# Logboek GIP Robin Monseré 2020-2021

Voorlopige planning:

1. Tegen 25 November eerste stukjes laten 3D printen voor betaal module.
2. Tegen de Herfstvakantie betaalmodule in elkaar steken, laten testen in de vakantie.
3. In de vakantie beginnen aan programma voor de flipperkast, tegen dan heb ik zeker alle stukken van AlliXpress.
4. Tekenen van de flipperkast in 2D/3D tussen herfst en Kerstvakantie. Ondertussen deels programma maken.
5. Na de Kerstvakantie flipperkast maken.

* **1/09/2020 – 10/09/2020 /**
* **11/09/2020 – 13/09/2020** 
  + Opzoeken ideeën en informatie over flipperkast.
* **14/09/2020 1u**
  + Opzoeken informatie om Arduino aan 12V te schakelen. Beslist op Arduino Mega te gebruiken voor meer pinnen.
* **16/09/2020 1u**
  + Maken van lijstje op AllieXpress.
* **17/09/2020 30min**
  + AlliXpress lijstje bijna klaar. Nog solanoid, ballen en Arduino kiezen.
* **19/09/2020 20min**
  + Alles bestellen op alliXpress lijst. Verder nog ballen bestellen.
* **20/09/2020 1u30**
  + Opzoeken hoe RFID werkt (extra documentatie gevonden.)
* **23/09/2020 4u**
  + Beginnen programmeren betaal module en 3D model maken voor keypad. 2D tekening maken betaal module.
* **24/09/2020 2u**
  + 3D model maken betaal module (20% klaar.)
* **25/09/2020 1u30**
  + 3D model maken betaal module (40% klaar.)
* **28/09/2020 2U**
  + Verder programmeren betaal module in de les, + logboek aanvullen.
* **5/10/2020 4u**
  + Github maken op: <https://github.com/xdNiBoR/GIP_RM_Arduino>
  + Verder logboek aanvullen
  + Klaarmaken documentatie voor bespreking met jury.
* **7/10/20 3u30**
  + Teststukje voor keypad maken.
  + Programma betaalmodule afwerken
  + Voorbereiden jury bespreking.
* **8/10/20 2u**
  + Jurybespreking
* **10-11/10/20 4u**
  + Programmeren aan betaalmodule
* **12/10/20 2u**
  + Programmeren in klas en bugs uithalen.
* **14/10/20 1u**
  + Ideeen uittesten voor lichtsluis.
* **19/10/20 2u**
  + Werken met een lichtsluis uittesten
  + Bugs fixen
* **21/10/20 1u30**
  + Logboek aanvullen.
  + Betaalmodule programma verkleinen
  + Proberen bug te fiksen