Buttons,

Lichtsensor

Druk plaat

Constante connectie naar server.

Idee 1:

Zodra een deelnemer begint met rennen wordt er een timer gestart. Deze timer blijft tot dat de laatste button wordt ingedrukt. Zodra er tussen tijds op een button wordt gedrukt slaat deze button de actieve tijd op. en trekt deze af van de tijd af van het vorige punt.

Zodra er op een button word gedrukt word deze tijd geüpload naar de server die contact heeft met de applicatie zodat er live mee gekeken kan worden wanneer een deelnemer op een bepaald punt is gekomen.

De hardware is aangesloten aan een Arduino/ STM32. Deze Arduino/STM32 gaat constant checken of er iets is ingedrukt. Hierdoor kan de Arduino/STM32 zelf de connectie houden met de server om een live verbinding te houding met de mobile applicatie.

De Deelnemer heeft zelf een code die hij krijgt waarmee hij vervolgens bij het begin punt kan via RFID zich zelf mee kan inloggen.