Technisch ontwerp

Sprint 1

Naam: Matthijs Jurriaans

Team: 15

Klas: SD2C

Datum: 12/9/2022

Inhoudsopgave

Voorblad 1

Inhoudsopgave 2

Inleiding 3

Talen en frameworks 3

Code management 3

Inleiding

Voor de opdracht van het upside down museum hebben wij als team 15 de opdracht gekregen om zelf een interactieve ruimte te bedenken, ontwerpen en maken.

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

Talen en frameworks

Wij gaan een sensoren array maken met laser sensoren en arduino’s hiervoor gebruiken wij gewoon de arduino programmeer taal.

Wij gebruiken arduino’s omdat wij daar nu les ik hebben en dat is het meest realistisch te behalen op ons niveau.

Code management

Voor onze code beheer gebruiken wij github om de files met code op te slaan en om de arduino’s te programmeren gebruiken wij het code programma van adruino zelf.