

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Die Erkrankung Schlaganfall und geeignete Therapiemethoden</b>	<b>2</b>
2.1	Schlaganfall als Krankheitsbild . . . . .	2
2.2	Effektivität von Bewegungsübungen . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Umgesetzte Konzepte</b>	<b>2</b>
3.1	Gamification . . . . .	2
3.1.1	Klärung des Begriffs . . . . .	2
3.1.2	Aktivitätstracker und durch diese bewirkte Motivationssteigerung bei sportlichen Übungen . . . . .	2
3.2	Biofeedback . . . . .	2
<b>4</b>	<b>Schaltung und Implementierung des Mikrocontroller-Systems</b>	<b>2</b>
4.1	Aufbau der Schaltung und der Mechanik . . . . .	2
4.2	Entwicklung des Programms auf dem Mikrocontroller . . . . .	2
<b>5</b>	<b>Entwicklung der Begleitapp für Android</b>	<b>2</b>
5.1	Grundlegender Aufbau . . . . .	2
5.2	Erstellung des Minispiels . . . . .	2
<b>6</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>2</b>