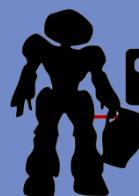


BEMBELBOTS WORKSHOP

10.+11.11.2018, 10-17 UHR

Du hast Lust, die Bembelbots - die Roboter-Fußballmannschaft der Uni Frankfurt - kennen zu lernen? Dann komm zu unserem Workshop am zweiten Novemberwochenende! Was bedeutet es, einem Roboter Fußballspielen beizubringen? Wir geben dir einen Überblick darüber, wie ein großes Softwareprojekt aussehen kann, wie man die Arbeit im Team strukturiert (agile Software-Entwicklung), wie wir unseren Code verwalten (Versionsverwaltung) und was es bedeutet, Code für einen Roboter, eine andere Plattform, zu entwickeln.

Anmeldung bis 4.11. per Email an
workshop@bembelbots.de



BEMBELBOTS
Frankfurt

BEMBELBOTS WORKSHOP

DATUM: 10.+11.11.2018 10-17 UHR

ZIEL

Wir bieten euch einen einführenden Einblick in die Software und Arbeitsweise der Arbeitsgruppe Bembelbot. Das Projekt RoboCup, Versionsverwaltung, Software-Architektur, Teamstrukturen werden durch eine Kombination aus Vorträgen und direkter Arbeit an aktuellen Problemstellungen im Roboterfußball (Standard-Platform League, Robocup) vermittelt.

AUFBAU

Samstag 10.11.2018

Ein eigener Laptop wird benötigt, und sollte an beiden Tagen mitgebracht werden!

10.00-12.00 Begrüßung,

Einstiegsvortrag Robocup und Bembelbots Framework

12.00-13.00 Testspiel

14.00-15.00 Vortrag "Was ist git und wie funktioniert das?"

und "Kompilieren für den Roboter (Crosscompile)"

15.00-16.30 Praxis: Virtual machine installieren, Git Einführung, Framework kompilieren und auf Roboter starten

16.30-17.00 Vorstellung Projektgruppen (Objektklassifizierung mit Deep Learning, Debugging Tool, ...)

Sonntag 11.11.2018

10.00-16.00 Arbeit in den Projektgruppen

16.00-17.00 Jede Gruppe stellt ihre Ergebnisse und Erkenntnisse vor

EMPFOHLENE VORKENNTNISSE

mind. Erfolgreicher Abschluss PRG1,
Abschluss von B-PRG-PR empfehlenswert
oder vergleichbare Programmier-Kenntnisse

ANMELDUNG

per Email an workshop@bembelbots.de bis 04.11.

Plätze sind begrenzt, bei zu vielen Anmeldungen entscheidet das Los!

CREDIT POINT

Der Workshop kann als Ergänzungsmodul in der Informatik mit einem CP angerechnet werden. (Dafür erforderlich : Anwesenheit an beiden Terminen, Abgabe eines Abschlussberichts und Code)

