# Titel des Projektes

Technikum Wien - Arcade

# Beschreibung des Projektes

Erstellung eines Arcade Automaten mithilfe eines Raspberry PI. Zu den Aufgaben der StudentInnen gehört die Planung als auch die Umsetzung des Projektes. Im ersten Schritt soll ein geeignetes Setup gefunden werden, mit welchem die Spieleprogrammierung komfortabel umsetzbar ist. Dies schließt die Hardware als auch die Software mit ein. Im zweiten Schritt soll ein Testprojekt implementiert werden, um das Setup zu testen.

Aufgaben:

* Evaluierung einer geeigneten Programmierung Umgebung
  + Native Entwicklung
  + Libretro
  + RetroArch und einer Game Engine
* Kleines Testprojekt
  + Eingabe für Joystick und Buttons
  + Anzeige auf einen Monitor
  + Menü

# Projektumfeld

Spieleprogrammierung auf einem externen Gerät (Raspberry Pi)

# Personalressourcen

Markus Petz (Betreuer)

Patrik Plöchl oder Alexander Sus (Hardware)

# Kompetenzfeld(er)/Department(s)

Software Engineering & Devops

# Beitrag zu

Lehre – Repräsentation

# Laufzeit

Loop/Circular

# Übergreifend

BMR: Paradigmen der Objektorientierung

In dieser Lehrveranstaltung müssen die StudentInnen ein Projekt mit dem Raspberry Pi umsetzen. Falls eine Gruppe eine Spieleidee hat, könnte sie das Spiel für den Arcade implementieren.

# Beitrag zur Weiterentwicklung des Kompetenzfeldes / Departments / Fakultät

Spieleprojekte aus dem 2., 3. und auch 4. Semester verschwinden oft aus unserem Blickfeld. Für die StudentInnen ist das Projekt abgeschlossen und im Normalfall starten Sie mit dem nächsten Projekt. Mit dem Arcade Automaten sollte es möglich sein, gute Projekte an der FH auszustellen und weiterhin zu nutzen. Auch die Motivation der StudentInnen könnte gesteigert werden, da diese wissen, dass ihr Spiel auch weiterverwendet wird.

# Verknüpfung mit anderen Projekten

Nein

# Optionale Anmerkungen

Der Automat könnte zur Entspannung in Pausen als auch zur Repräsentation von FH Spieleprojekten genutzt werden.