

PPS - Lego Mindstorms

Protokoll vom 25.11.08

Copyright by Christoph

Eröffnung der Sitzung: 14:18 (3 Minuten Verspätung!)

Aktueller Stand der Gruppen

- Umgebung
 - Hintergründe und Fussleisten sind bereit, aber noch nicht montiert
 - Kamerastativ montiert (inklusive Lampe)
 - Klötze angepasst (an Mario und Pilze)
 - alle Elemente der Spielwelt sind bereit
 - Plakate erstellt
- Mario
 - Kabelbefestigung realisiert
 - Mario muss nun über den Klotz springen, Pilze können weiterhin unten durch
 - Räder zwischen den Schienen
 - Mario selbst ist stabiler (Bodenplatte und Sensoren können nicht mehr abfallen)
 - Sensoren erfüllen ihre Aufgabe soweit gut
 - Mario fährt beim Auslösen des Todessensors an den Start zurück
- Pilze
 - Zahnräder und Raupen dienen nicht mehr der Selbstzerstörung des Pilzes
 - Todessensorauslösungsmechanismus funktioniert
 - Mario demontiert manchmal den Pilz, wenn er stirbt
 - eventuell Stabilitätsprobleme, wenn Mario auf den Pilz springt
- Bluetooth / Graphical User Interface
 - GUI funktioniert bisher mit Mausclick und sieht gut aus
 - Problem: Threads starten innerhalb einer Class
 - Empfangen der Sensorwerte per Bluetooth funktioniert
 - Problem beim Auseinanderhalten der unzähligen NXTs
- Lavagraben
 - neue Fassade

Testdurchlauf

- getestete Elemente:
 - durchqueren eines Levels
 - Pilz töten (ohne diesen zu zerstören)
 - Mario töten und seine Reset-Implementation testen
 - Todessignal der Pflanze empfangen
- noch nicht gut ist:
 - Pilz wird beinahe zerstört nach der Auslösung von Marios Todessignal
 - beim Tod per Bluetooth fährt Mario am Levelanfang nicht runter
- Fazit:
 - Level erfolgreich beendet!

Aufgaben der Gruppen

- Mario / Pflanzen / Pilze / Bluetooth (Bernhard)
 - zusammensitzen und alle möglichen Spielsituationen testen
- GUI
 - (Pfeil-)Tasten ins GUI implementieren
 - Threads einbinden
- Mario
 - Platte am Levelanfang (ev. auch am Levelende) montieren
- Pilze
 - dafür Sorgen, dass Mario nicht am Pilz einhängen kann
- weitere Aufgaben
 - Zusammensetzen der Gruppen Mario/Pflanzen/Pilze/Bluetooth (Bernhard) und alle möglichen Spielsituationen testen
 - Sensor am Levelende einbauen (Sensor für Spielende)
 - alle Programme auf den Reserve-NXT laden
 - Mario-Musik (nicht auf dem Bluetooth-Laptop)
 - Folien für die Präsentation erstellen
- Umgebung
 - Plakate an den Eingängen zum ETA anbringen

Präsentation

- Präsentateure: Bernhard / Studi
- bis Dienstag brauchen sie Folien im *.ppt-Format
 - 1 Folie Pilze
 - 1 Folie Pflanzen (ev. auch Lavagraben)
 - 2 Folien Mario
 - 2 Folien Bluetooth / GUI (mindestens)
- Alex als Reparatuer (für den Fall dass sich wieder alles selbstzerstört)
- Wichtig: Bluetooth Connections frühzeitig testen, um Verzögerungen zu vermeiden

Nächste Treffen

- Dienstag (02.12.08)
 - letzter Besprechungstermin
 - alle anwesend!
 - alle Elemente testen
 - Betreuer kommen irgendwann noch vorbei
- Freitag (05.12.08)
 - Präsentation Hauptprobe
 - ETA F5 reserviert ab 12:00
 - inklusive Mario-Musik, Reserve-NXT, Reserve-Kabel, Akkuaufladungskabel
 - Ablauf:
 1. Aufbau
 - Gruppe Bluetooth ist zuständig, dass die Connections und GUI läuft
 - alle anderen bringen Material ins ETA F5 bringen (Durchgang auf der Etage F)
(dazu müssen 3 Tische freigeräumt sein)
 2. Betreuer erscheinen um 12:30, dann muss alles ready sein
 3. Präsentation halten (Musik muss passen)
 4. Besprechung
 5. Abräumen (dauert bis ca. 13:30 wenn alles gut läuft)

Schluss der Sitzung: 15:25