Vorkurs B-Human				Modulnummer:
Bachelor Pflicht Winf-Schwerpunkt-Pflicht Winf-Schwerpunkt-Wahlpflicht Winf-Wahl		Schwerpunkt Computatior E-Business IT-Managem Logistik		
	$ \begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $		Kreditpunkte: 2	Turnus unregelmäßig
Formale Voraussetzungen: -				
Inhaltliche Voraussetzungen: -				
Vorgesehenes Semester: ab 1. Semester				
Sprache: Deutsch				
Ziele: Der Vorkurs diente dem Einstieg in die Nutzung des B-Human-Systems. Die Studierenden wurden in die Lage versetzt, selbst ein Modul anzulegen und das Verhalten zu erweitern. Die eigene Implementierung konnte zuerst im Simulator getestet werden, bevor sie auf einen echten NAO-Roboter überspielt wurde, um dort ausgeführt zu werden. Damit wurde exemplarisch der gesamte Zyklus beim Entwickeln von Lösungen im Rahmen des B-Human-Systems erlernt. Es wurde auch Verständnis für das Problem der Bildverarbeitung im B-Human-System erworben, sowie das Konzept hierarchischer Zustandsmaschinen zur Verhaltensmodellierung verstanden.				
Inhalte: In dem Vorkurs wurde das Software-System des Roboterfußball-Teams B-Human vorgestellt: • Einführung in das Thema • Architektur des B-Human-Rahmenwerks • Bildverarbeitung • Welt-Modellierung • Bewegungsgenerierung (Laufen, Schießen) • Verhaltensmodellierung • Geschichte des RoboCups und Regeln der Liga				
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.):				
Form der Prüfung: Aktive Mitarbeit am Praktikum				
Arbeitsaufwand	and Präsenz und aktive Mitarbeit 60 h Summe 60 h			
Lehrende: Thomas Röfer, Tim Laue, Judith Müller			Verantwortlich: Thomas Röfer	