

# PhabLabs 4.0 - Workshop Laser Labyrinth

<https://github.com/fablab-ka/lasermaze>

## Kurzbeschreibung

Laser sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. In Haushaltsgeräten wie Laserdruckern, CD-Laufwerken aber auch in der industriellen Fertigung und Medizintechnik spielen Laser eine große Rolle. Am Wichtigsten ist dabei eine sehr präzise Kontrolle über den Laser. Nur so kann er punktgenau platziert werden, um Informationen zu übermitteln.

In diesem Projekt erstellen die Teilnehmer ein Spiel, bei dem Laserstrahlen mit Hilfe von Spiegeln und Strahlteilern an Hindernissen vorbei auf eine Zielfläche umgelenkt werden. Die Teilnehmer lernen den grundlegenden Umgang mit Lasern. Außerdem können sie ihr Vorstellungsvermögen und kombinatorisches Geschick unter Beweis stellen.

Der Schwerpunkt dieses Workshops liegt im Bau des Spiels. Dabei lernen die Teilnehmer den Umgang mit Lasern und Spiegeln. Sie erfahren, wie wichtig es ist, mit optischen Bauteilen präzise umzugehen. Sonst gelingt es nicht, das Laser-Labyrinth aufzubauen.




## Plannung:

### Dauer:

Vorrausichtlich 4h.

### Hauptkomponenten

Material	
Laserholz	
„Eye safe“ - Laserdiode	

Spiegel	
Halbdurchlässiger Spiegel	
Lichtleiter	
9V Batterie	
RPi Zero W + SD-Karte + Netzteil	
RGB-LED Streifen	
Elektro-Kleinteile (genauer bestimmen)	
Magnete	

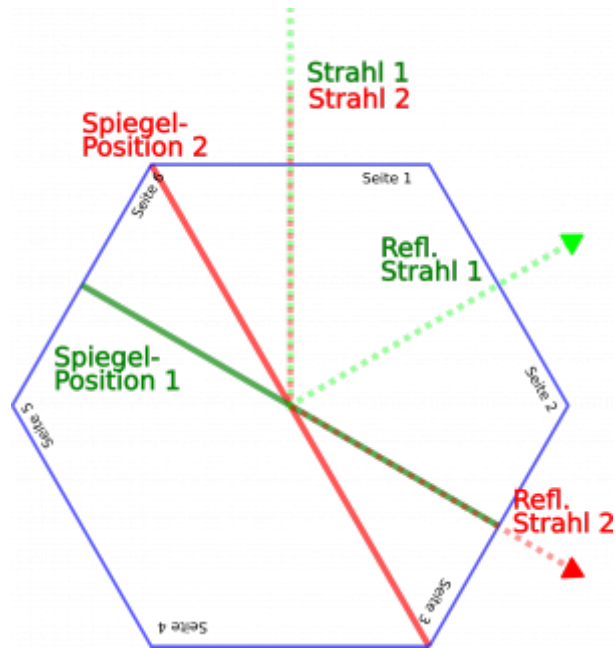
## Werkzeug

Besonderes und wichtiges Werkzeug:

Werkzeug	
Lasercutter (Wichtig)	Schneiden der benötigten Holzteile
kleine Tischkreissäge (Wichtig)	Trennen der Aluminiumspiegel
Heißklebepistole	Befestigen der Laserdiode
Elektronik-Lötkolben	Löten der Komponenten und Anschlussdrähte
Holzleim	Verkleben der gelaserten Holzteile
Gummiringe	Hilfsmittel beim Zusammenbau
Seitenschneider	
Arbeitsunterlage	

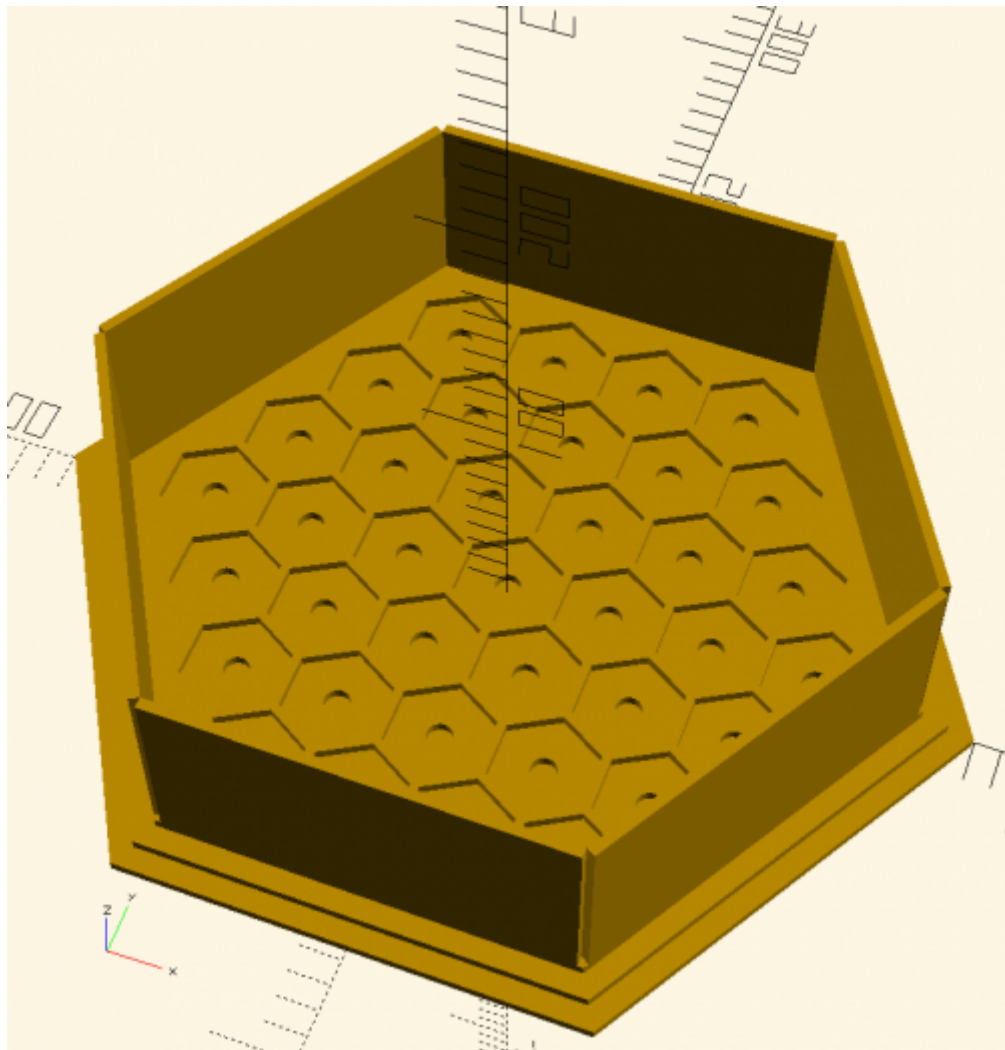
## Die Physik dahinter

Einfallendes Licht wird gemäß dem Reflexionsgesetz mithilfe von Spiegeln durch die 6 Seiten des 6-Ecks umgeleitet.



## Ablauf

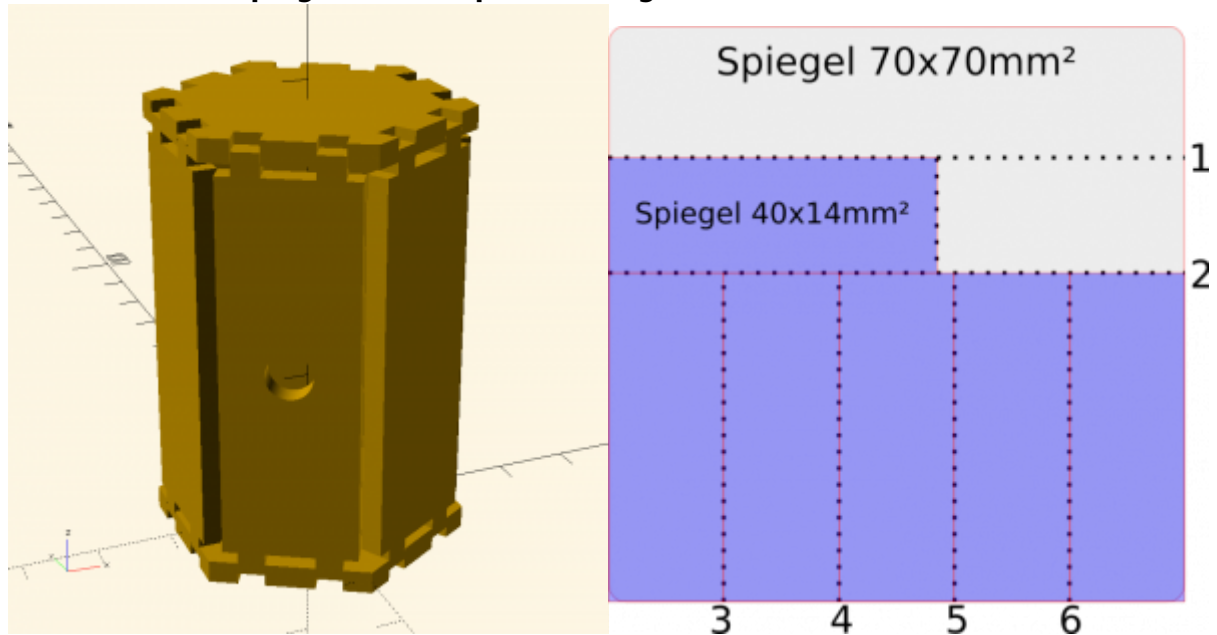
1. Das Spielfeld erstellen, d.h. die Teile mit dem Lasercutter ausschneiden, Bodenplatten und Seitenwände zusammensetzen und verleimen.



2. Spielfiguren lasern und zusammensetzen. Aluminiumspiegel gemäß der Schneidvorlage zuschneiden.

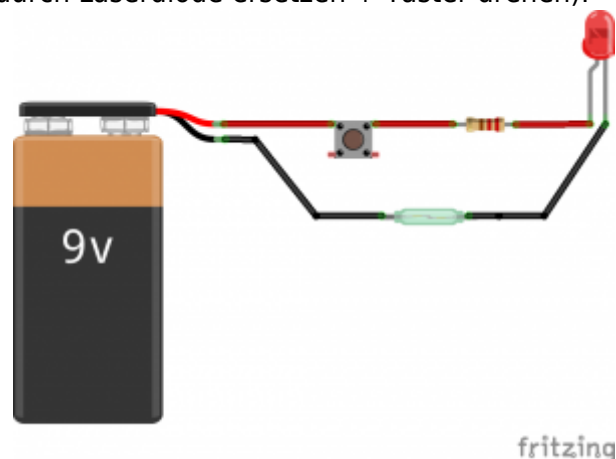
Passive Figuren, wie Spiegel, Strahlteiler aufbauen und zusammenleimen.

**ACHTUNG: Die Spiegel müssen präzise eingesetzt werden.**



3. Startfigur zusammenbauen.

a) Elektronik löten (LED durch Laserdiode ersetzen + Taster drehen):



b) Figur zusammensetzen und Elektronik sorgfältig einsetzen.

4. Spielfeld und Figuren testen

5. Knobbelaufgaben lösen

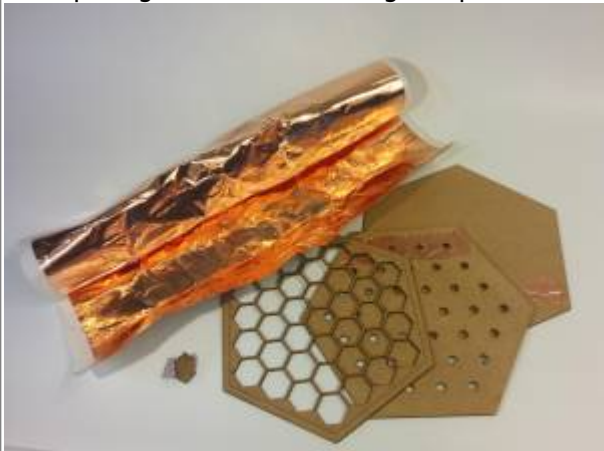
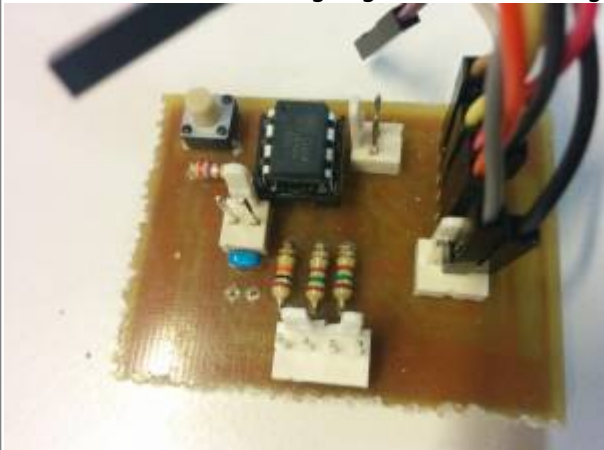
## Links

- <http://www.myphotonics.eu/>
- <http://www.brick-box.de/lego-fuer-schulen/>
- Laser Maze
  - <http://www.spielkult.de/lasermaze.htm>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=D9apzb3B0m8>
- Khet 2.0
  - <http://www.spielkult.de/lasergame.htm> <http://www.khet.com/>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=D9apzb3B0m8>

# Team

- Mark W. (lead)
- Ricarda T.
- Ralf
- (Sven H.)

## LOG

Datum	Name	Task	Beschreibung
22.02.2017	Sven	Kickoff	Vorstellung des Projektes und der Workshop-Ideen.
24.02.2017	Mark	Spielfeldidee testen	<p>Idee zum sechseckigen Spielfeld mit ersten Prototyp der Spielfeldplatte mit dem Lasercutter erstellt. Stromversorgung der Spielfiguren über leitfähige Kupferfolie im Spielfeld.</p> 
01.03.2017	Mark	Spielfigur v0.1	Erste Spielfigur zum Einstetzen ins 6eckige Spielfeld mit dem 3D-Drucker erstellen.
08.03.2017	Mark	Spielfigur v0.2	<p>Gehäuse für einen kleinen Kosmetikspiegel gedruckt.</p> <p><b>Problem:</b> Schwer einzusetzen, da 3D-Druck leicht verzogen + wacklige Konstruktion</p>
15.03.2017	Mark	Elektronik	<p><b>Idee:</b> PWM-Modulation des Laserstrahls. Das Ziel rekonstruiert die Frequenz der PWM-Modulation und kann so mehrere Ziele unterscheiden. Erste Tests mit einem Atiny45 Mikrokontroller.</p>
20.03.2017	Mark	Elektronik	<p>Einfaches PCB mit Laserdiode, Photodiode und Atiny45. Laserstrahl wird moduliert, mit der Photodiode detektiert und die Frequenz korrekt moduliert.</p> <p><b>Problem:</b> Stromversorgung der Start-/Zielfigur.</p> 



Datum	Name	Task	Beschreibung
28.03.2017	Mark	Spielfigur v0.4	Die Spielfiguren werden doch nicht mit dem 3D-Drucker erstellt (Dauer + zu ungenau). Stattdessen werden diese auch mit dem Lasercutter ausgeschnitten.
10.04.2017	Mark	Elektronik	<b>Problem:</b> Die Elektronik ist zu kompliziert und teuer, das Problem mit der Stromversorgung nicht sinnvoll gelöst. ⇒ Das Ganze wird vereinfacht. Keine PWM-Modulation und das Ziel wird nur passiv gestaltet. D.h. das Ziel wird angeleuchtet und per Lichtleiter „sinnvoll“ umgelenkt.
25.04.2017	Mark	Spielfigur v0.5	<b>Lösung:</b> Die Stromversorgung kommt mit in die Startspielfigur. ⇒ Die Figuren (und das Spielfeld) werden ein Stück größer. Erste Startfigur mit Laserdiode komplett zusammengebaut.
05.05.2017	Mark / Ralf	Spielfigur v0.6 + Sicherheit	Die Startfigur wird mit einem Reedkontakt versehen, damit der Laserstrahl nur ausgelöst werden kann, wenn die Figur im Spielfeld steckt. Das Spielfeld benötigt dafür Magneten in jedem der Spielfelder.
01.06.2017	Mark	Spielfigur v0.7	<p>Spielfiguren mit Symbolen gravieren:</p> 
05.06.2017	Mark / Ralf	Dokumentation	Kurzbeschreibung und Dokumentation auf dem Wiki aktualisiert
07.06.2017	Mark / Ricarda	Spielfigur v0.8	<p>Figuren mit Gravur erstellt + neues Spielfeld mit verbessertem Rahmen. Spiegelfolie erfolgreich getestet. Einfacher zuschneidbar. Wahrscheinlich werden wir die Spiegelfiguren mit Spiegelfolie machen.</p> 

Datum	Name	Task	Beschreibung
09.06.2017	Mark / Ralf	Test mit LEDS und RPi	<p>Test von indirekter Beleuchtung des Spielfeldes und der Anzeige der Spielfiguren mit Countdown.</p> 