

# STEUERUNG DES ROVERS

Nachdem der Rover nun verbunden ist, soll er mithilfe der App auch gesteuert werden können.

## **Aufgabe 6**

Steuert den Rover mit der App.

### **Grafische Oberfläche**

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

- Buttons, die den Rover jeweils nach rechts, links, vorwärts und rückwärts fahren lassen

### **Programmierung**

Steuert den Rover mit der App.

1. Wenn ein Richtungsbutton gedrückt wird, soll per Bluetooth ein Zeichen an den Rover geschickt werden, welches von diesem verarbeitet wird. Dadurch fährt der Rover.
2. Hört man auf, einen Knopf zu drücken, soll der Rover stehenbleiben.

Standardmäßig sollte der Rover die folgenden Eingaben verarbeiten:

<i>Funktion</i>	<i>Zeichen</i>
Vorwärts fahren	f
Rückwärts fahren	b
Nach links fahren	l
Nach rechts fahren	r
Anhalten	s