



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 webapplicatie maken die verbonden is aan een digitaal twisterbord 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

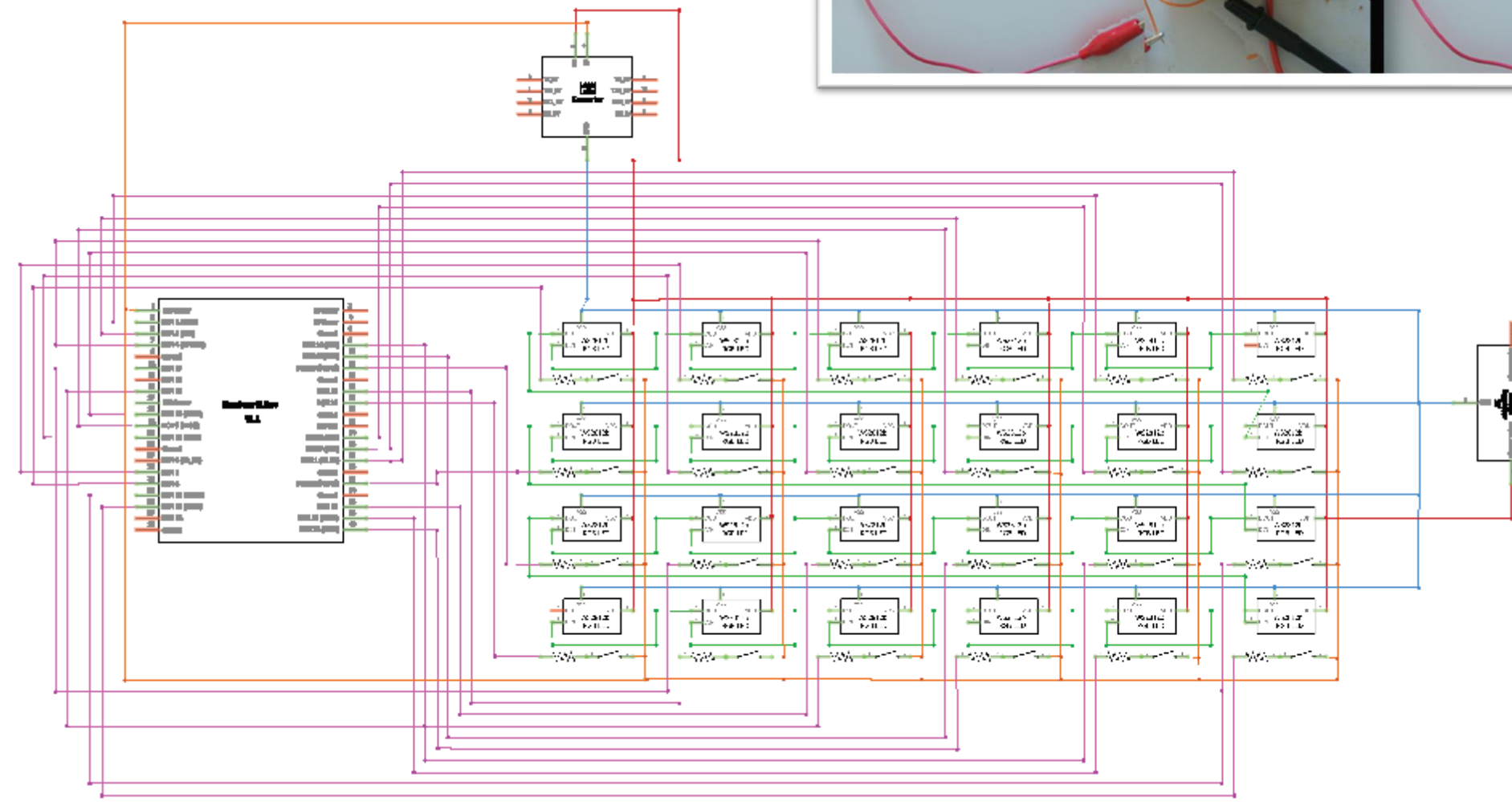
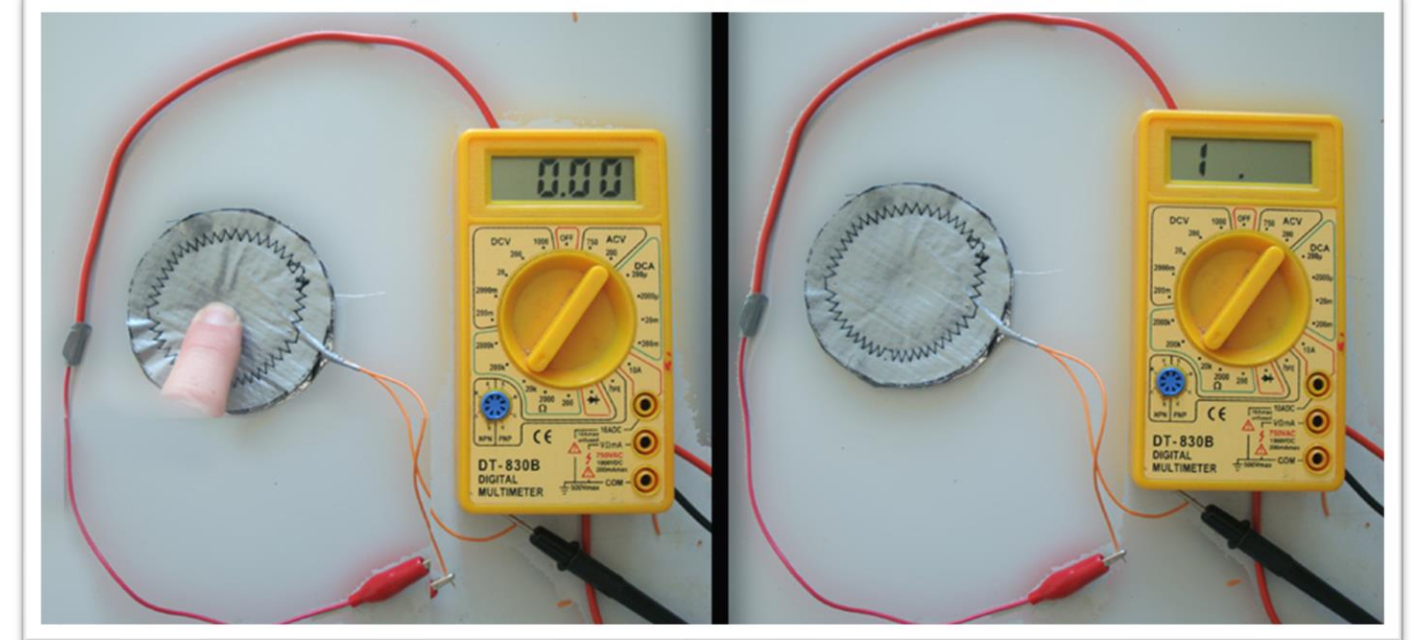
What : Omschrijving

Twister 2.0

- Single-/Multiplayer
- Ranking systeem
- Extra game mode
- Simple design
- Plug 'n Play
- Webapplicatie

How: Technisch aspect I - Hardware

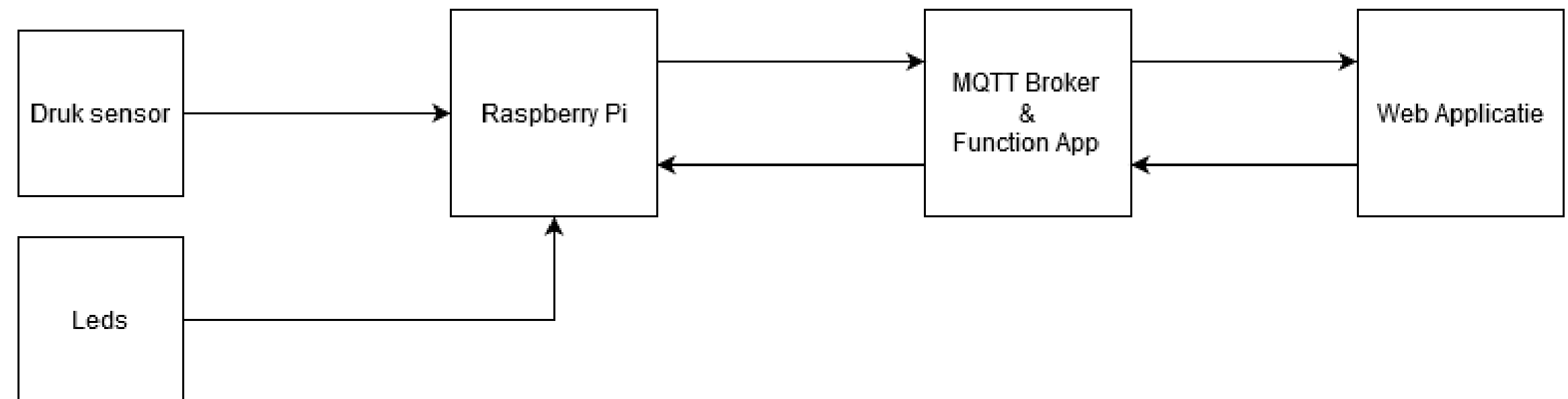
- Aluminium foil buttons
- RGB leds - WS2812
- Logic Converter
- Raspberry Pi



fritzing

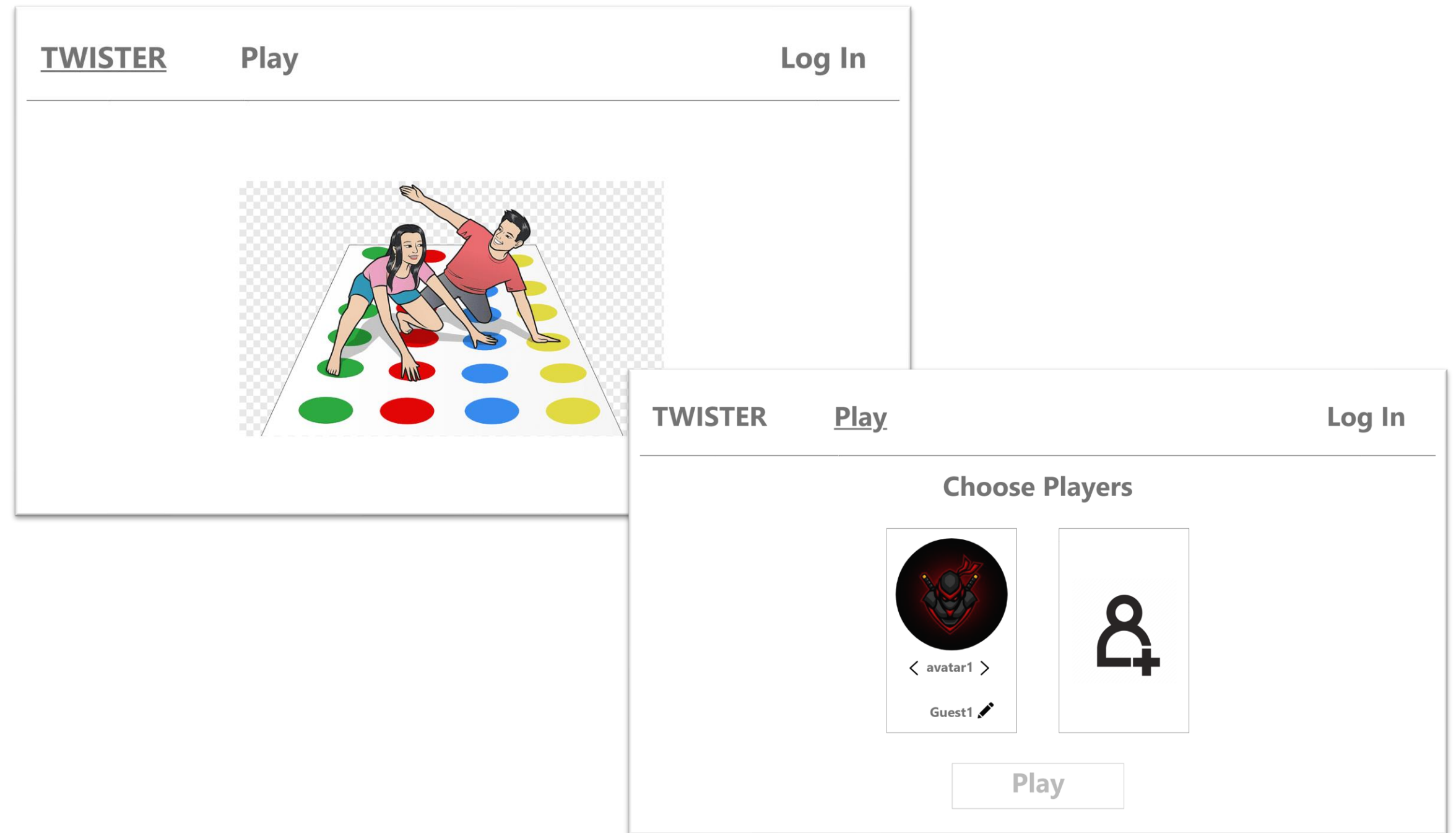
How: Technisch aspect II – Back-end

- 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>

