Aufgabe: Entwickeln Sie mithilfe der zur Verfügung stehenden Komponenten eine Serverraum-Überwachung unter Einsatz einer der unterstützten Programmiersprachen (siehe unten), welche alle vorhandenen Sensoren auswertet und alle Aktoren einsetzt.

Ziele/Mindestanforderungen

- Einsatz aller Sensoren und Aktoren
- Grundfunktionen durch automatische Überwachung, ohne, dass der Benutzer aktiv werden muss
- zusätzliche Funktionen/Informationen dürfen auch durch den Benutzer ausgelöst/eingeholt werden → eine GUI ist optional
- bei kritischen Ereignissen sollen eingetragene Personen benachrichtigt werden (bspw. per E-Mail)
- Beschreibung der umgesetzten Funktionalität in geeigneter Form (bspw. PAP, Dokumentation, etc.)

Zur Verfügung stehende Sensoren

Bezeichnung	Modell/Link	UID	Bemerkung
Temperaturfühler	PTC Bricklet 2.0	Wcg	
Helligkeitssensor	Ambient Light Bricklet 3.0	Pdw	
Feuchtigkeitssensor	Humidity Bricklet 2.0	ViW	
Bewegungsmelder	Motion Detector Bricklet 2.0	ML4	auch Aktor: kann blau
			leuchten
RGB LED Button	RGB LED Button Bricklet	23Qx	auch Aktor: kann farbig
			leuchten (RGB-Farben)
Dual Button Bricklet	Dual Button Bricklet 2.0	Vd8	auch Aktor: kann weiß
			leuchten
NFC Scanner	NFC Bricklet	22ND	auch Aktor: kann NFC-
			Chips beschreiben

Zur Verfügung stehende Aktoren

Bezeichnung	Modell/Link	UID	Bemerkung
Piezo Speaker	Piezo Speaker Bricklet 2.0	R7M	
E-Paper Display s/w/r	E-Paper 296x128 Bricklet	XGL	
4x7 Segmentanzeige	Segment Display 4x7 Bricklet 2.0	Tre	
LCD Display	LCD 128x64 Bricklet	24Rh	auch Sensor: Touchscreen

Weitere Informationen

- Die Aktoren und Sensoren sind über drei so genannte <u>Master Bricks</u> verbunden. Sie haben die IDs 68WXq6, 62D7kk und 6nCVXX.
- Die genannten UIDs der Bricklets sind erforderlich, um die Komponenten im Programm ansprechen zu können.
- Einstiegsseite zum Grundsystem Serverraumüberwachung
- Informationen zu API-Bindings
- Downloads
 - <u>Brick Daemon und Brick Viewer</u> (Tools für den Zugriff auf Brick und Bricklets per Linux, Windows, macOS)
 - o <u>Bindings und Beispiele</u>

Abgabe: Einreichung der Ergebnisse in Teams bis zum in der Aufgabe genannten Termin.