

Spezifisches Blockschaltbild

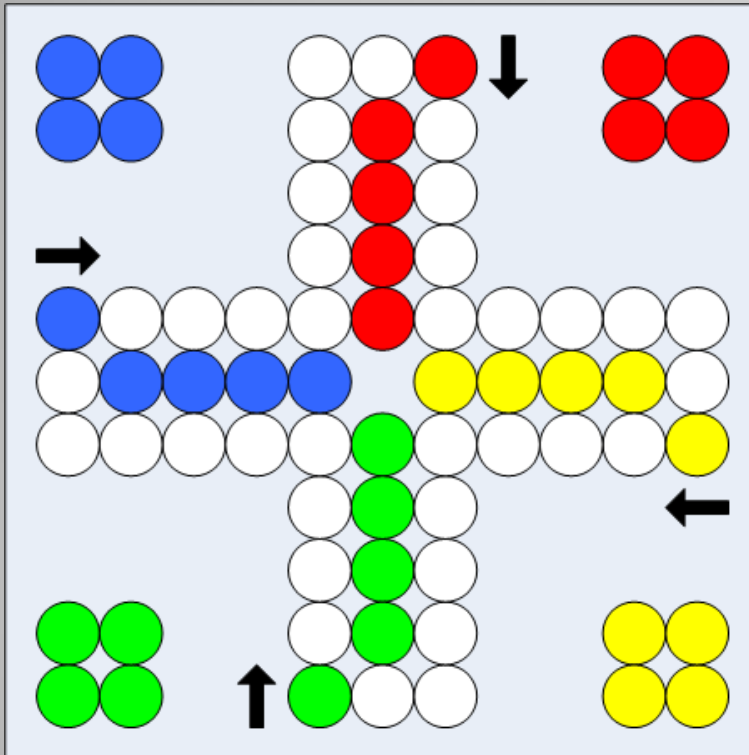
TU Berlin
Projektlabor WS 2014/15
Projekt A: ein elektronisches Spiel
René Gärtner



Gliederung

1. Das Spiel
2. Technische Elemente
3. Das Blockschaltbild
4. Die Gruppeneinteilung
5. Quellen

Das Spiel



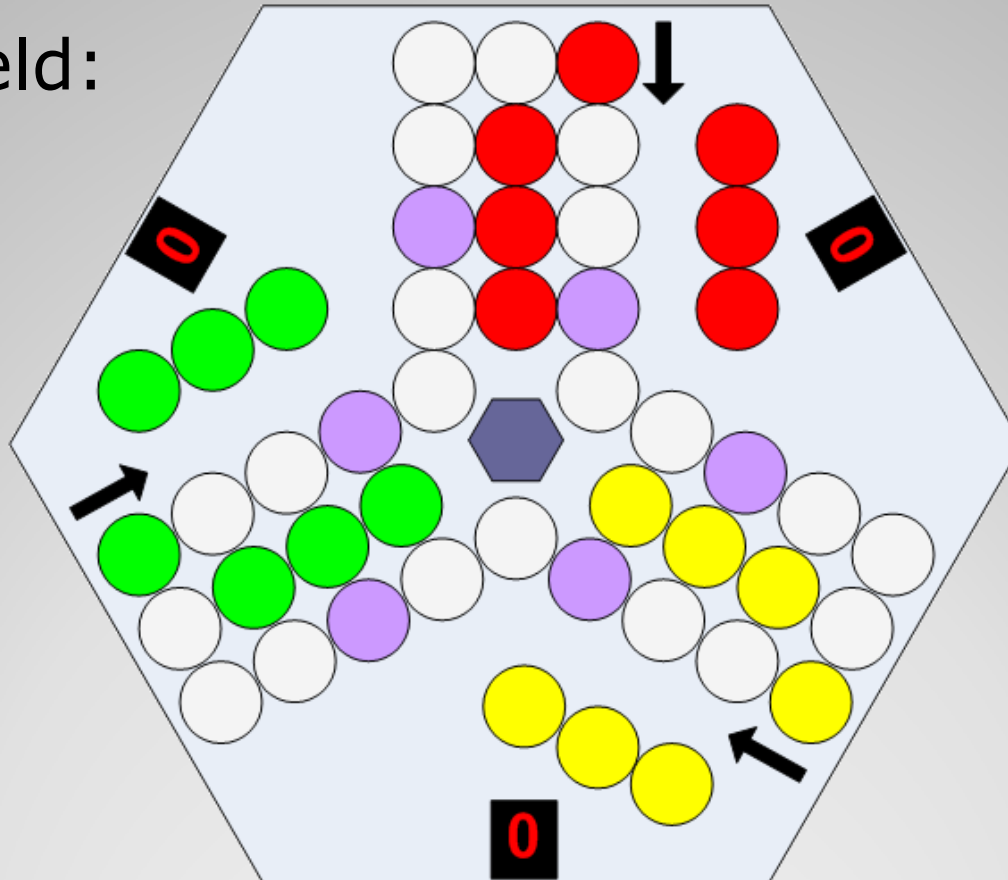
- Die eigenen Spielfiguren auf die Zielfelder ziehen
- Die Figuren müssen das Brett einmal umrunden
- gewürfelt & gesetzt wird meist im Uhrzeigersinn
- Wie weit gezogen wird entscheidet der Würfel

Technische Elemente

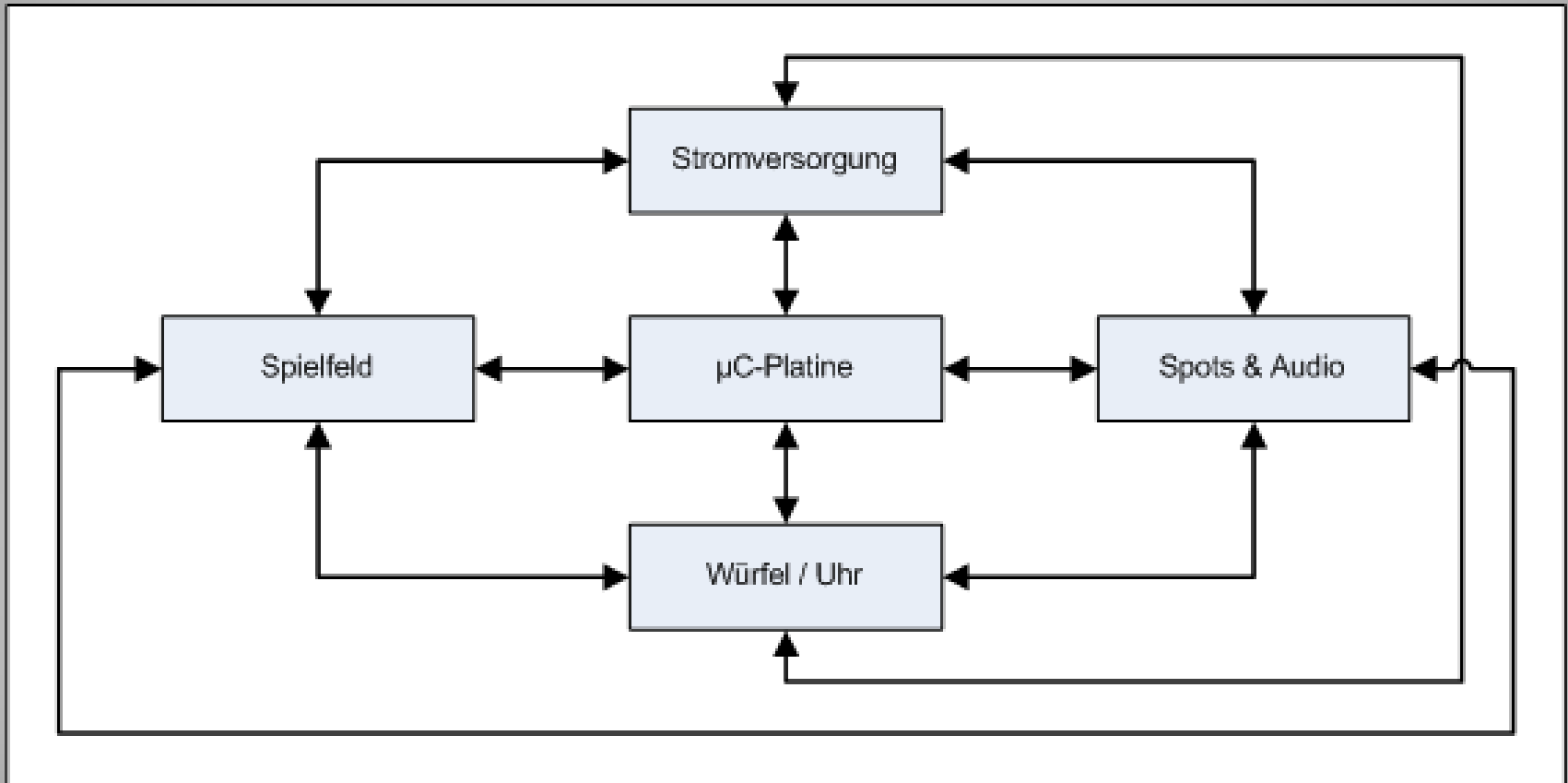
- Batteriebetrieben
- Beleuchtete Felder statt Figuren
- Auswahlknöpfe für die Figuren
- elektronischer Würfel
- μC gesteuert
- Audio-Ausgang
- Spotlights
- Konfetti-/Luftschlangen-Kanone
- vibrierende Felder
- Uhr

Technische Elemente

Beispielfeld:



Das Blockschaltbild



Gruppeneinteilung

1. µC-Platine:
 - Aufbau des µC samt nötiger Peripherie
 - Programmierung der Spiellogik
 - Ansteuerung aller Gimmicks und Funktionen
2. Würfel & Uhr:
 - hardwarebasierend
3. Spielfeld:
 - Input: Würfelauslöser, Figurenwahl
 - Output: Beleuchtung (Figuren)
4. Special Effects:
 - Alles rund um die audiovisuelle Untermalung
5. Stromversorgung:
 - Batteriebetrieb soll generell (auch) möglich sein

Quellen

- Bilder:
 - MS Office ClipArt
 - Würfel: 00232251.wmf
 - Schach: 00437577.wmf
 - Projektlaborlogo:
 - <https://service.projektlabor.tu-berlin.de/benv3/framework/images/logo.png>

- Informationen:
 - http://de.wikipedia.org/wiki/Mensch_%C3%A4rgere_Dich_nicht
 - <http://de.wikipedia.org/wiki/Blockschaltbild>
 - <http://service.projektlabor.tu-berlin.de/wordpress/fear/>