

LERNWERKTSTATT

Buzzergame

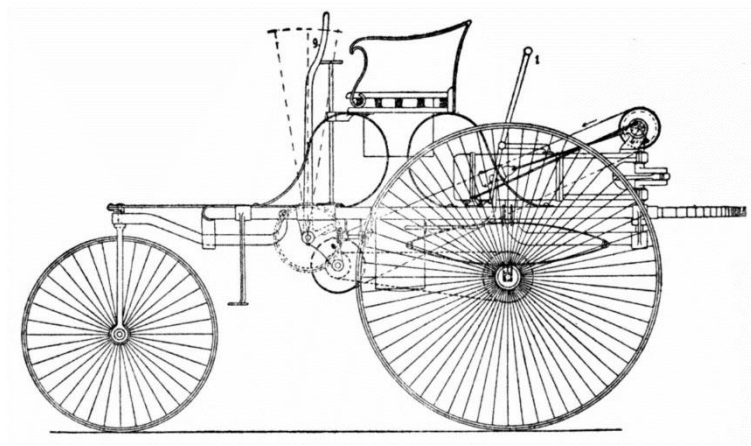


Abbildung 1: Titel

Quelle:

<https://www.google.ch/url?sa=i&rc=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiamvvv9ozdAhVJZ1AKHWCKDUQQjRx6BAGBEAU&url=https%3A%2F%2Fde.wiktionary.org%2Fwiki%2FAbbildung&psig=AOvVaw2ukwRhL-Hn6trlq3yVdkzU&ust=1535448853814883>

Name: Jacqueline Motzer

Klasse: IFZ-826-003a

Strasse: Sonnenbühlstrasse 17

Lehrperson:

PLZ: 9100 Herisau

Abgabedatum: 3. Juli 2020

INHALTSVERZEICHNIS

1	Block 1	Fehler! Textmarke nicht definiert.
1.1	Inhalt	Fehler! Textmarke nicht definiert.
2	Inbetriebnahme	II
2.1	Buzzer anschliessen	II
2.2	Spiel starten.....	II
2.3	Neue Fragen ins Spiel bringen.....	II
3	Anhang	Fehler! Textmarke nicht definiert.

1 INBETRIEBNAHME

1.1 BUZZER ANSCHLIESSEN

Beim Zuordnen der Pinnummern muss beachtet werden, dass die bcm-Bezeichnungen der Pins gemeint sind.

Buzzer 1: Pin 27, Pin 28, Pin 29

Buzzer 2: Pin 00, Pin 02, Pin 03

Buzzer 3: Pin 23, Pin 24, Pin 25

1.2 SPIEL STARTEN

- Terminal öffnen
- In den Projektordner navigieren
- «mvn javafx:run» ausführen

Pfad: Desktop/BuzzerProjekt

1.3 NEUE FRAGEN INS SPIEL BRINGEN

Im Ordner «Desktop ► BuzzerProjekt ► src ► res» findet sich eine Excel Datei. Dort kann jeweils eine Frage mit 3 Antwortmöglichkeiten und der Nummer für die richtige Antwort eingetragen werden.

Frage	Antwort1	Antwort2	Antwort3	Richtige Antwort
-------	----------	----------	----------	------------------

Danach die Excel-Datei als CSV-Datei exportieren und UNBEDINGT unter dem Namen «fragenBuzzerGame_20180925.csv» speichern und die gleichnamige Datei im «res-Ordner» durch die Neue ersetzen.