Projekt Rundenzeit

Felix Schliephake:4452023

Hendrik Wolf:4459102

Beschreibung: Spieler geben ihren Namen ein und wählen ihr Team in einer Python-Benutzeroberfläche

und können danach per Startknopf das Rennen starten.

Es wird ein Signal drathlos an den Arduino versendet, wodurch danach mit einer Ampelschaltung das Rennen beginnt.

Anschließend können die Spieler auf einer Carrerabahn gegeneinander fahren.

4 Abstandsmesser nehmen dann die Zeit und Geschwindkeit der Autos auf und diese werden dann drahtlos wieder an Pyhton geschickt und

in der Benutzeroberfläche als Tabelle angezeigt.