Sensitives Kuscheltier

Teammitglieder und projektideen

Lukas Sträßler

2015

Inhalt

[1. Teammitglieder 2](#_Toc409561246)

[2. Projektideen 2](#_Toc409561247)

[2.1 Hardware 2](#_Toc409561248)

[2.2 Software 2](#_Toc409561249)

[2.2.1 App 2](#_Toc409561250)

[2.2.2 Andere Funktionen 2](#_Toc409561251)

# Teammitglieder

* Lukas Sträßler (Projektleiter)
* Jakob Grieshofer
* Patrick Komon
* Lukas Mayer

# Projektideen

## Hardware

* Drucksensor: Interaktion mit Kuscheltier (mögliche Position im Arm) (Push-to-talk-Funktion)
* Lautsprecher: Zur Audioausgabe
* Mikrofon: Audioeingabe (Reaktion von Kuscheltier, mögliche Spracherkennung)
* Kamera: Videostreaming, aufnehmen von Fotos
* Servomotoren: Bewegung des Kopfes, oder des Armes

## Software

### App

Da drei unserer Teammitglieder in das Freifach Android Development gehen, stellen wir uns vor das wir eine App zum Steuern des Teddybären programmieren könnten. Diese App würde eine simple grafische Oberfläche haben und sendet direkt an den Raspberry Pie (via Bluetooth).

Vorstellbare Funktionen der App:

* Streaming von Sounds auf den Raspberry, dieser gibt die aufgenommenen Sound-Dateien via einem Lautsprecher wieder.
* Aufnehmen von Fotos mit der Kamera des Kuscheltiers, die in der App angezeigt werden können. (Vielleicht aus das gleiche mit kurzen Videos.)

### Andere Funktionen

Der User soll auch ohne App mit dem Kuscheltier interagieren können. Zum Beispiel ist, wie in Punkt 2.1 schon erwähnt, eine push-to-talk-Funktion vorstellbar, wo der User auf die Pfote des Tieres drückt und dann bestimmte Audiodateien via dem Mikrofon ausgegeben werden. Auch könnte das starten des Bewegens des Kopfes bzw. des Armes durch drücken auf einen bestimmten Punkt möglich sein.