

Radicale Kunstspeeltuin

Technisch Ontwerp

Sprint 0

Naam: Ahmet Asut & Uday Singh

Klas: SD2C

Team: Baskan [14]

Datum: 09-12-2022

Inhoudsopgave

Voorblad	1
Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
Talen & Frameworks	3
Code Management	3

Inleiding

Voor de opdracht van onze Radicale Kunstspeeltuin hebben wij als groep Baskan de opdracht gekregen om een kamer te ontwerpen en maken voor “The Upside Down” museum.

Het doel is dat we een kamer bouwen dat is geïnspireerd door Bart Hess. Omdat zijn kunstwerken vaak apart zijn geeft het ons een idee om een soort enge kamer maken dat in een form van een garderobe is. In de kamer heb je een pop waar de bezoeker in kan staan. Als ie er in gaat, staat ie op een drukplaat. De drukplaat werkt als een soort sensor waardoor er lichten in verschillende vormen en een holle geluid aan gaat.

In dit technisch ontwerp beschrijven we hoe we van plan zijn om alle technische aspecten van dit project te creëren.

Talen & Frameworks

We bouwen de code voor de lichten in de kamer via Arduino. Hiermee zorgen we ervoor dat de lichtjes in verschillende vormen gaan branden.

De holle geluiden gaan komen vanuit speakers die we gaan zetten in het kamer.

Code Management

Ons hele team zit in een gezamenlijke Trello-bord waar we samen user stories maken, de taken verdelen, backlog maken etc. We hebben ook een GitHub repositorie waar we zowel onze schriftelijke opdrachten als code opslaan.