Inhalt (Roter Faden der Präsentation)

* Einstieg/Begrüssung
* Vorgehensweise/Konzept
  + Vorgehen nach IPERKA
  + Veranschaulichung von Zustands- und Flussdiagramm
* Problemstellung
  + Steuerung des Spielerzuges
  + Kompensation der mangelnden Pins
* Demo
  + Demonstration des Spiels
* Reflexion
  + Komplikation mit der Programmiersprache
  + Schiebe-Register
  + Testen mit Simulation
  + Vorbereitung (Dokumentenaustausch)
  + Einhaltung von IPERKA
* Schlusswort (Ende)