



## Jahresbericht 2016

6. Januar 2017  
vspace.one e.V.  
Ludwig-Weißer-Str. 3  
78112 St.Georgen  
rev: 5142e13

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Tätigkeiten</b>	<b>2</b>
2.1	1. Robocode Battlenight . . . . .	2
2.2	1. Lötworkshop . . . . .	3

# 1 Einleitung

Diese Jahr war unser erstes und damit vermutlich erstmal auch ereignisreichstes. Im Mai ging alles los. Zu acht haben wir uns im Schlössle in Villingen getroffen und erstmal über diese Idee gesponnen. Das waren dann zwar anderen achter Personen als die später im Juni/Juli den Verein gegründet haben aber dennoch ist eine große Zahl noch immer dabei. Vor uns lagen damals noch unglaublich viele Herausforderungen. Wir hatten keine Raum, kein Plan wie man einen Verein gründet und so einen Raum betreibt. Dennoch haben wir uns gegenseitig motiviert und von der Idee antreiben lassen. Am 24.Mai haben wir dann um eine gemeinsames Bild davon zu bekommen, was auf uns zukommt einen Besuch im Shack in Stuttgart gemacht. Der dortige Hackerspace ist zwar deutlich größer aber dennoch sind viele Erinnerungen geblieben und mit in unseren "Space" getragen worden. Nach 1,5 stündiger Führung dort entstand auch unser Name; "vspace.one", in der Lounge im Space. Da die Domain "vspace.de" und Konsorten nicht mehr verfügbar waren musste eben eine Alternative her. Dass die auch gleich in den Namen übergeht war dann eher Zufall. Ideen und die Vision war also klar. Doch wie anfangen.

Der erste offizielle Schritt sollte die Vereinigung sein. Damit haben wir dan juristischen Background um einen Mietvertrag zu unterschreiben. Außerdem ist der erste Schritt dann schonmal getan. Mit anfangs horenden Mitgliedsbeiträgen, die zum sichern der Miete gedacht waren sind wir gestartet. Dass wir eine Woche später mit Ralf Gropengießers TechBoxx Projekt fusionieren würden wäre uns damals noch nicht mal in den Sinn gekommen. Ein Glückstreffer war es dennoch. Dass zur selben Zeit in der selben Stadt die selbe Initiative startet ist schon verrückt. Das zeigt auch, wie überfällig das für Villingen war. Zweimal das selbe zu starten hätte natürlich keinen Sinn gemacht, daher haben wir uns kurzerhand zusammengeschlossen. Und schon ein oder zwei Wochen später konnten wir die Räume beziehen. Zwei sind es gleich geworden! Die Mitgliedsbeträge konnten damit direkt wieder gesenkt werden.

Inzwischen ist schon das ein oder andere Mitglied dazugekommen. Auch können für jedes Mitglied Schlüssel rausgeben. Wir haben ein schönes Wiki, eine funktionierend Mailingliste und starke Maschinen. Tolle Projekte und Menschen beleben den Space zu ca. 11% der Zeit. Auf 24/7 gerechnet!

Ich denke wir können stolz sein auf das was wir im Jahr 2016 auf die Beine gestellt haben. Ich bin es.

Hackige Grüße, Max

P.S.: Das mit dem Konto bekommen wir auch noch hin... :D

## 2 Tätigkeiten

### 2.1 1. Robocode Battlenight

Eines der ersten gemeinsamen Events war die erste Robocode Battlenight am 16.September. Robocode ist eine Javaengine einer Bots in Form von Tanks gegeneinander antreten. Allerdings werden die Bots nicht von Menschen gesteuert sondern von Computerprogrammen. Diese galt es zu programmieren. Über eine Java API konnten Funktionen und Events abgefragt und mit Leben gefüllt werden. So wurde aus einem Bot der einfach nur dasteht eine Bot der sich bewegt und gegen anderen kämpft. Zu fünft haben wir uns also um ca. 19 Uhr getroffen und nach eine kurzen Einführung begonnen Tatiken und Strategien zu

entwickeln. Gegen Beisielroboter konnte man sein Programm testen. Tatsächlich waren auch Leute dabei, die zum ersten mal programmiert haben. Denen wurde also zuerst noch erklärt wie Bedingungen, Variablen, Schleifen und soweit zu verwenden sind. Die haben also nebenbei noch programmieren gelernt an einem anschaulichen Beispiel. Gegen 24 Uhr haben wir dann alle 5 Bots auf einander losgelassen und siehe da; Der am Anfang des Abends noch keinen Zeile Code geschrieben hatte, hat tatsächlich den besten Bot gebaut!

Natürlich wurden dann noch verschiedene andere Szenarien durchgespielt, wie 1:1 und eine größere Karte. Da sah das Ergebniss dann wieder ganz anders aus. Einige Bots sind beispielsweise einfach garnicht gefahren, wenn sie niemanden gesehen haben. Das wird von der Engine mit dem plötzlichen Tot bestraft. Auf der kleinen Karte hatte das natürlich keine Rolle gespielt. Auch wurden die Strategiene etwas einleuchtender.

Insgesamt also ein sehr spaßiger und lehrreicher Abend.

## **2.2 1. Lötworkshop**

Am 10.Dezember haben wir unseren ersten Lötworkshop mit Kindern und Jugendlichen durchgeführt. Wir haben von Hackerspace Stuttgart (Shack) 20 Blinkenrockt-Lötbausätze zu Arbeit mit Kindern und Jugendlich erhalten. Über mehrere Zeitungsartikel im Herbst 2016 haben für den ersten Lötworkshop geworben. Dieser wurden dann schließlich kostenlos für 3 Kinder durchgeführt. Gemeinsam haben wir 3 Stunden mit dem Erklären von Elektronik, Löttechnik und unserer Tätigkeit verbracht. Getränke und Knabbersachen wurden uns zur Verfügung gestellt. Das Feedback war super, auch von den Eltern. "Das es so was endlich in Villingen gibt, [...]" war ein Ausdruck. Alle drei Jugendlichen wollen gerne wieder kommen und haben genau wie eine Mutter schon nach weiteren Workshops und Bastelprojekten für Daheim gefragt. Für den ersten beworbenen Workshop also erfolgreich.