

# Projektaufgaben

Im Folgenden sind die Projektaufgaben aufgeführt, die, für einen erfolgreichen Projektabschluss gelöst werden müssen/können. Eine Geschichte muss rund um die Maschine erfunden werden, die zusammen mit einem Countdown funktioniert. Diese Geschichte muss in irgendeiner Form dem Publikum kommuniziert werden, sei es durch ein Video, einen Text, eine Internetseite, eine Zeichnung oder eine Theateraufführung. Es müssen Rätsellogiken entworfen werden, die auf jedes Modul der Maschine abgestimmt sind und den Output in Form von Lichtern oder Anzeigen oder Ähnlichem generieren. Die Anleitung muss diese Outputs übergeben und generiert ihrerseits einen Input, um das Modul zu lösen. Diese Logiken müssen für jedes Modul entworfen und entwickelt werden.

Die Module müssen auf der technischen Seite entworfen werden, wofür elektronische Bauteile wie Mikrobits benötigt werden, um die Elektronik zu steuern. Diese Mikrobits müssen programmiert und in den Modulen untergebracht werden. Es braucht ein Skelett, in dem diese Module untergebracht und montiert werden können, abhängig von der Art der Maschine, die dargestellt werden soll, wie zum Beispiel ein Flugzeug oder ein Wanderndes Schloss.

Die Umgebung, das Licht und der Sound müssen gestaltet werden, um möglichst zur Geschichte zu passen. Dafür braucht man Licht und eventuell weitere Technologien. Die Eventorganisation gehört ebenfalls zum Projekt, wobei die Lernenden entweder ein Event organisieren oder bei einem größeren Event mit den Organisatoren kommunizieren müssen, um das Spiel erfolgreich spielen zu können.