# BuzzerGame ZEBI PH Luzern 2016

* Das BuzzerGame für den Stand der PH Luzern an der ZEBI (Zentralschweizer Bildungsmesse) wurde auf einem Mac mit Xcode Version 8.1 realisiert. Für den Betrieb ist z.B. ein iMac und ein grosser Monitor erforderlich.
* Der Buzzer wurde von <http://www.f-pro.de/buzzer/> bezogen. Er lässt sich programmieren, so dass er beim Drücken z.B. einen Buchstaben sendet. Das BuzzerGame reagiert auf den Buchstaben **b.** Der Buzzer wurde auf diesen Buchstaben programmiert. Die Software fürs Programmieren des Buzzers findet man auf der Website des Herstellers.
* Die App funktioniert aus User-Sicht wie folgt:  
    
  Die einzelnen Bilder erhalten abwechselnd nach einem bestimmten Muster den Fokus. Drückt man den Buzzer auf dem Bild einer Lerhperson, wird das Bild mit einem Text angezeigt. Landet der Buzzer auf einem Logo, ertönt eine Fanfare und der/die Kandidat/in hat etwas gewonnen.
* Die beiden Klassen  
  **ViewController  
  DetailViewController**erledigen die Hauptarbeit des BuzzerGames.  
    
  **ViewController** zeigt die Bilder in einer CollectionView an. Die Reihenfolge der Bilder wird in der Tabelle **images** festgelegt. Die Klasse **imageSelect** setzt den Fokus auf die einzelnen Bilder und wartet, bis der Buzzer gedrückt wird. Das Muster der Anzeige wird in der Tabelle **reihe** festgelegt. Das setzen des Fokus läuft in einem separaten Thread, da gleichzeitig auf das Drücken des Buzzers gewartet werden muss. Sobald der Buzzer gedrückt wird, wird der Thread beendet und nach der Anzeige der DatailView beginnt das Spiel wieder von vorne.

**DetailViewController** zeigt das mit dem Buzzer selektierte Bild im Grossformat an. Falls ein Logo gedrückt wird, ertönt eine Fanfare (Methode **playSound()** ). Die Bilder sind unter **Assets.xcassets** abgelegt. Die kleinen Bildformate der Lehrpersonen sind von 01 – 20 durchnummeriert. Die grossen Bilder haben als Präfix ein „F“. Logos haben separate Namen.

* Die Software wurde von Stefan und Manuel Jenni in ihrer Freizeit programmiert. Ziel war es, mal etwas in Xcode zu realisierenDer Programmcode darf von anderen Interessierten frei verwendet werden und an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.  
    
  Feedbacks oder Verbesserungsvorschläge sind willkommen.