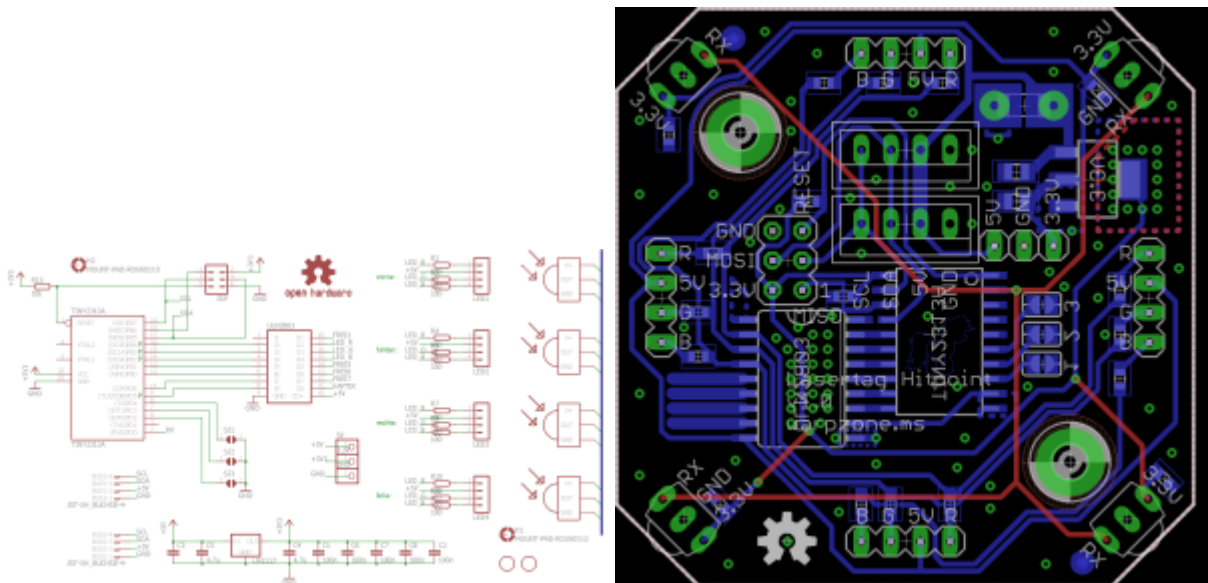


Trefferzonenmodul

Empfängt die Player-ID des Schützen und leitet sie per i2c an den das Gehirn weiter. 4 RGB-LEDs zeigen was an und ein Hub-Magnet gibt haptisches Feedback.

Bezeichnung	Verwendung	Einzelpreis	Anzahl	Gesamtpreis	Bestellmenge	Anmerkungen	Link
	1 Layer Platine	2	1	2		muss	
ATTINY 2313A-SU	Sensor und LED ↔ i2c	0,95	1	0,95		muss	Reichelt
ULN 2803 D	Transistor Array zur LED Ansteuerung	0,39	1	0,39		muss	Reichelt
X7R-G0805 100N	SMD-Vielschicht-Keramikkondensator 100N, 10%	0,05	5	0,25		muss	Reichelt
X5R-G1210 100	SMD-Vielschichtkondensator G1210-100UF 6,3V	0,45	2	0,9		muss	reichelt
	10mm RDB LED diffus, common anode (plus)	0,2	4	0,8	100	muss	ebay china
TSOP4338	IR-Empfänger-Module 38kHz AGC3	0,67	4	2,68		muss	farnell
TS 1117 BCW33	3,3V Spannungsregler	0,3	1	0,3		muss	reichelt
	SMD Widerstand 0805	0,05	13	0,65		muss	reichelt
	JST-XH 4-Pol Buchse	0,12	2	0,24		muss	ebay china
	Stiftleiste					muss	ebay china
	Hubmagnet	ca. 7	1	7		optional	ebay
	Lötjumper		3		*g*	unbedingt	reichelt



Sonstiges

Bezeichnung	Verwendung	Einzelpreis	Anzahl	Gesamtpreis	Bestellmenge	Anmerkungen	Link
	Nebelmaschine + Nebelfluid B	?	1	?		optional	
	UV Lampe	?		?		optional	

Kostenabschätzung

Waffe

Was	min Ausbau	max Ausbau
Gehirn	66	66
Lasermodul	17	78
Trefferzonenmodul	13	20
Gehäuse und alles andere	15	30
Summe	100	194

Weste

Was	min Ausbau	max Ausbau
4 Trefferzonenmodule	4*13	4*20
Stoff, Kabel und alles andere	15	30
Summe	67	110

Software**Client, Server Kommunikation**

Aufbau einer Nachricht: (Befehl, Nachricht)

1. Befehl: Befehls ID z.B. 1 für ich möchte mich am Spiel anmelden.
2. Nachricht: Im fall von 1 blau oder Grün für das Team zu das man möchte.

Designdokument Config

```

Waffe
ID: uint16_t
Name: string
Schussmodi[]
  ID: uint16_t
  Munitionsname: string
  Schaden_Schild: uint16_t, Schild/Treffer
  Schaden_Körper: uint16_t, leben/Treffer
  Leben_absaugen: uint16_t, leben/s
  heilen: uint16_t, leben/s
  Schussfrequenz: uint16_t, ms
  Magazingröße: uint32_t
  Anzahl_Schüsse: uint32_t
  Nachladezeit: uint16_t, ms
  Laser_Farbe: uint8_t
  Laser_Schusslänge: uint16_t, ms
  Sound_Schuss: string
  Sound_Schuss_magazin_leer: string
  Sound_nachladen: string
  Sound_getroffen_werden: string
Haptik

```

Player

```

ID: uint16_t
Name: string
Team: uint8_t
Leben: uint16_t
Leben_max: uint16_t
Schild: uint16_t
Schild_max: uint16_t
aktuelle Waffe: uint16_t
verfügbare Waffen[]

```

Spielmodus

```

Name: string
erlaubte Waffen[]
Teams_janein: boolean
Team_Anzahl: uint8_t
Team_maxSpieler: uint8_t
Scharfschalten mit Knopf vorne: boolean
Flashlight an bei scharf: teamfarbe, weiss, aus
TrefferzonenLED_Schultern: teamfarbe, weiss, aus
TrefferzonenLED_vorne: teamfarbe, weiss, aus
TrefferzonenLED_hinten: teamfarbe, weiss, aus
TrefferzonenLED_Waffe: teamfarbe, weiss, aus

```

```

//i2c:
//0      1      2      3      4      5      6      7
8      9      10     11     12
//key_1  key_2  key_3  led_r  led_g  led_b  led_w  laser_r
laser_g  laser_b  tx_pid  tx_dmg  haptik

```

Notizen

- LED Hardware PWM: PB2 (OC0A), PB3 (OC1A), PB4 (OC1B), PD5 (OC0B)
- PD0 (RXD) + PD2 (INT0)
- IR Sensor: Open Drain version!
- Host: RaspberryPi oder [Arietta G25](#)

From:

<https://wiki.warpzone.ms/> - **warpzone**

Permanent link:

<https://wiki.warpzone.ms/projekte:lasertag>

Last update: **01.03.2017**

