

# VERBINDUNG ZUM ROVER

Die Handysensoren sollten nun korrekt die Werte auslesen und ausgeben können. Als nächstes soll das auch mit den Roversensoren geschehen. Dafür muss zunächst die Bluetooth-Verbindung zum Rover hergestellt werden.

## Aufgabe 5

Stellt die Bluetooth-Verbindung zum Rover her.

### Grafische Oberfläche

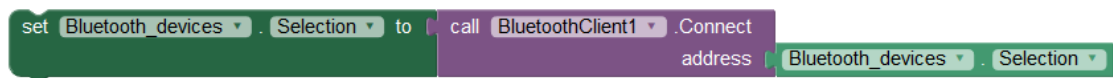
Überprüft, ob eure GUI die folgenden Elemente bereits enthält. Wenn nicht, implementiert sie.

- Ein Listpicker, mit dem ihr das zu verbindende Gerät auswählen könnt
- Ein Bluetooth-Client (unter der GUI zu finden, falls bereits implementiert)

### Programmierung

Stellt die Bluetooth-Verbindung zum Rover her.

1. Bevor ein Gerät ausgewählt wurde, sollen die Elemente des Listpickers auf die Adressen und Namen des Bluetooth-Clients gesetzt werden.
2. Nachdem ein Gerät ausgewählt wurde, soll diese Auswahl dazu verwendet werden, dass der Client sich mit der ausgewählten Adresse verbindet.



3. Wenn ein Gerät erfolgreich verbunden wurde, soll die App dies kurz anzeigen.