



# Twister 2.0

Team Project 2020-2021

Maxim Weewauters

Herber Geeraert

Robbe Lambrecht

Jakob Soens

# Project omschrijving

Why, Who, What, How?

# Why: Key Question

---

Hoe kunnen we op een moderne manier twister spelen?

## Antwoord

Een web applicatie maken die verbonden is aan een digitaal twister bord om zo meer variatie in het spel te brengen.

# Who: Rollenverdeling

---

Jakob Soens : Hardware / Front-End / Scrum Master

Maxim Weewauters : Design / Front-End

Herber Geeraert : Hardware / Back-End

Robbe Lambrecht : Back-End

# What : Omschrijving

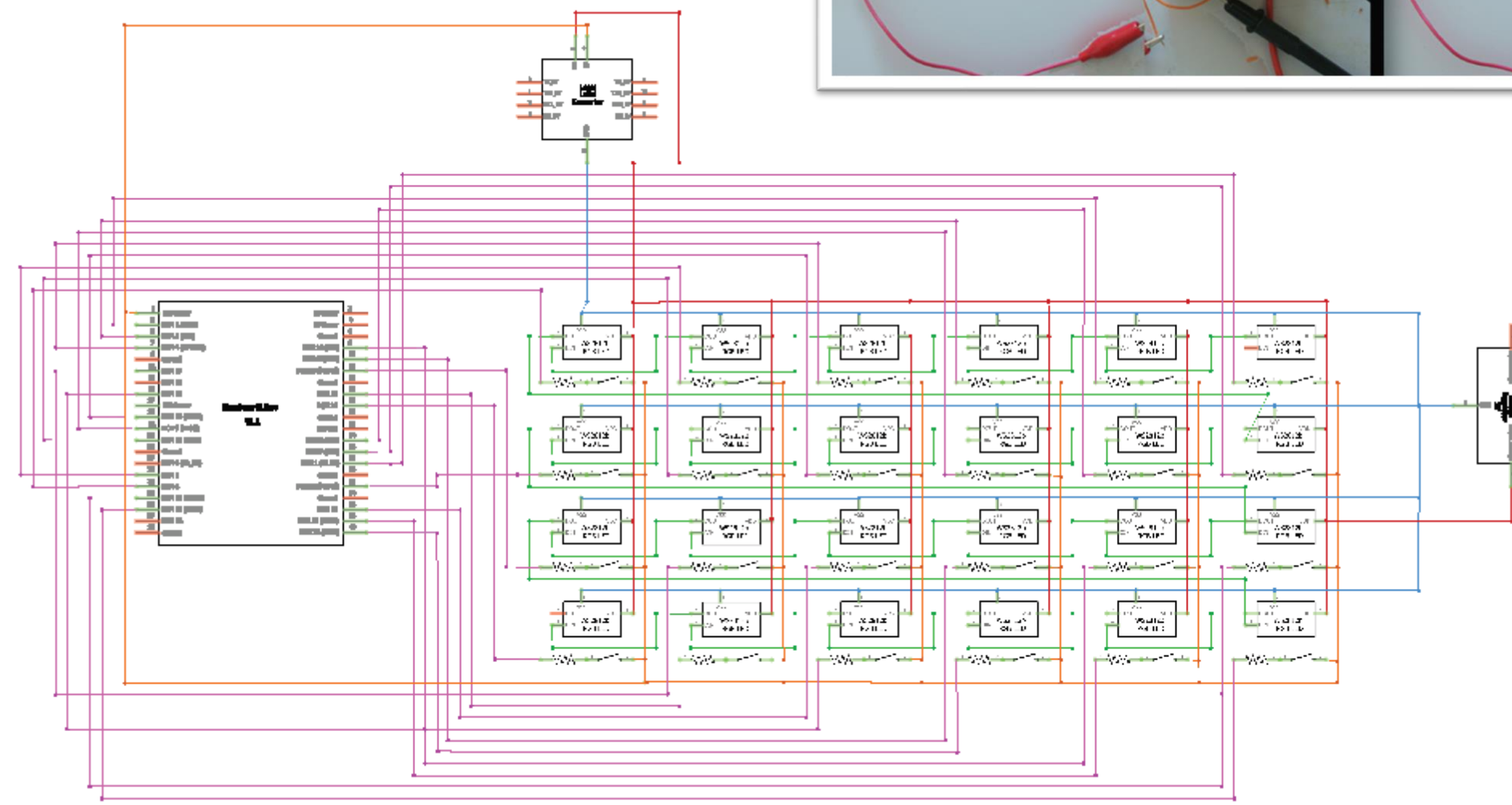
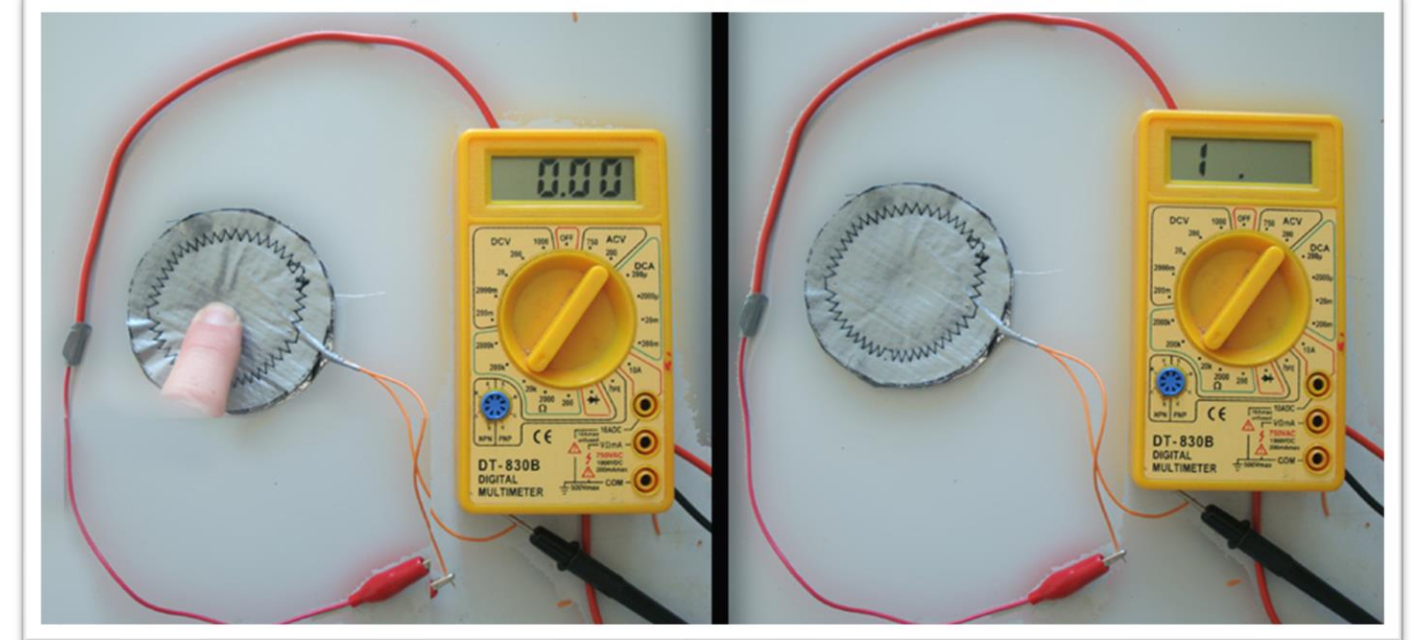
---

## Twister 2.0

- Single-/Multiplayer
- Ranking systeem
- Extra game mode
- Simple Design
- Plug 'n Play
- Web Applicatie

# How: Technisch aspect I - Hardware

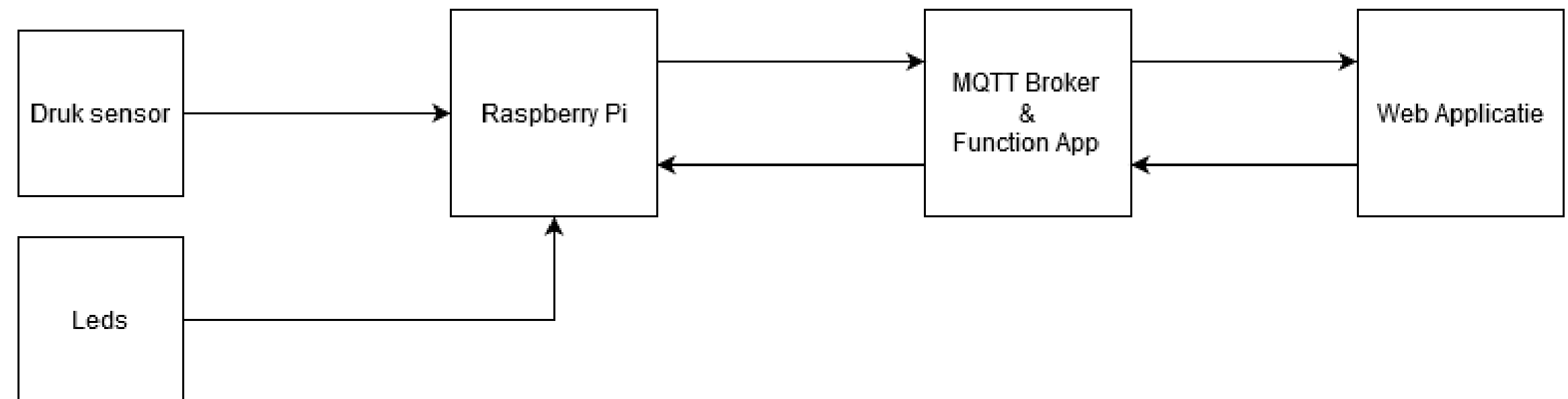
- Aluminium foil buttons
- RGB leds - WS2812
- Logic Converter
- Raspberry Pi



fritzing

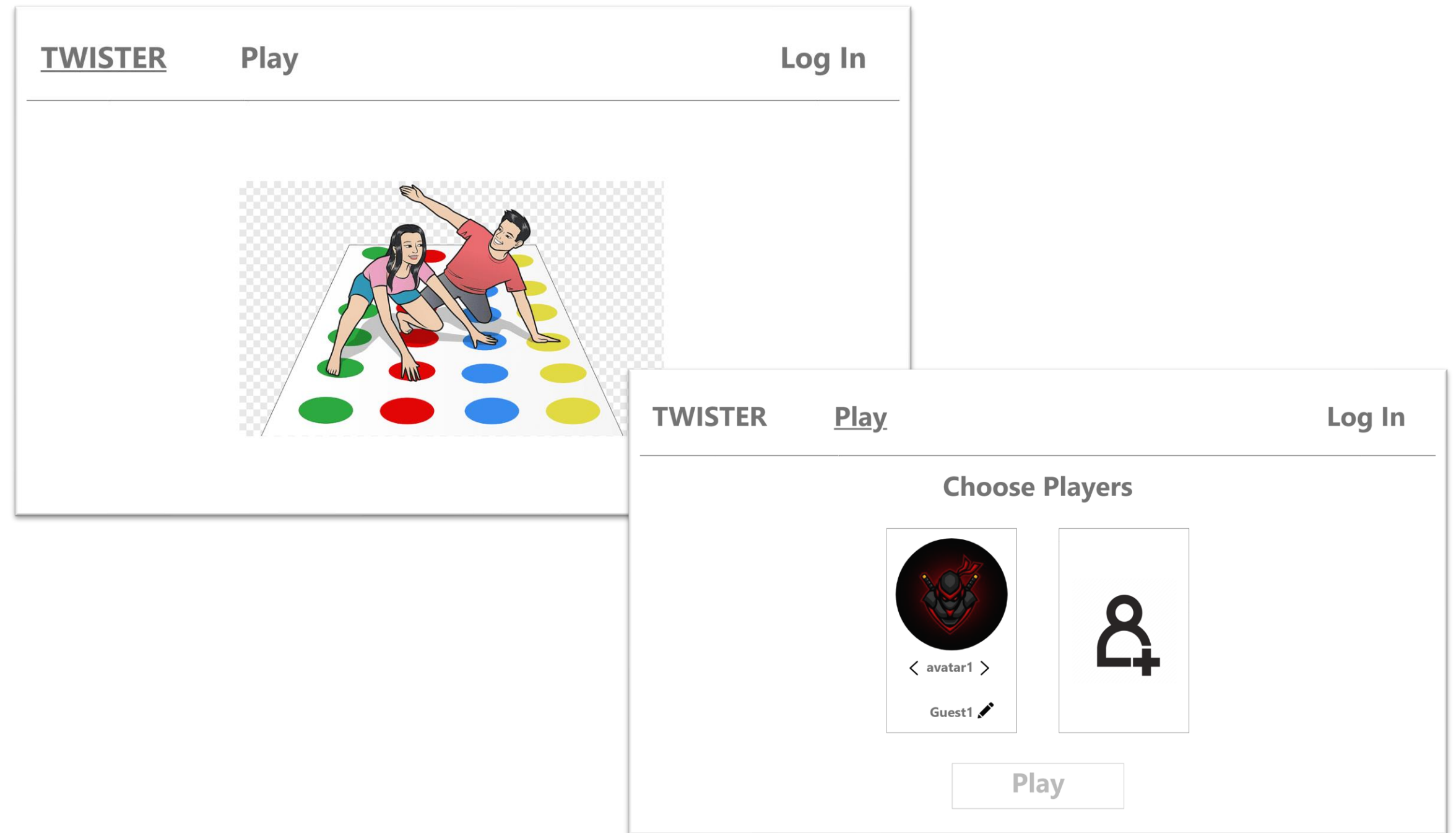
# How: Technisch aspect II – Back-end

- Azure Function App + MQTT Broker
- Simpele database die accounts met hun scores bijhoudt
- Berekent de data van front-end en hardware
- Aansturing van de hardware



# How: Technisch aspect III - Front-end

- Web Applicatie
- Simple Design
- Pagina's:
  - Landing
  - Setup
  - Play Game
  - Highscores





# Trello

<https://trello.com/b/uWw4zMVw>

