



# MISCHen (Im)POSSIBLE

Die einzig mögliche Art zu mischen; eine neue Innovation - Das Mischen 4.0

- Eine Präsentation von Perl Nicolas, Hörmann Stefan und Vollmaier Alois



# Aufgabenstellung

Wir setzen uns als Ziel eine Maschine zu entwickeln, welche das Mischen, sowie das Ausgeben von Spielkarten übernimmt. Die Idee ist es, diese Verfahren möglichst platzsparend, zeiteffizient und detailliert durchdacht und optimiert zu realisieren. Eine Fertigung ist zuletzt optional, jedoch soll dieser nichts mehr im Wege zu stehen.



# Betreuer / Arbeitseinteilung





# Analyse & Auswahl des Mischverfahrens

## Shufflen

- + schnelle, simple Mechanik
- zu Beginn unten liegende Karten werden immer im unteren Teil des Decks sein

## Chaotisches Lagersystem





- komplizierter, aufwändiger
- + komplett zufällige Ordnung

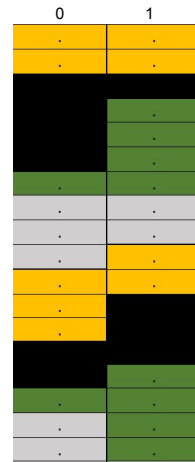
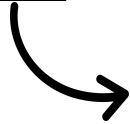
## Mischen mit der Ausgabe

- langwierig, obenliegende Karten werden wieder als eine der ersten Karten ausgegeben
- + primitiv, simpel

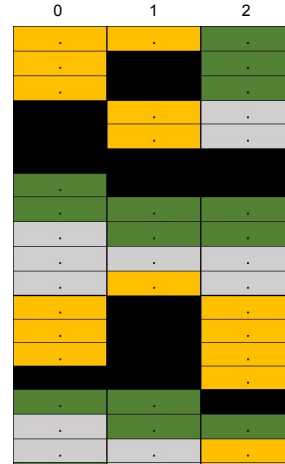
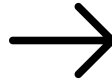


# Analyse & Auswahl des Mischverfahren

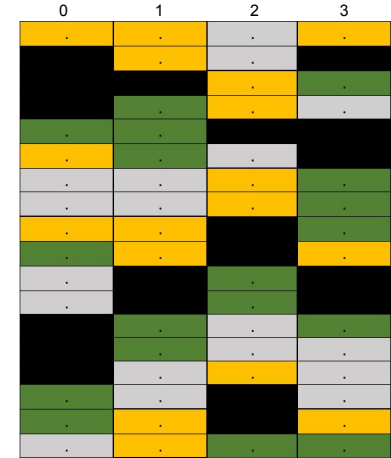
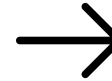
Card Colors	
	HERZ
	PIK
	KREUZ
	Schelle



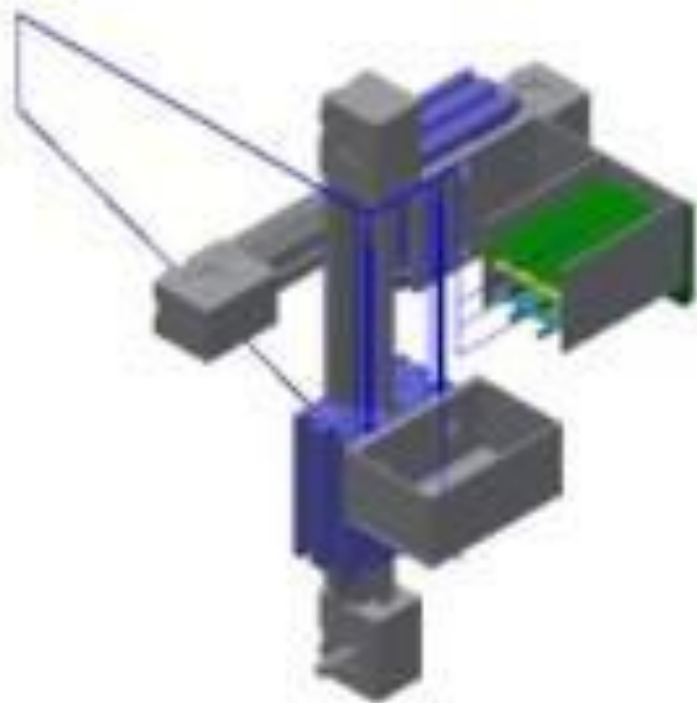
2  
Fächersystem

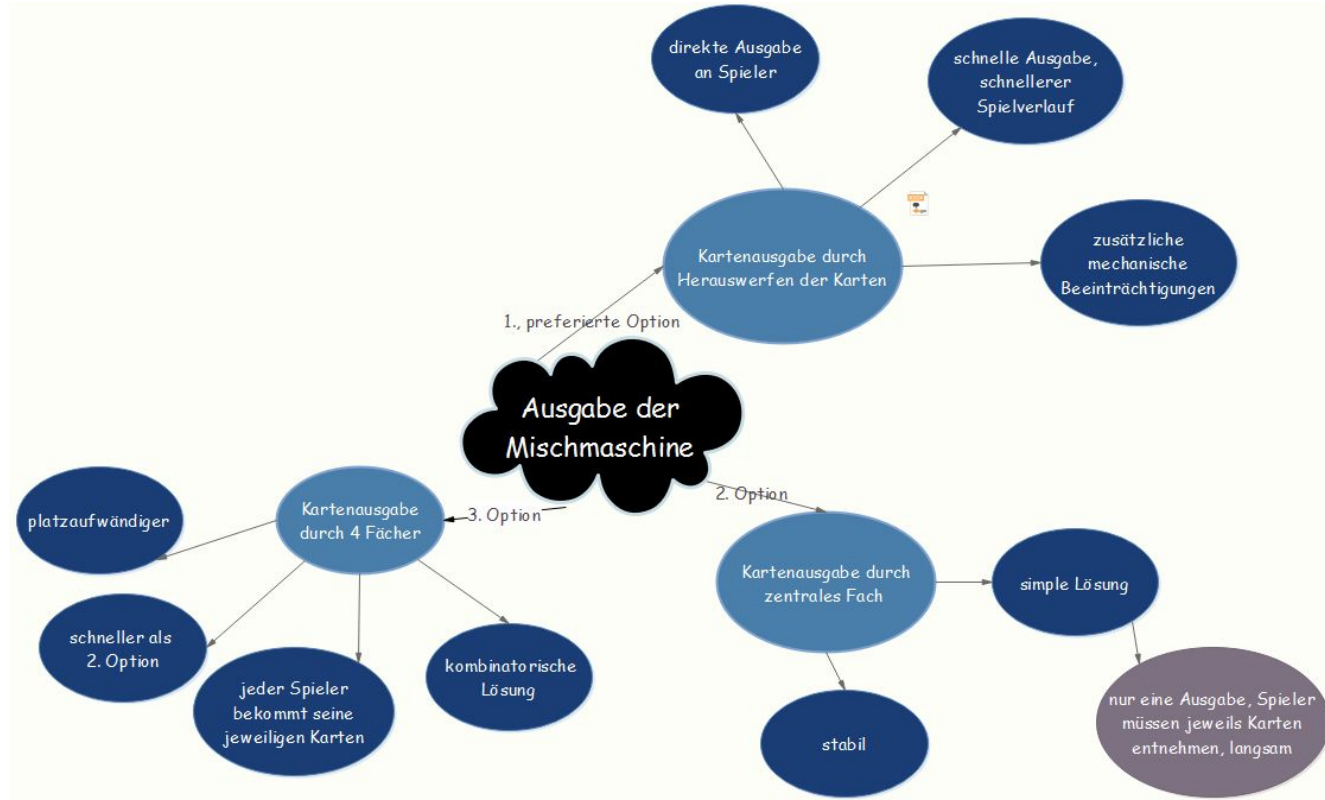


3  
Fächersystem



4  
Fächersystem







# Zukunftsnahe Entscheidungen, Schritte

- Auswahl  $\mu$ C
- Auswahl der Ausgabe
- Auswahl der Linearachsen
- Zeitplanerstellung
- GUI Realisierung
- Servo-Auswahl mit definierter Ansteuerung
- Kooperation?