

Sprint 0

Onderdeel	Beschrijving
Wie?	Olli & Killian
Wat is het doel van het onderzoek?	We willen weten welke sensor we willen gebruiken voor ons project.
Wat is er onderzocht?	<p>We hebben eerst gekeken naar wat er bruikbaar is met onze Arduino, daarna hebben we onze focus verkleind op 2 sensoren, omdat het aanbod eindeloos leek.</p> <ul style="list-style-type: none">- Grove I2C touch sensor- Arduino APDS 9960
Wat is de conclusie?	We hebben gekeken naar die 2 sensoren en geconcludeerd dat de Grove I2C touch sensor het beste past bij wat wij willen gaan doen.

Sprint 1

Onderdeel	Beschrijving
Wie?	Olli & Killian
Wat is het doel van het onderzoek?	We willen weten welke libraries we nodig hebben en waar we elk kabeltje moeten vastmaken.
Wat is er onderzocht?	We hebben eerst de standaard touch sensor library gebruikt, daarna hebben we gekeken naar externe libraries via github, tot slot nog de I2C library.
Wat is de conclusie?	De standaard library bleek niet te werken met de sensor die wij gebruiken. We hebben de libraries gebruikt van github, maar we bleven met lege handen. Gelukkig bleek de I2C library wel te werken en daarmee kunnen we input lezen en die printen in de IDE console.

Sprint 2

Onderdeel	Beschrijving
Wie?	Olli & Killian
Wat is het doel van het onderzoek?	We willen de input die we al krijgen implementeren in een game die runned in Unity.
Wat is er onderzocht?	We eerst geprobeerd bestaande games te gebruiken die gewoon via .exe runnen. Dat hebben we gedaan met een JoyConVisualizer en helaas mocht dat niet baten. Daarna zijn we gaan kijken of het werkt in een simpele Unity game.
Wat is de conclusie?	Helaas hebben we de input van de Grove I2C niet in Unity kunnen gebruiken. We zijn zo ver gekomen dat we wel input kunnen lezen door middel van de JoyConVisualizer en laten zien. In Unity was het probleem de <code>using.system.IO.ports</code> .