigt sich nach einer neuen Kammera.

Generelle Aufgabe ist, einen Überblick über das alte C# Projekt zu erhalten.